

YAMI TETRIS

1 차 진행사항 보고서

남남쩍쩍 조

〈팀원〉

2016112546 산업시스템공학과 조성우

2016112582 산업시스템공학과 김유탄

2018112474 산업시스템공학과 복유연

목차

1. 전체 일정

I. 기존 일정 계획

II. 변경 일정 계획

2. 진행 사항

I. 조성우 진행사항

II. 김유탄 진행사항

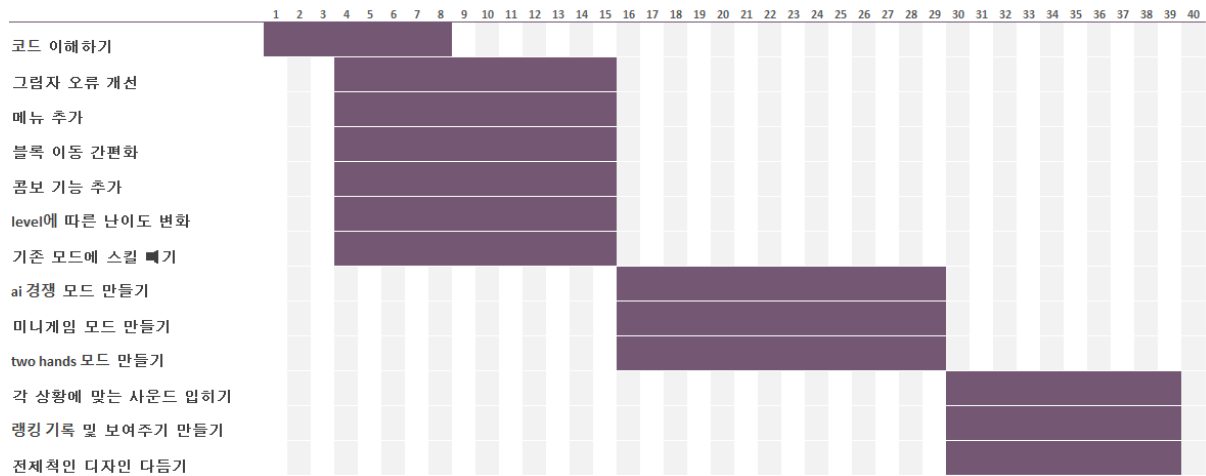
III. 복유연 진행사항

3. 변경 사항

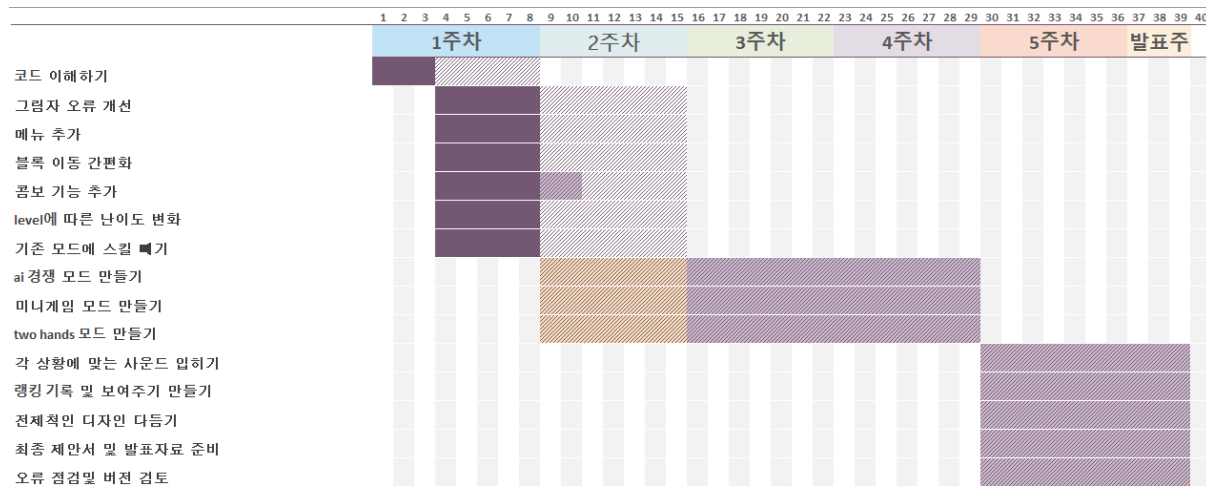
I. 변경 사항

II. 추가 오류

전체일정 - 기존 프로젝트 일정

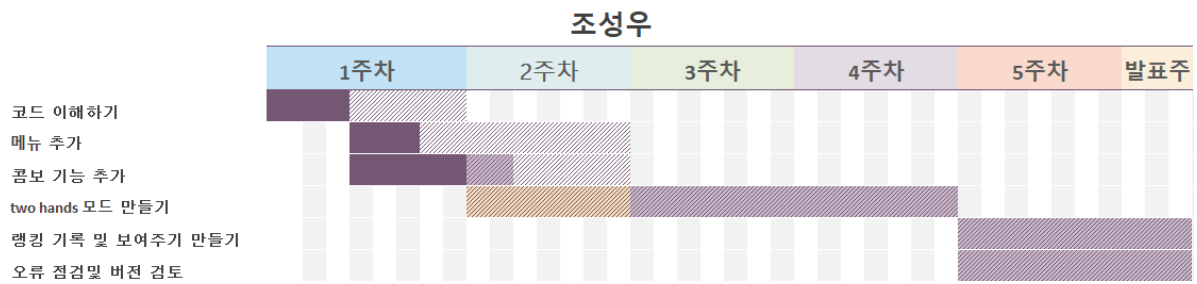


전체일정 - 변경 프로젝트 일정



1. 진한 보라(완료), 연한 보라(시작 전), 주황(계획수정), 흰색(계획 수정 후 남은 시간)
