



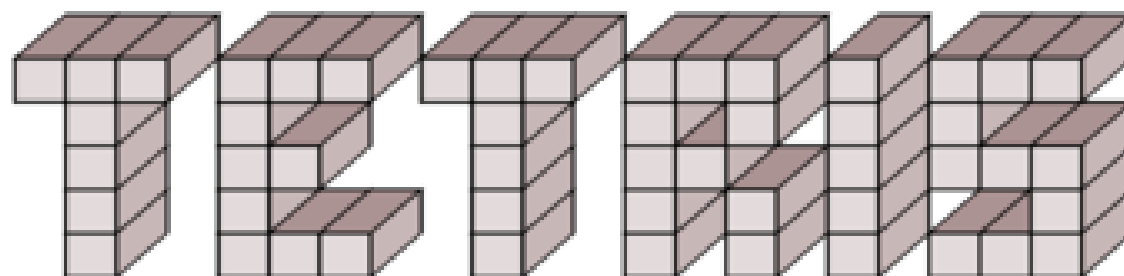
# Open Source Software Project

남남쩍쩍

---

2016112546 조성우  
2016112582 김유탄  
2018112474 복유연







**01**

## Base Source

- Base Source 기본 정보
- Base Source에 대한 SWOT 분석

**02**

## 개발 환경

**03**

## 목표 – 개선/추가 사항 및 기대 효과

- 오류 개선
- 인터페이스 향상
- 기존 모드 변경 및 모드 추가

**04**

## 타임라인 및 역할 분담

- 프로젝트 일정
- 역할 분담
- System Structure



**Base Source**

# Base Source - 기본 정보

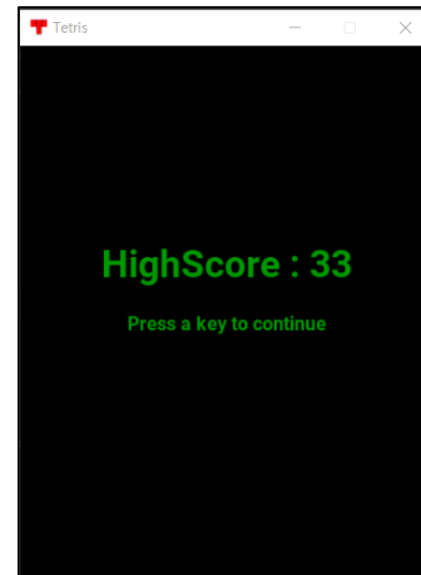
## OSD\_GAME

License : GPL-3.0

주소 : [https://github.com/hbseo/OSD\\_game](https://github.com/hbseo/OSD_game)

