

YAMI TETRIS

## 2 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

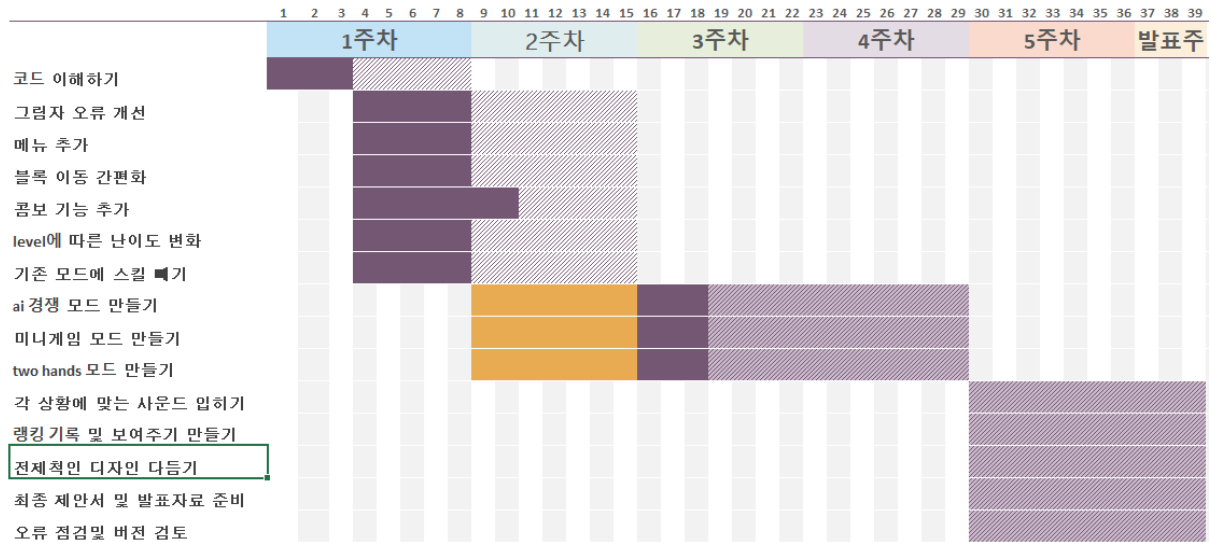
#### III. 복유연 진행사항

### 3. 변경사항

#### I. 변경 사항

## 1. 전체 일정

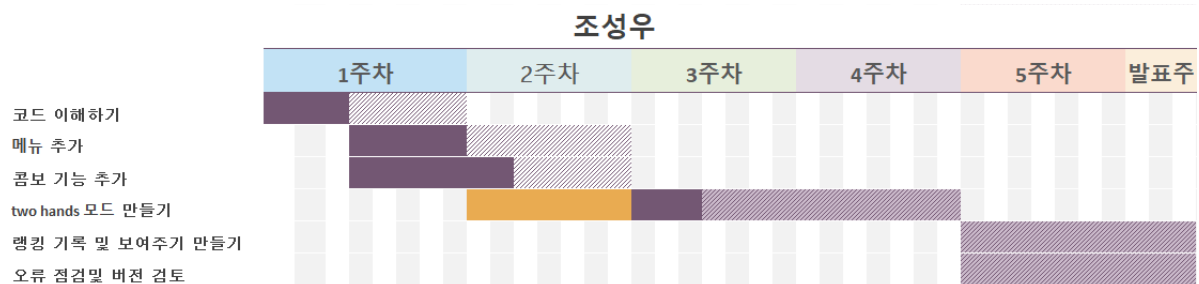
## 전체일정- 프로젝트 일정



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

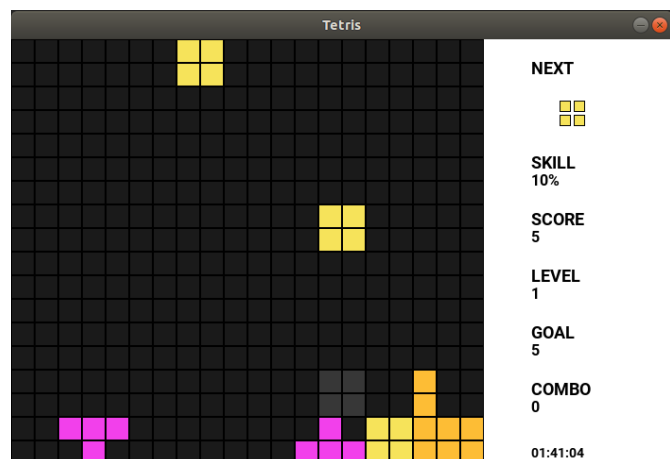
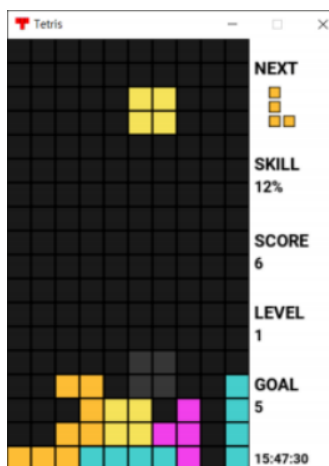
## 2. 진행 사항