2. 2주로 계획했던 기능들 대부분 구현하여 3주차 계획 미리 시작
3. 오류점검 및 버전 검토 기간 추가
4. 최종 제안서 및 발표자료 준비 기간 추가

진행사항 - 조성우



✓ 메뉴 추가

- 기존에 없던 메뉴 생성
- 각 모드에 맞는 메뉴 추가
- 2가지 형태에 메뉴 추가 필요에 따라 선택
- 구체적인 디자인에 관한 코드는 주석처리
- 자세한 디자인은 모든 코드 구성 후에 프로젝트 계획에 맞춰 진행

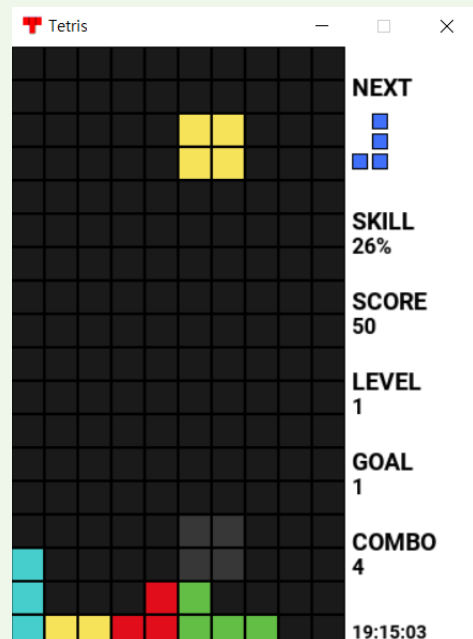


✓ 콤보 기능 추가

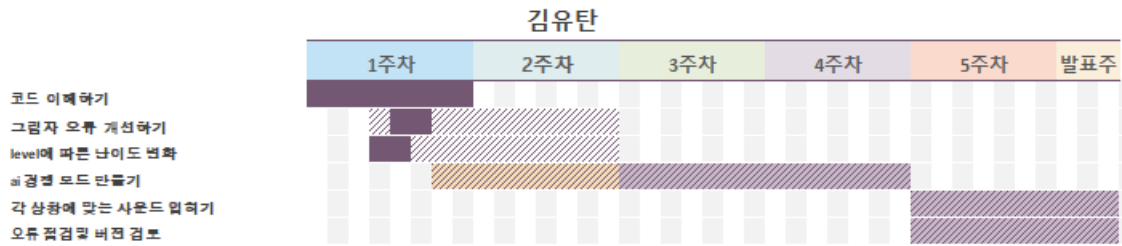
- 기존에 없던 콤보 기능 구현
- 콤보 화면에 나타내기
- 콤보에 따른 추가 점수 구현
- 콤보 추가 후 5초안에 새로운 콤보 구현 없을시 초기화 (진행중)