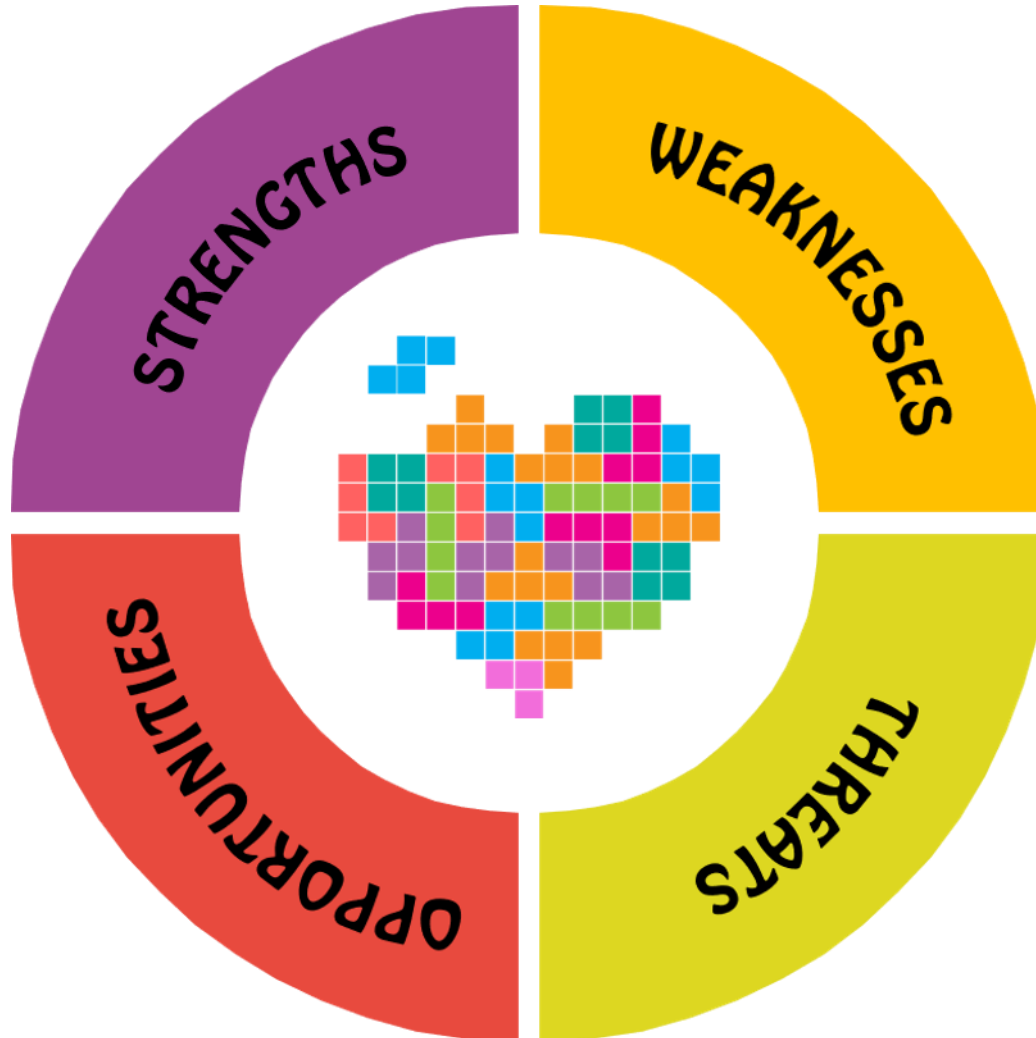
사용 언어 : python

추가 모듈 : pygame



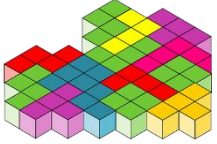
# Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석

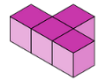


# Base Source

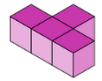
- Base Source에 대한 SWOT 분석



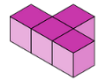
## STRENGTHS



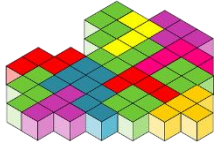
기능별로 코드가 직관적으로 나누어져 있음



테트리스에 대한 기본적인 기능요소들을 포함하고 있음



팀에게 가장 익숙한 python을 기반으로 함



## WEAKNESSES



효과음, 배경음, 메뉴 등에 대한 인터페이스가 단순함

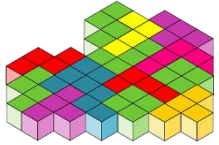


일관된 게임 모드로 인해 차별성, 흥미 요소 부족

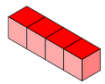


게임 내에 그림자와 관련된 오류가 존재함

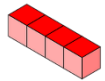




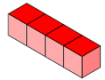
## OPPORTUNITIES



기본적인 기능들을 포함하기 때문에 새로운 개선 사항에 대한 집중 가능



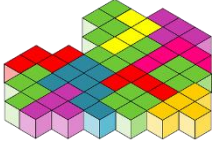
참고할 수 있는 다양한 테트리스 관련 소스들이 존재함



이미 유명한 게임이기 때문에, 게임에 대한 사용자의 이해도가 높은 편임

# Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석



## THREATS



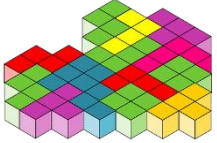
이미 수많은 버전의 테트리스 게임이 존재하기 때문에, 흥미를 끌기 어려움



