

오픈소스기초설계 회의록 - 6주차

2020-11-9~10

(나)반 8팀 조장 정재윤, 팀원 박정은

논의사항

월요일에 만나서 led matrix를 연결하다가 학교네트워크로 라즈베리파이 업데이트가 느려서 각자 집에 가서 업데이트 및 예제를 다운받은 후에 화요일에 다시 재개하였다.

그래서 화요일에 led matrix를 연결하고 예제들도 실행시켜 보았다.

그 다음 전체적인 코딩을 시작하려고 파트 분배에 대한 회의를 해보았다.

박: 우선 오늘부터 기본적인 코드를 분배하고 짜봅시다.

정: 일단 6x6 게임판을 저번에 교수님이 하신 테트리스 게임처럼 list 및 matrix로 구현해서 일단 게임의 기초 틀을 잡는게 좋은 것 같다. 3x3을 예로 들면 벽을 두껍게 친 다음 2칸씩 이동해서 만약 1칸 이동했을때 벽이 있으면 다시 뒤로 가고, 이동했는데 벽이 없으면 앞으로 가는 식으로 구현을 해 보겠다.

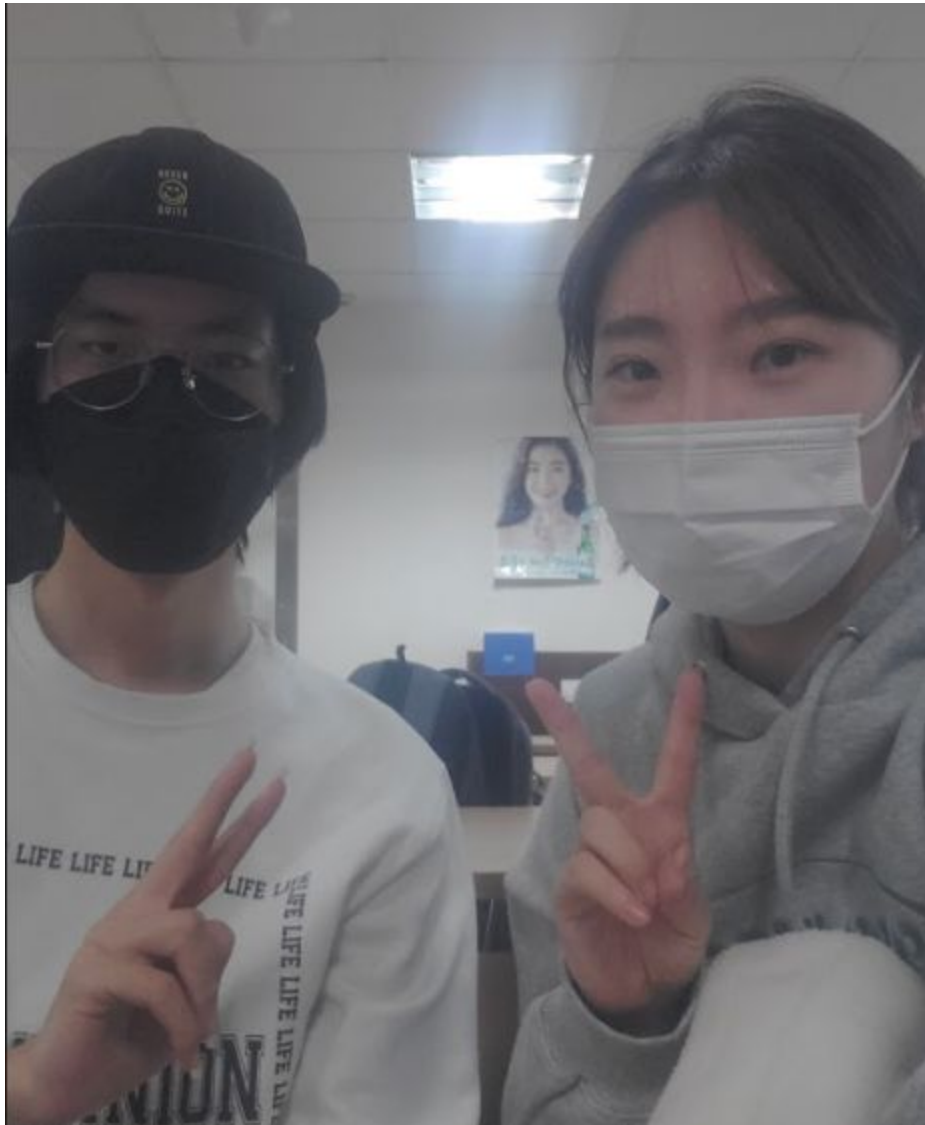
박: 가장 중요한 게임판 구현이니 벽에 관한 다른 조건들은 같이 생각해 보는걸로 해요!

정: 그러면 제가 우선 게임판을 파이썬의 list 등을 이용해서 구현해 볼테니 게임에도 선택 창이 있는것 처럼 예를 들어서 실행하면 처음에 나오는 play, about rule, exit 등의 앞부분? 을 구현해보면 어떨까?

박: 그럼 리더님이 벽 조건, 벽 개수 조건들 제외하고 게임판 구현해보는 걸로 하고, 제가 1. Play 에 사용자 이름 입력, 2. Rule 에 룰 설명 text , 3. Exit 으로 탈출 그리고 리더보드같은 추가기능도 구현해보도록 노력해보겠다.

정: 좋아요 그러면 시간나는대로 써보고 깃허브에 push해 보면서 각자 올라온 코드들을 서로 봐주면서 이상한 부분이나 좋은 의견이 있으면 바로바로 말을 하면서 코딩 시작을 해 봅시다!

화상미팅 screenshot



Repo 수정사항

없음