

<https://github.com/dhlee1124/osw-repository.git>

1.함수들의 역할

Main:

FPSCLOCK, DISPLAYSURF, BASICFONT, BIGFONT선언

Tetromino, Game Over이미지 띄우기, 노래 재생

runGame:

게임 시작을 위한 구성요소 구성

MakeTextObject:

폰트, 색 설정한 텍스트가 나오도록 설정

Terminate:

게임 종료

CheckForKeyPress:

이벤트 큐에서 KEYUP큐를 찾아 제거

ShowTextScreen:

Press a key to play라는 문장을 화면 중앙에 생성

CheckForQuit

종료 이벤트 발생 시 terminate함수 호출

calculateLevelAndFallFreq

플레이 하는 게임의 레벨과 시간 표시

getNewPiece:

랜덤의 색깔과 방향,모양을 가진 블록 생성

addToBoard

조각의 위치,모양,방향을 고려해 보드에 추가

getBlankBoard

새로운 보드를 생성

isOnBoard

x,y좌표를 호출

isValidPosition:

조각이 보드에 있고 충돌하지 않았다면 true를 반환

isCompleteLine

빈 칸 없이 한 줄이 채워졌다면 true반환

removeCompleteLines

보드의 완성된 줄이 있다면 그위의 모든 블록을 아래로 내리고 완성된 줄의 번호를 반환

convertToPixelCoords

보드의xy좌표를 스크린의 xy좌표로 변환

drawBox

하나의 박스를 보드의 xy좌표에 그림.

drawboard

보드의 가장자리,배경, 구분된 박스 그리기

drawStatus

점수와 레벨 텍스트 생성

drawPiece

조각을 생성

drawNextPiece

next텍스트와 함께 다음 조각을 생성

2. 함수의 호출 순서 또는 호출 조건

Main

showTextScreen

checkForKeyPress

runGame()

getBlankBoard()

calculateLevelAndFallFreq

getNewPiece()

checkForQuit()

showTextScreen

isValidPosition

removeCompleteLines

showTextScreen

drawboard

drawStatus

drawNextPiece

drawPiece

convertToPixelCoords

drawBox