

SW 개발 현황 (10 주차)

프로젝트명: python 을 이용한 폭탄 피하기 게임
팀명: 메소드 (9 조)

참여 개발자			
학과	학번	이름	역할
컴퓨터전자시스템공학부	201703353	조성준	전반적인 코드 작성
컴퓨터전자시스템공학부	201902763	이전희	전반적인 코드 작성
컴퓨터공학부	202101313	민희원	계획서 및 보고서 작성, 발표
컴퓨터공학부	202102395	이명진	게임 기본값 설정, ppt 제작, 발표
컴퓨터공학부	202103811	황혜진	팀장, 회의록 작성

2022-1 학기 오픈소스 SW 및 실습과목

2022. 05. 06

1. 목표 및 내용

1) 최종 목표

“폭탄 피하기 게임”

- 게임 설계
- 게임 구현
- 캐릭터, 목숨, 폭탄 등 이미지 선정
- pygame 라이브러리 분석
- 캐릭터, 폭탄 움직임 구현

2. 세부 내용 개발 상황

- 게임 설계

: 회의를 통해 랜덤한 위치에서 랜덤한 속도로 y 축을 기준으로 떨어지는 폭탄을 상하좌우로 랜덤하게 움직이는 캐릭터가 피할 수 있도록 게임을 구상하였으며, 목숨은 총 3 개가 주어지는 것까지 계획하였다.

- 게임 구현

: 팀원 조성준과 이전희가 주로 코드를 나누어 구현 진행하고 있다. 현재 팀원 이전희가 기본적인 폭탄의 움직임을 구현하였고, 다음 주차에는 팀원 조성준이 캐릭터의 움직임을 구상하여 완성도가 높아질 것으로 예상된다.

- 캐릭터, 목숨, 폭탄 등 이미지 선정

: 팀원 이명진이 캐릭터와 폭탄, 목숨을 표시할 하트의 이미지를 선별하였고, 회의에서 다수결로 선정하였다.

- pygame 라이브러리 분석

: 팀원 이명진이 게임판의 기본 설정 코드를 작성하였고, 이를 깃허브의 팀 프로젝트 원격저장소에 pull requests 하였다.

- 캐릭터, 폭탄 움직임 구현

: 팀원 이전희가 기본 폭탄의 이미지를 사용하여 랜덤한 위치에서 랜덤한 속도로 y 축을 기준으로 떨어지는 폭탄을 구현하였다. 폭탄은 앞서 선정된 이미지를 활용하여 폭탄의 이미지를 변경할 예정이다.

3. 기타 사항

- 수정사항

: 현재 개발 진행 중에 게임의 재미 요소를 높이기 위한 사유로 인하여 캐릭터의 움직임을 x 축 기준으로 움직이는 것에서 상하좌우로 모두 움직일 수 있도록 구현해 진행하는 것으로 결정하였다.

- 회의 증빙자료 (사진 첨부)

: 회의는 2022년 5월 6일 5, 6 교시에 구글 미트(omline)으로 진행되었으며, 참석자는 조성준, 이전희, 민휘원, 이명진, 황혜진으로 팀원 모두가 참석하였다.