서로 얹혀 있는 코드가 많은 만큼, 기능을 추가할 때 문제 발생 가능성이 높음

# Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석



## Base Source 선정 이유



기존의 강점을 기반으로, 기회요소들을 통해 약점과 위험 요소에 대한 해결을 충분히 할 수 있다 판단하고 주제로 선정



# 개발 환경

# 개발 환경

언어



툴



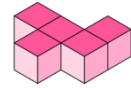
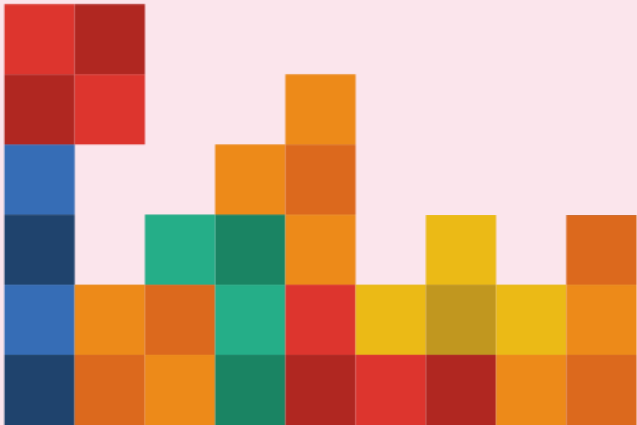
OS



# 목표

개선/추가 사항 및 기대 효과

# 목표 개선/추가 사항



## 오류 개선

### ㄱ. 그림자 오류 개선



# 목표

개선/추가 사항



## 인터페이스 향상

B. 각 상황에 맞는 사운드 추가

C. 메뉴 추가

D. 블록 이동 간편화

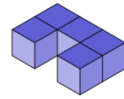
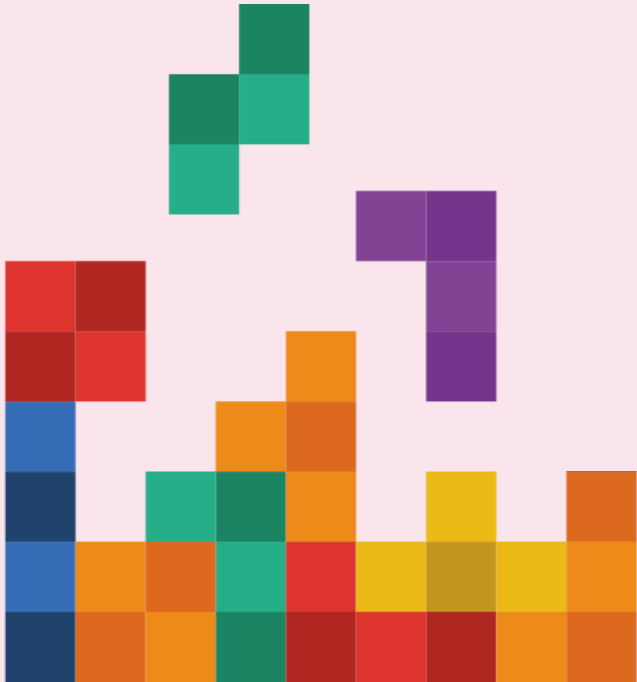
E. 디자인 개선

F. 랭크 제도 추가



# 목표

개선/추가 사항



## 기존 모드 개선 및 모드 추가

G. 기존 모드 콤보 기능 추가

H. 기존 모드 LEVEL에 따른 난이도 변화

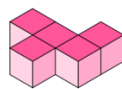
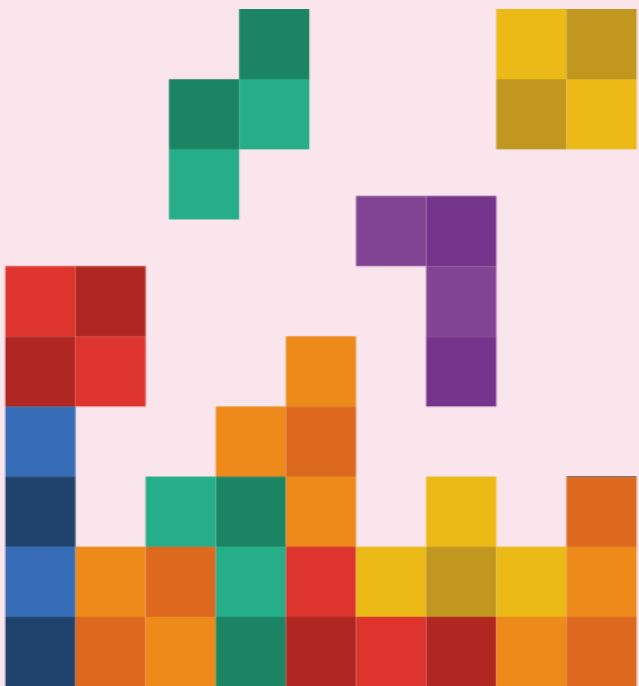
I. 기존 모드 스킬 제거

