

YAMI TETRIS

## 3 차 진행사항 보고서

남남쩍쩍 조

〈팀원〉

2016112546 산업시스템공학과 조성우

2016112582 산업시스템공학과 김유탄

2018112474 산업시스템공학과 복유연

## 목차

### 1. 전체 일정

#### I. 일정 계획

### 2. 진행 사항

#### I. 조성우 진행사항

#### II. 김유탄 진행사항

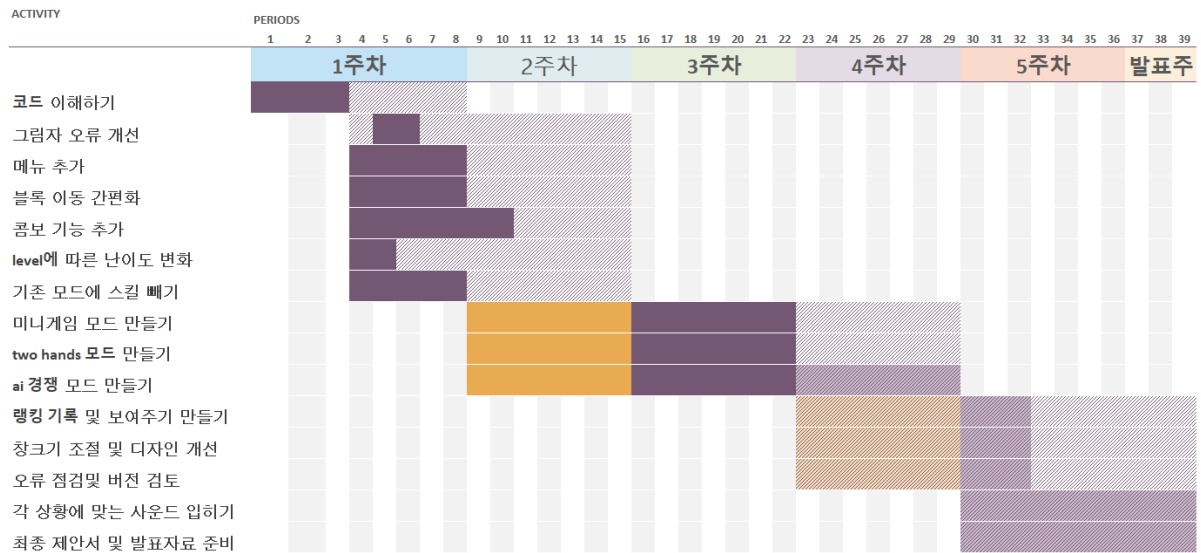
#### III. 복유연 진행사항

### 3. 변경사항

#### I. 변경 사항

## 1. 전체 일정

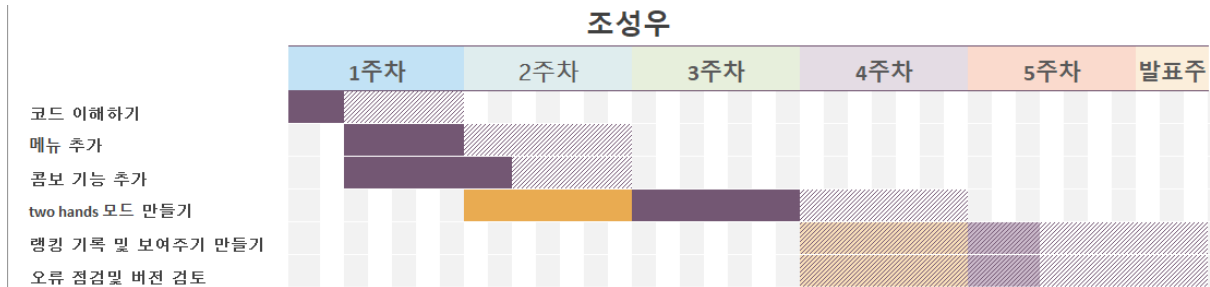
## 전체일정- 프로젝트 일정



1. 1주차 기획한 일들 대부분 구상
2. 각 모드 만들기 어느정도 구현 완료
3. 구현하면서 생기는 오류들 수정
4. 진한 보라색 = 완료한 task
5. 주황색 = 계획보다 일찍 시작한 task
6. 연한 보라색 = 아직 시작하지 않은 task

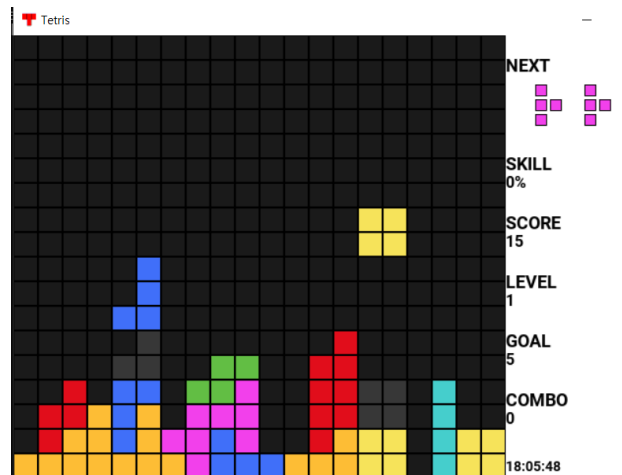
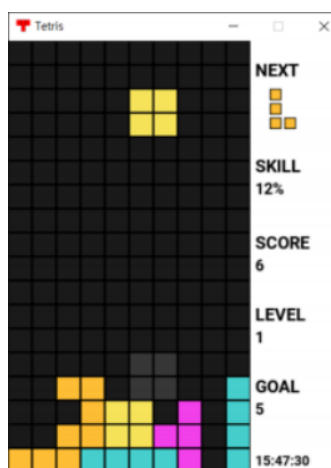
## 2. 진행 사항