✓ *TWO hands* 모드 개발 시작

- Two hands 모드 개발 시작
- 기존소스를 변형하여 two hands 모드 작업 진행중

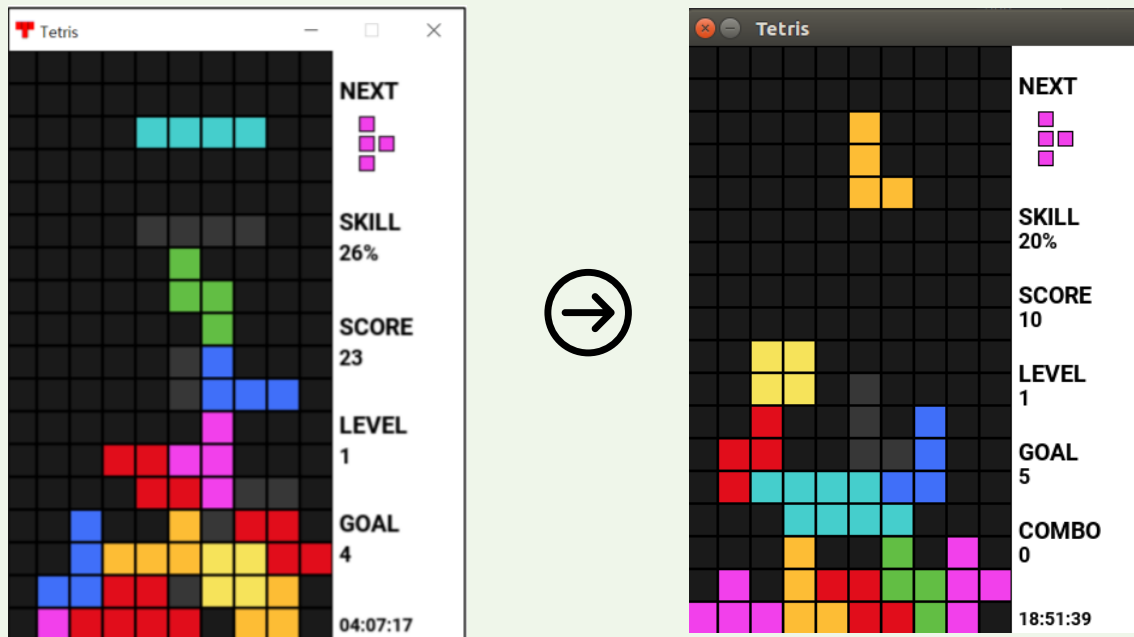


진행사항 - 김유탄



✓ 그림자 오류 개선

- 기존의 그림자가 이상하게 구현 되고 있었음
- 기존의 그림자 기능 코드 부분을 삭제하고, 새롭게 구현

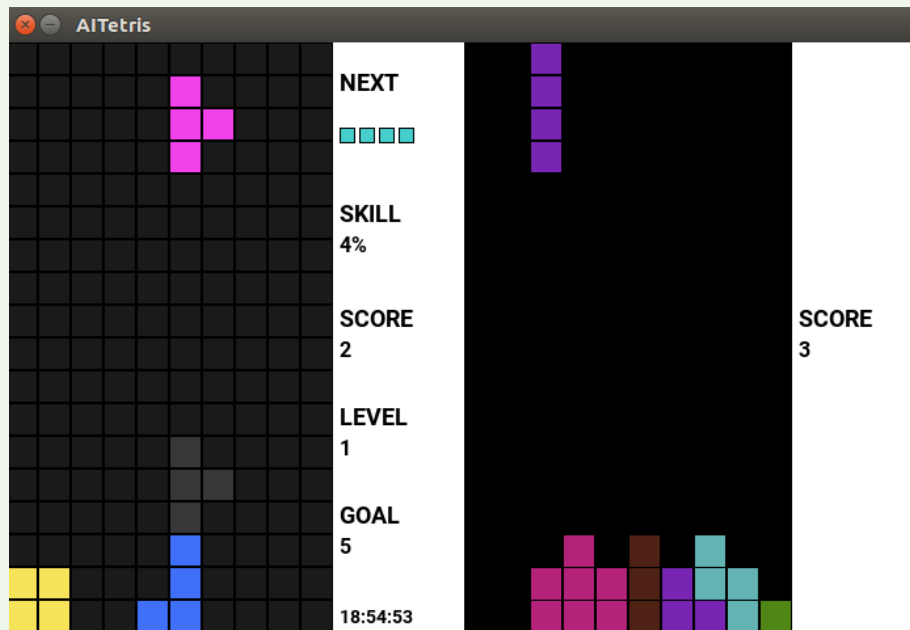


✓ Level에 따른 난이도 변화

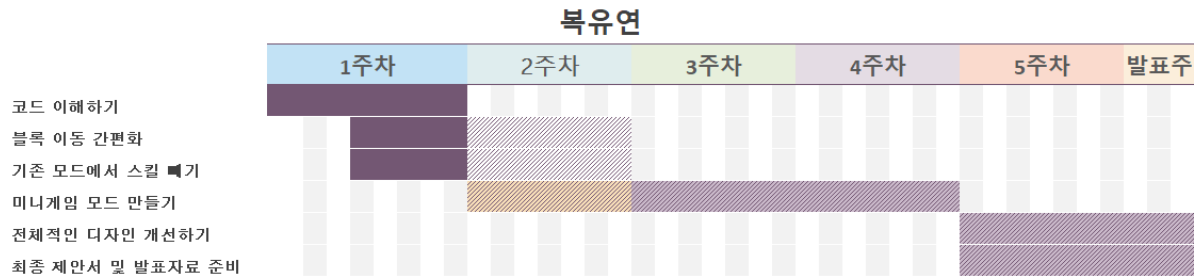
- 기존의 level에 따른 블록의 하강 속도 증가 코드가 존재 했지만, 제대로 구현되지 않았음
- 기존의 코드를 삭제하고, level에 따른 블록의 하강 속도가 증가 하도록 하는 새로운 코드 구현 완료

✓ AI 경쟁 모드 만들기 시작

- AI 경쟁 모드 개발 시작
- AI 경쟁 모드에 맞는 창 크기 구현 및 AI 오픈소스를 가져와서 합치는 작업 진행 중



진행사항 - 복유연



✓ 블록 이동 간편화

- Tetris 파일에 연속클릭 코드 추가
- 적당한 이동 속도 조절

✓ 스킬 제거

- 기존에 존재하던 스킬 코드 찾아서 제거