J. 미니 게임 모드 추가

K. Two Hands 모드 추가

L. AI 모드 추가

# 목표 기대효과



## 오류 개선

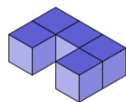
→ 혼란 및 불편함 제거



## 인터페이스 향상

→ 게임의 몰입감과 긴장감 UP

→ 편의성 향상



## 기존 모드 개선 및 모드 추가

→ 쉬운 난이도로 인한 무한 플레이 방지

→ 다양성 및 흥미 UP



# **타임라인 및 역할 분담**

## 수행 순서

↓ 코드 이해하기

↓ 오류 개선 및 기본적인 기능 조정

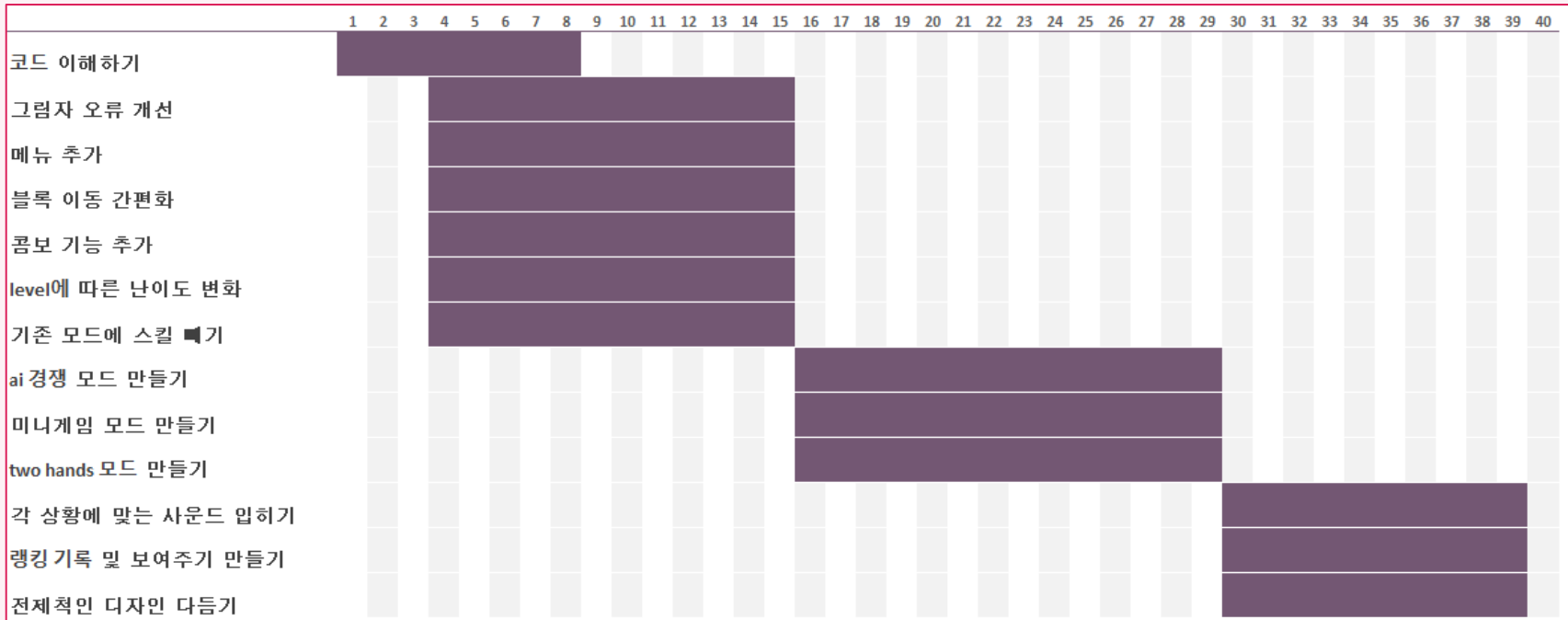
↓ 추가 모드 만들기

