

# 오픈소스기초설계 회의록 - 4주차

2020-10-31

(나)반 8팀 조장 정재윤, 팀원 박정은

## 논의사항

우선 보드게임을 구현할 때 16\*32 led matrix의 화면을 어떻게 효율적으로 사용하며 보드게임을 어떻게 led matrix에 구현할 것인지 논의했다.

**정:** 일단 보드게임이 6칸 \* 6칸으로 구성되어 있으니, 만약에 벽에 닿으면 벽에 닿았다는걸 표시해야 하기도 하고, 보드 바닥을 서로 표기해야 하기 때문에 한칸씩 보드 바닥을 띄워서 13\*13칸으로 게임 보드를 출력하자.

**박:** 그렇다면, 남는 칸을 어떻게 사용할것인가?

**정:** 오른쪽 16\*16정도의 남는 공간에는 선택한 플레이어, 점수 등의 인터페이스를 표시하면 될 것 같다.

**박:** 좋을 것 같다. 또한 led matrix 화면에 단순히 미로만 출력하는 것 보다 테두리 부분에 led사용해 다양한 색깔로 조금 꾸미는 것도 좋을 것 같다. 점수를 얻었을때 그 테두리 부분이 빛나 효과를 넣는것도 게임 보드의 완성도? 를 높여줄 것 같다.

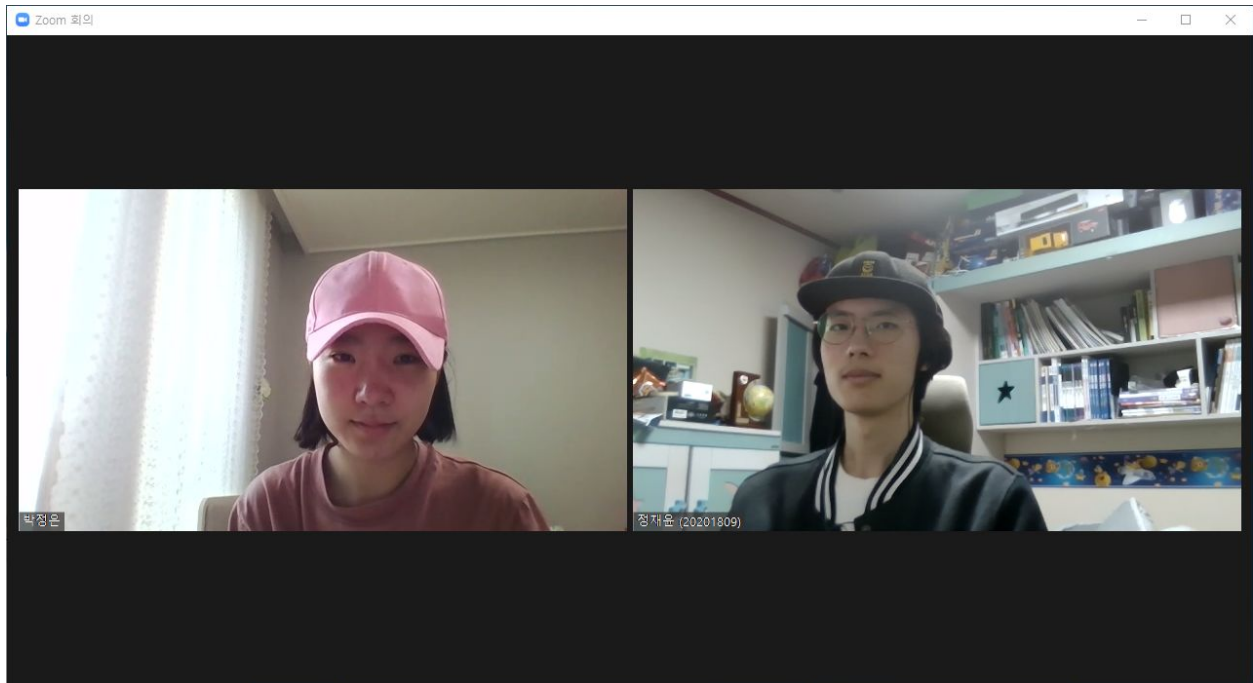
**정:** 카지노 슬롯머신같이 화려한 이펙트를 주자는 것처럼 보이는데 좋을 것 같기도 하다. 사용자가 점수를 획득할 때와 같이 무언가 일이 일어났을때 반짝거리면 갤럭시 핸드폰에도 작동하고 있는 엡지 라이팅처럼 직관성이 있어서 좋을 것 같다.

**박:** 아직 배운 것이 없어 더 구체적인 계획과 방안을 세우지 못하겠다.

**정:** 그러면 다음주에 라즈베리 파이에 대해 더욱 배우고 나서 우선 led matrix에 출력하는 방법을 배워보고 한번 코딩을 시작해 보자. 그 전까지는 따로 라즈베리 파이와 led matrix에 대해서 더욱 공부해 보면서 머릿속으로 어떻게 구현할 것인지 한번씩 생각해 보는 것이 좋을 것 같다.

특별한 일정이 없는 이상 회의는 둘 다 일정이 없는 화요일 1시에 진행하기로 결정함. 또한 개인적으로 라즈베리 파이와 led matrix 조작법을 알아보기로 함.

## 화상미팅 screenshot



## Repo 수정사항

없음