✓ Mini 모드 만들기 시작

- 기존 코드 변형해서 Mini 모드 만들기
- 빈 자리 처리 방법 또는 디자인 변화 구상



3. 변경 사항

1. 변경 사항

✓ AI 경쟁 모드

기존 계획 - AI가 5초 늦게 시작하고, 점수가 따라 잡히면 게임 종료

수정 계획 - 유저와 AI가 동시에 시작하고, 점수가 따라 잡히면 게임 종료

✓ Combo 기능 추가

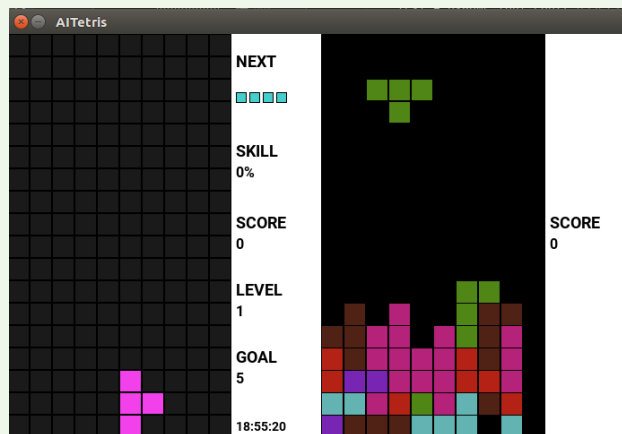
기존 계획 -> 5초 안에 블록 삭제가 없을 시, 콤보 count -1 해주기

수정 계획 -> 10초 안에 블록 삭제가 없을 시, 콤보 count를 0으로 초기화

2. 추가 오류 및 개선 사항

✓ AI 모드

1. AI자체의 성능이 부족하다.
2. 게임 종료 조건에 대한 재 설정이 필요하다.
3. 게임을 재 시작하는 과정에서 reset이 진행되지 않음.
4. 스킬 관련 사항 제거



(게임 재시작 화면에서, 재시작 이전에 진행되던 블록이 사라지지 않는다.)

✓ 블록이동 간편화

-블록 이동키를 짧게 눌러도, 해당키 내용이 여러 번 실행되는 현상 발생

✓ 콤보 기능

-새로운 콤보가 쌓여도 콤보 1이 쌓일 때를 기준으로 콤보 초기화 시간이 진행