↓ 사운드/랭킹/디자인 요소 추가

# TimeLine

- 프로젝트 일정

## 전체 타임라인



# TimeLine

- 역할 분담

## 팀장 - 조성우

조성우

코드 이해하기

메뉴 추가

콤보 기능 추가

two hands 모드 만들기

랭킹 기록 및 보여주기 만들기

↓ 기존 코드 이해하기

↓ 후에 만들 새로운 모드들에 맞게 메뉴 구현하기

기존 모드에 콤보 기능 추가하기

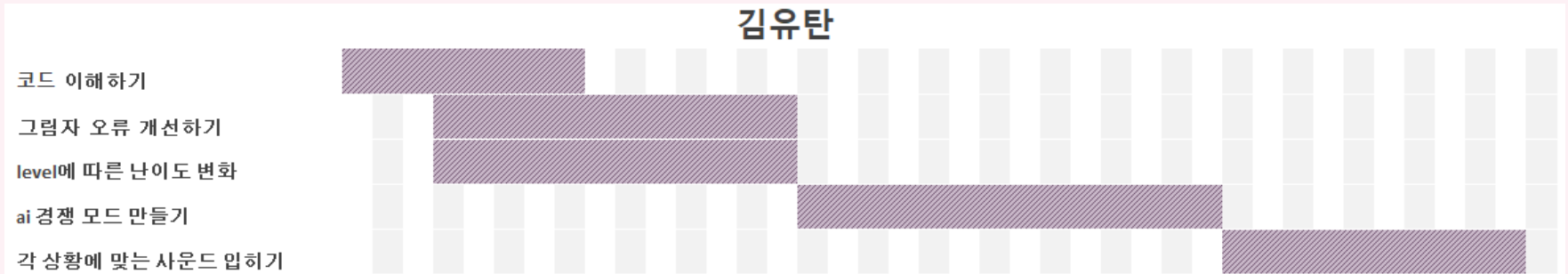
↓ 양손으로 플레이 하는 two hands 모드 만들기

↓ 랭킹을 보여줄 수 있는 인터페이스 추가하기

# TimeLine

- 역할 분담

## 팀원 - 김유탄



↓ 기존 코드 이해하기

