

# 『창공설 팀프로젝트 II』

## 테트리스DX

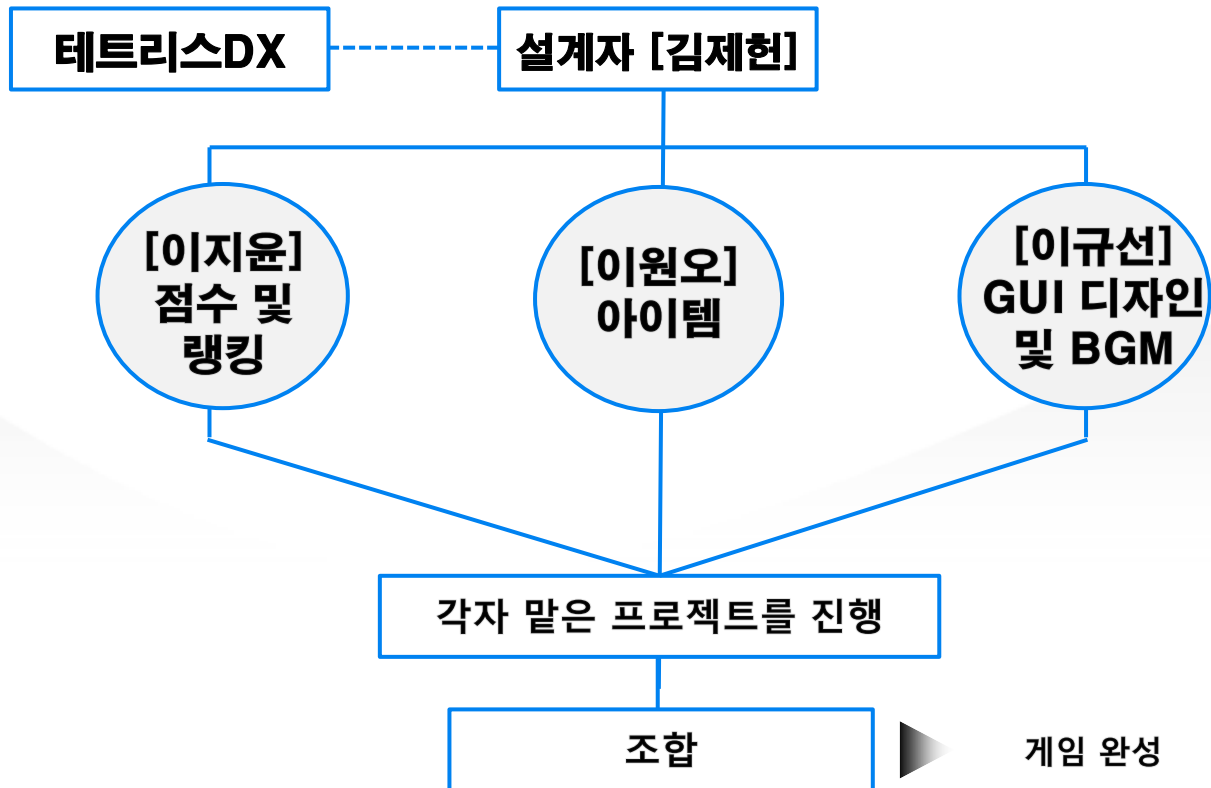
건국대학교 컴퓨터공학과  
5팀

김제헌(201311269)

이규선(201311295)

이원오(201311305)

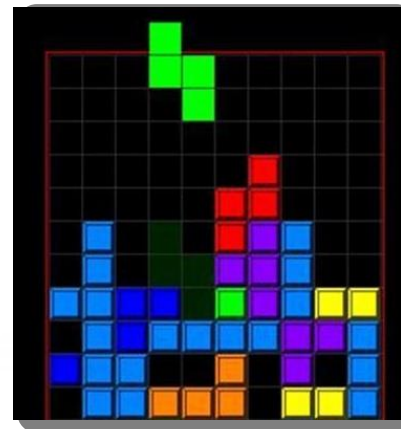
이지윤(201311299)





## 테트리스DX란?

우리가 알던 테트리스에 아이템, BGM 등을 넣어 새롭게 재탄생 시킨 업그레이드 DX버전!!



▶ **테트리스DX**  
테트리스를 만들어 보고 업그레이드!





GUI 디자인 [담당 이규선]



메인 화면

[게임 이름]  
[게임 시작]  
[게임 방법] or 조작법  
[게임 기록] or 랭킹  
[옵     션] 여건 되면  
[게임 종료] 등...



▶ GUI 디자인

누구나 쉽게 다가갈 수 있게 쉽고 간명하게!



## 아이템 및 랭킹 구현



테트리스DX를 더욱  
흥미 진진하게 만들어  
줄 아이템 기능  
[담당 이원오]

자신은 물론 다른 사  
람들의 순위 기록으  
로 경쟁심 상승!  
[담당 이지윤]



▶ 테트리스DX에 여러 기능 추가  
게임의 재미와 몰입도 증가



## 다양한 BGM 구현 [담당 이규선]

시각은 물론 게임에서 BGM이 빠질 수 없다.  
자신이 원하는 BGM을 골라서 선택할 수 있게 만들 계획



Sound off



### BGM

게임의 몰입도와 재미를 UP!

정확히는 잘 몰라서 현재 구상 내용만 씁니다.

setup()

```
draw() 메인화면 |-> '게임시작' -> TetrisStart() -> GameImplementation() |-> 테트리스판 생성()
|
|
|
|-> 테트리스 줄 없애기()
|-> 테트리미노 내리기()
|-> 등등 생각중
|-> '게임 방법' -> TetrisHowToPlay()
|-> '게임 기록' -> TetrisRankings()
|-> '옵션' -> TetrisOptions()
|-> '게임 종료' -> TetrisExit()
```

5/16(목)  
첫모임

5/20(월)  
구상 및  
역할배정

5/22(수)  
진행사항 체크

5/29(수)  
역할분담  
결과 제출

6/5(수)  
중간발표

6/5(수)  
중간발표 점검

6/12(수)  
게임 완성

6/18(화)  
게임 최종 점검

6/19(수)  
기말발표

매주 수요일 창공설 강의 후 정기 모임 + 필요시 추가로 모임 것



**감사합니다**

**감사합니다**