**Newbie 진행사항 보고**

**프로젝트 명 : Tetris**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름 :** | **김승욱** |
| **학번 :** | **218124113** |

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 진행사항 상세 설명** | |
| ***진행*** | Visual Studio 2019 |
| ***1주차*** | **목표 : 테트리스 게임 시작화면 구현, 게임설명, 종료 구현 및 게임 내 구성 준비**  **구현요소**  **• 테트리스 시작 메뉴 화면 구현**    - 테트리스 게임메뉴 화면  - **상세내용** : 게임 시작, 게임 방법, 랭킹, 게임 종료 메뉴를 구현 하였고, 콘솔 창 크기와 텍스트 색깔을 바꾸었습니다. 좌표를 이용하여 위 아래 방향키, 스페이스 바를 이용해 메뉴를 선택할 수 있도록 구현하였습니다.  **• 게임 설명 구현**    - 게임 설명1, 2 화면  - **상세내용** : 간단한 게임 설명을 구현하였습니다. 처음 설명 화면에 들어갔을 때 N을 누르면 다음으로 넘어가고 E를 누르면 다시 메뉴 화면으로 넘어가고, 다음으로 넘어 갔을 시 P를 누르면 다시 이전 화면 E를 누르면 메뉴 화면으로 돌아가는 형식으로 구현하였습니다.  **• 종료**     * 게임 종료 선택 시 화면     - **상세내용** : 게임 메뉴에서 게임 종료 선택할 시 등장하는 화면이며 약 3초간 텍스트 색깔이 4번씩 바뀌면서 종료 하게 됩니다.  **• 테트리스 판 구현**     * 게임시작 시 테트리스 판   - **상세내용** : 게임 메뉴에서 게임 시작을 누를 시 등장하게 되는 테트리스의 배경이 되는 테트리스 판을 테이블 클래스로 구현 하였습니다.  **• 테트리스 블록 구현**     * 게임 시작 시 테트리스 판과 블록들   - **상세내용** : 테트리스 에서 주요 오브젝트인 블록을 구현 하였습니다. 블록 5개의 모든 모양을 전역 변수로 선언 해 두었고 블록 클래스를 사용하여 구현 하였습니다. |