**프로젝트 보고서**

원희찬 (mituni@naver.com)

1. **프로젝트 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **내용** |
| **프로젝트명** | TETRIS for Android (안드로이드용 테트리스) |
| **기간** | 2016-01-01 ~ 2016-01-30 |
| **특징** | - Android 및 JAVA의 전체적인 문법 활용  - 음성 인식을 통해 테트리스 시작 |
| **개발환경 / 사용한 Tool** | OS : Windows 10  IDE : Android Studio + Eclipse |
| **나의 역할** | - 프로그램 기능 / 구조 설계  - JAVA 언어를 활용한 프로그램 개발 |
| **실행결과** | C:\Users\Lucas Won\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20160130_181644318.jpg  <메인 메뉴 화면>  C:\Users\Lucas Won\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20160130_181643961.jpg  <진행 화면> |

1. **프로젝트 내용**
   1. 전체 구조 및 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **클래스** | 내용 |
| **Block** | 현재 이동중인 블록과 다음 블록 관리 |
| **TetrisManager** | 테트리스 판을 관리하고, 사용자 입력을 받아서 블록을 이동시킴 |
| **TetrisView** | 실제 보여지는 테트리스 진행 UI |
| **MainActivity** | 테트리스 진행 UI 및 사용자 이벤트 처리 |
| **MicActivity** | 음성 인식 입력을 통해 테트리스 시작을 결정 |

1. **개발 후기**
   1. 어려웠던 점
      1. Android Studio 에 익숙지 않음
         1. 자주 사용하는 단축키를 숙지함
      2. 코딩 시 네이밍의 어려움
         1. 클래스는 대문자, 변수 및 메소드는 소문자로 시작하는 등의 코딩 컨벤션을 웹 검색을 통해 숙지함
   2. 개선할 점
      1. 레벨 기능 추가
      2. 점수 서버에 저장 후 경쟁
   3. 느낀 점
      1. Android 개발 환경의 편리함을 느낌
      2. 단말기에 직접 프로그램 실행이 가능하여 흥미로웠음