## 진행사항 - 조성우

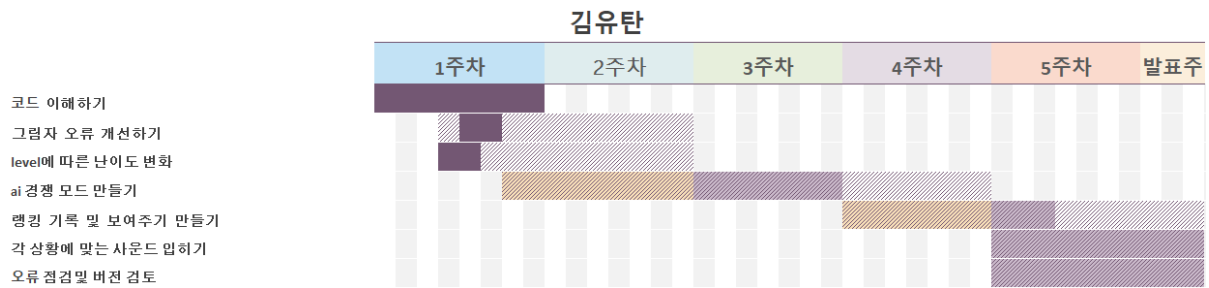


## ✓ Two hands mode 만들기

- Two hands 모드
- 좌측 블록은 모양 변환 = w, 방향 = asd 로 조정
- T우측 블록은 모양 변환 = ↑, 방향 = ← → ↓로 조정
- 다음 나오는 블록들 미리 표시
- 랭크 시스템 도입 시작

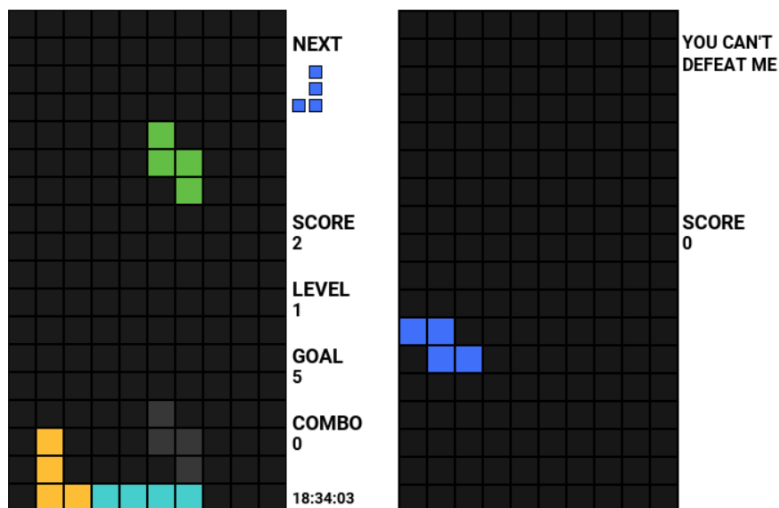


## 진행사항 - 김유탄



## ✓ AI 경쟁 모드 진행 중

- 유전 알고리즘을 사용한 AI테트리스 + 일반 테트리스 구현
- ➔ AI의 점수 체계, 및 게임 종료 시기 조절 필요



## ✓ 기존 숫자 -&gt; 고정 변수로 변경 (진행중)

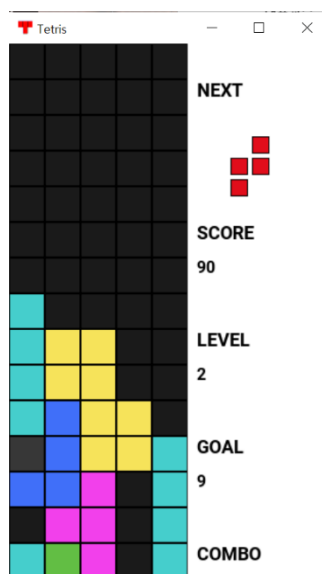
- 기존 코드에 있던 숫자들을 테트리스 보드의 width, height 및 block\_size(고정변수)를 통해 변경
- ➔ 변경 중 생기는 오류 개선 필요
- ➔ 일반 모드 외에 다른 모드에도 적용 예정

## 진행사항 - 복유연

	복유연									
	1주차		2주차		3주차		4주차		5주차	
코드 이해하기										
블록 이동 간편화										
기존 모드에서 스킵 빼기										
미니게임 모드 만들기										
창크기 조절 및 디자인 개선										
최종 제안서 및 발표자료 준비										

## ✓ 미니게임 모드 만들기

- 5칸짜리 테트리스 완성



## ✓ 창 크기 조정 시작

- Display를 resize함에 따라 테트리스가 내려오는 board의 사이즈 또한 변경되도록 하기
  - ➔ Display를 업데이트 하기 전 변경된 사이즈를 반영하여 업데이트 되도록 하는 방법 모색 중
  - ➔ 전체 변경이 불가능하다면 board의 각 요소 사이즈를 변경해야 함

### 3. 변경 사항

#### 추가 일정

- ✓ **Mode 만들기가 기존 일정 보다 일찍 끝나 나머지 일정 미리 시작**
  - 조성우 - 랭크 시스템 도입 시작
  - 김유탄 - 랭크 시스템 도입 시작
  - 복유연 - 창 크기 조절 시작
- ✓ **마지막주 일정인 오류 점검을 병행 진행 하는 것으로 프로젝트 일정 변경**