↓ 기존 코드의 그림자 오류 개선하기

기존 모드에 level 별로 난이도(속도) 설정하기

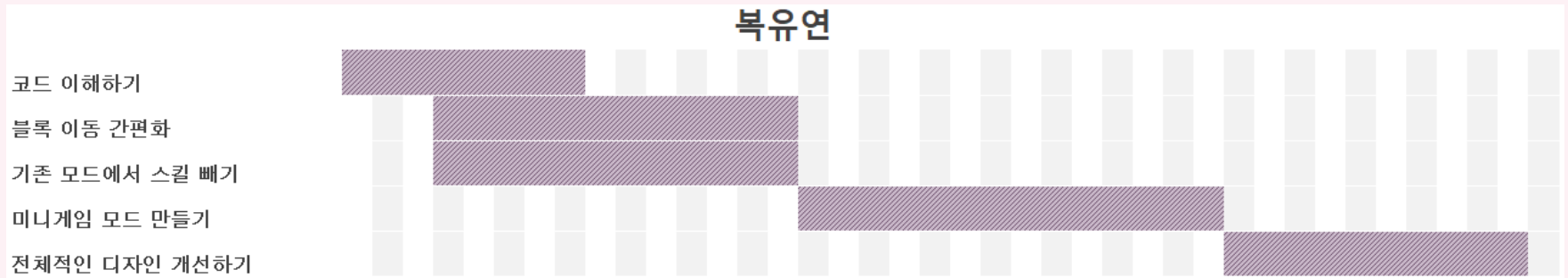
↓ 기존 모드를 응용한 AI 경쟁 모드 만들기

↓ 각 모드들이 다 만들어지면 각 상황에 맞는 사운드 입히기

# TimeLine

- 역할 분담

## 팀원 - 복유연



↓ 기존 코드에 대한 이해하기

↓ 블록이동 간편화 시켜주기

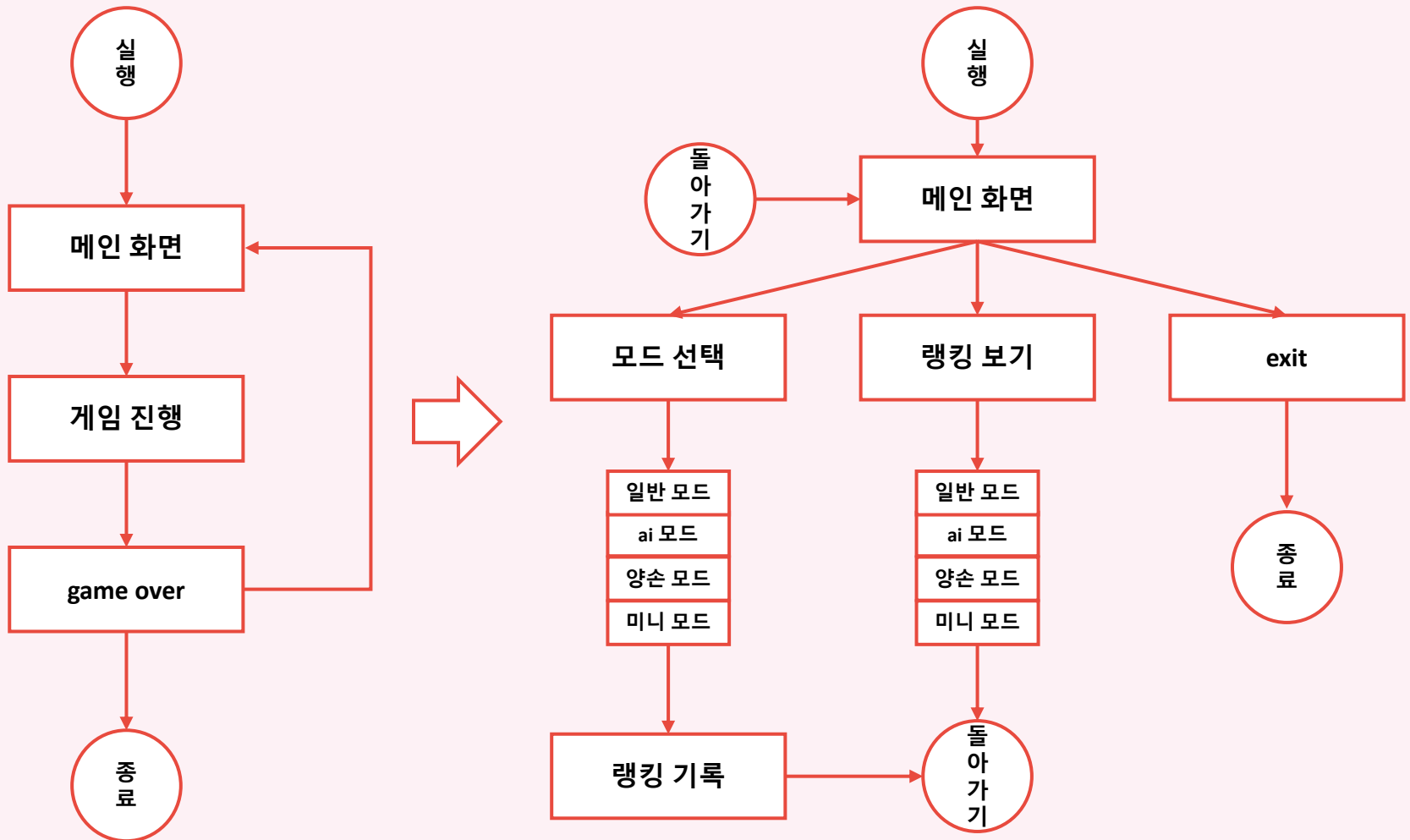
기존 모드에서 스킬 없애주기

↓ 5칸짜리 미니게임 모드 만들기

↓ 전체적인 디자인 다듬기



# System Structure





**Thank You**

---