### 진행사항 - 조성우

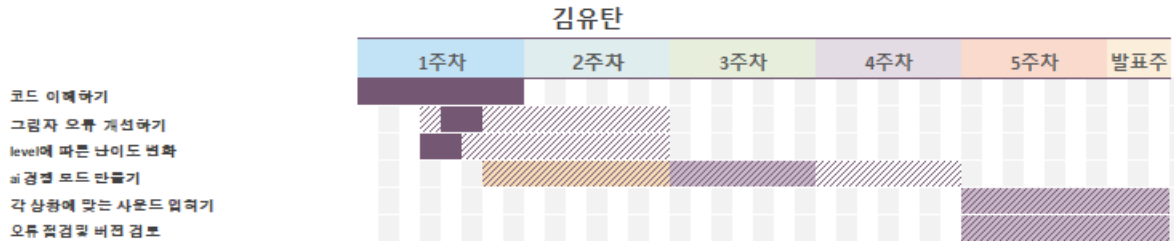


#### ✓ 메뉴 추가

- 메뉴 파일 따로 만들어 주기
- 콤보 추가 후 10초 안에 새로운 콤보 구현 없으면 초기화
- Two hands 모드 만들기 진행 중



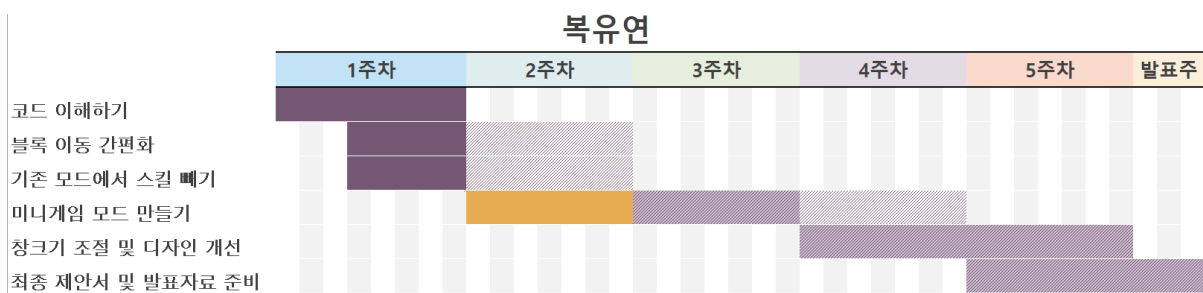
## 진행사항 - 김유탄



### ✓ AI 경쟁 모드 만들기 진행 중

- 기존의 미리 짜여진 단순한 방식의 자동 테트리스  
→ 유전 알고리즘을 사용하여 학습된 weight를 통한 AI 테트리스
- 유전 알고리즘에 대한 학습과 학습 내용을 토대로 한 코드 해석 진행 중

## 진행사항 - 복유연



### ✓ 미니게임 모드 만들기 진행 중

- 5칸짜리 테트리스 만들기 진행중  
→ 3주차에 끝내고 창 크기 조정 및 디자인 개선 시작하는 게 목표

### 3. 변경 사항

#### 추가 일정

- ✓ **Local에 한정되어 있는 랭킹 점수 -> 서버를 통한 랭킹 시스템 도입**
  - 기존의 local text 파일에 저장되어 있는 점수를 불러오는 방식이 아닌, 서버에 점수를 기록하고 다른 컴퓨터에서 게임을 진행 한 사람들의 점수까지 포함한 랭킹 시스템 구축하기
- ✓ **화면 크기 조절 불가 -> 화면 크기 조절 가능하게 하기**
  - 기화면의 크기를 조절할 수 없었던 게임을, 화면 조절이 가능하도록 바꾸기
    - ➔ 화면의 크기를 늘리면, 그에 맞춰 게임의 화면도 함께 커지도록 하기