|  |
| --- |
| **TETRIS**  **모작 개발 계획서** |

|  |
| --- |
| **프로젝트 명 : Tetris** |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **개 발 환 경** | | |
| **OS** | | Window 10 |
| **Tools** | | Visual Studio 2019 |
| **Language** | | C++ |
|  | | |
| **프로그램 개발 일정** | | |
| **전체 일정** | 2021.5.31 ~ 2021.6.18 | |
| ***1 주차*** | **테트리스 게임 시작화면 구현, 게임설명, 종료 구현 및 게임 내 구성 준비** | |
| ***2 주차*** | **게임 내 구성(블록 모양, 속도, 점수판, 게임 오버)** | |
| ***3 주차*** | **게임 전체 랭킹 점수판 기록(랭킹 10위 까지 기록)** | |
| ***5월 31일~6월 2일*** | **시작화면 구현(종료) 및 코드 뼈대 다지기**  **게임설명, 게임시작 했을 때를 위한 블록 준비 및 구현** | |
| ***6월 3일***  ***~6월 5일*** | **시작화면 구현(게임메뉴) 및 꾸미기** | |
| ***6월 6일*** | **테트리스 게임 판 만들기** | |
| ***6월 7일***  ***~***  ***6월 11일*** | **게임 내 구현(블록 생성, 회전, 낙하, 쌓기, 난이도)**  **(난이도는 생성 속도와 관련)**  **게임 진행 점수판 구현(현재, 랭킹 1등)** | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***6월 12일***  ***~***  ***6월 13일*** | **게임 테스트 및 오류 수정**  **게임 스코어를 이용하여 점수판 만들기 준비** |
| ***6월 14일***  ***~***  ***6월 17일*** | **게임 플레이 하면서 나왔던 스코어를**  **게임 외의 점수판에 저장 후**  **탑 10까지 정리(그 아래는 삭제)** |
| ***6월 18일*** | **전체적인 확인 및 수정** |

**일정표**

**6월**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *월* | | *화* | | *수* | | *목* | | *금* | | *토* | | *일* |
| 31(5월) | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 |
| 테트리스 게임 시작화면 구현, 게임설명, 종료 구현 및 게임 내 구성 준비  시작화면 구현(종료) 및 코드 뼈대 다지기  게임설명, 게임시작 했을 때를 위한 블록 준비 및 구현  시작화면 구현(게임메뉴) 및 꾸미기  테트리스 게임 판 만들기 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | **8** | | **9** | | **10** | | **11** | | **12** | | **13** | |
| 게임 내 구성(블록 모양, 속도, 점수판, 게임 오버)  게임 내 구성(블록 생성, 회전, 낙하, 쌓기, 난이도)  (난이도는 생성 속도와 관련)  게임 진행 점수판 구현(현재, 랭킹 1등)  게임 테스트 및 오류 수정  게임 스코어를 이용하여 점수판 만들기 준비 | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | 15 | | 16 | | 17 | | 18 | | 19 | | 20 |
| 게임 전체 랭킹 점수판 기록(랭킹 10위 까지 기록)  게임 플레이 하면서 나왔던 스코어를  게임 외의 점수판에 저장 후  탑 10까지 정리(그 아래는 삭제)  전체적인 확인 및 수정 | | | | | | | | | | | | |