**회의 일지**

2022년 05월 09일, 도서관 2층 G01 그룹 스터디룸

* 회의 내용 요약
* 16:00 ~ 17:00 게임 오픈소스 검색 및 확인 후 학습에 적절한 코드 채택
* 17:00 ~ 18:00 중간고사 오답 리마인드
* 회의 내용 상세
* 프로젝트의 큰 틀 설정
* 게임의 어떤 방식을 채택할 것인가? : 스와이프 벽돌 깨기 vs 모던 벽돌 깨기
  + 모던 벽돌 깨기 방식 채택
  + 스와이프 방식에 비해 아이템 구현할 것이 많은 장점이 있음.
* 게임의 구성을 위해 어떤 코드를 참고 할 것인가? : 아래 링크 참조
  + 모 학생이 과제 목적으로 구현한 벽돌 깨기 게임 소스 및 과정 : [링크1](https://m.blog.naver.com/adison777/80203034576)
  + javax.swing과 java.awt로 구현한 게임 소스 예제(영어) : [링크2](https://ethikweb.blogspot.com/2012/12/brick-breaker-java-game-sourse-code.html)
  + swing과 awt로 구현한 소스 예제. 공이 늘어나는 아이템 블록 구현 : [링크3](https://github.com/sxxzin/java_blockbreaker/blob/master/src/Hw5.java)
  + swing과 awt 그리고 기초적인 인터페이스로 구현한 간단한 예제(영어) : [링크4](https://github.com/zlwdk4/BreakBricks/tree/master/src)
  + swing과 awt로 구현한 소스 예제(영어) : [링크5](https://github.com/awaismirza/Java-Game-Brick-Breaker/tree/master/src)
  + 원 생성부터 벽돌 추가까지의 튜토리얼 설명 : [링크6](https://blog.sonim1.com/171)
* 구술시험 대비 리눅스 및 자바 내용 복습
* 한 사람씩 돌아가며 중간고사 문제 내용 질의응답 하였음.