

REPORT



과 목 명 : 컴퓨터그래픽스

담당교수 : 송인식 교수님

소 속 : 소프트웨어학과

학 번 : 32151671

이 름 : 박민혁



단국대학교
Dankook University

목차

I. 프로젝트 개요 -----

1. 배경 설명 및 문제 정의
2. 기존의 처리 방법 및 해결하고자 하는 방법

II. 프로젝트 시행 -----

1. 제공 기능(요구사항 명세서)
 - 개략적인 간단한 메뉴 구성 등 사용자 인터페이스
 - 사용자 시나리오
2. 예상 문제점 및 대응방안

III. 프로젝트 일정 및 참고문헌-----

1. 개발 일정
2. 참고사이트
3. github 주소

I. 프로젝트 개요

(1) 배경 설명 (변경사항)

- 처음에 제시했던 제안서는 책으로 정리하는 프로젝트였습니다. 하지만 오픈소스를 참고하여 만들려고 했지만, 내용이 너무 어려웠고 또한 추가 되는 내용이 적어서 다른 프로젝트를 진행했습니다. 이 프로젝트는 수업 시간에 배운 것을 토대로 만들 수 있는 것으로 선정하였습니다. 비교적 간단한 프로젝트지만 수업시간에 배운 내용으로만 구현할 수 있는 게임입니다.

(2) 문제 정의

- 일반적인 테트리스 게임입니다. 간단한 프로젝트를 진행 하되 제가 만들 수 있는 것으로 선정하게 되었습니다.

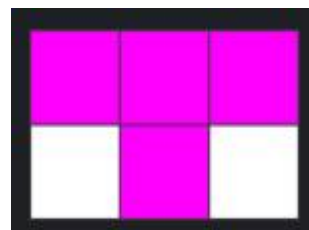
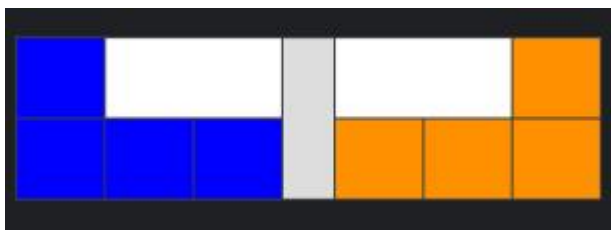
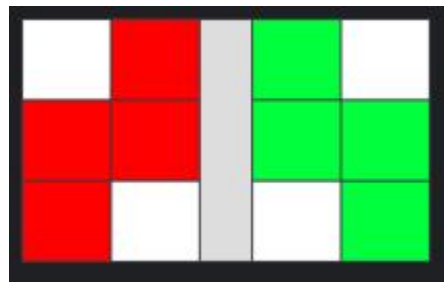
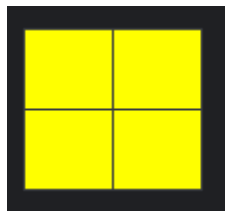
(3) 기존의 처리 방법 (사례 조사 등) 및 해결하고자 하는 방법 (선정 이유 및 차별성)

- 기존에 테트리스 게임은 많이 나와 있습니다. 정말 잘 구현 되어 있습니다. 하지만 앞서 제시한 프로젝트 처럼 오픈소스를 활용하여 만드는 것 보다 처음부터 끝까지 제가 만들고 싶었고 어려울 때 즐겨하던 테트리스가 생각나 기획하게 되었습니다. 또한 기존의 initShaders.js MV.js webgl-utils.js 파일을 이용해 만들 예정입니다.

II. 프로젝트 시행

(1) 제공 기능(요구사항 명세서)

- Control : 화살표키를 이용하여 컨트롤 하게 됩니다.
- ↑(방향키) : 테트리스 피스를 시계 반대 방향으로 90도 회전시킵니다.
- →(방향키) : 테트리스 피스를 왼쪽 및 오른쪽으로 이동시킵니다.
- ↓(방향키) : 테트리스 조각 스피드를 가속합니다.
- 기본 피스 모음



(2) 예상 문제점 및 대응 방안

I. 문제점

- 본래 테트리스 게임은 시간이 지날수록 스피드가 빨라집니다. 또한 스페이스 바를 눌렀을 때 자동으로 바로 테트리스 피스가 내려가게 됩니다. 이러한 부분은 조금 더 연구해 봐야 될 것 같습니다.

II. 대응 방안

- 게임 난이도를 설정할 수 있도록 구현하고, 난이도를 올릴수록 스피드가 빨라지게 할 예정입니다.

개발 일정

월	주차	내용
5월	1주차	브레인스토밍을 통한 아이디어 및 프로젝트 제안서 작성
	2주차	
	3주차	결정된 아이디어에 대한 자료 수집 및 시스템 설계 구상
	4주차	
6월	전체	수정사항 반영 및 미비점 보완, 테스트, 최종보고서 작성

참고 사이트

<https://namu.wiki/w/%ED%85%8C%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EC%8A%A4/%EC%9A%A9%EC%96%B4>

웹사이트 (GitHub)

<https://github.com/ParkMinHyeok>