

# 컴퓨터프로그래밍I 기말프로젝트 작업체계안내서

## I. 해야 하는 것

### 2인용 테트리스 게임 만들기

- 아이템이 존재함
- 결과를 텍스트 파일에 출력함
- 두 플레이어의 블록은 구분되어야 함
- 플레이어당 30개의 턴이 있음
- 플레이어가 블록을 놓아서 사라진 라인에 대해서 1점
- 큰 점수를 가지는 사람이 이김
- 게임은 60개의 턴이 종료되거나 블록으로 메워지면 종료
- 플레이어가 2개 이상의 라인을 없애면 아이템 지급
- 아이템의 사용은 한 턴에 한 번만(선택순이며 낮은 쪽의 아이템은 유지)
  - > 자기 턴에 사용하면 상대 턴이 5초간 정지되고 상대 블록을 결정함
  - > 남의 턴에 사용하면 자기 턴이 5초간 정지되고 자기 블록을 결정함
  - > 블록의 결정은 1~4의 숫자로
- P를 누르면 다른 키를 누를 때까지 게임이 정지됨
- ESC를 누르면 게임이 정지되며 로그가 기록되지 않음

## II. 주어진 것

### 싱글 모드 테트리스 게임

- 게임 소스

### III. 전제된 것

- 테트리스 판의 규격이 예시와 동일할 것
- 게임 상황 정보가 다음을 표시할 것
  - > 다음 블록의 모양
  - > 양쪽의 점수와 양쪽이 가진 아이템의 수
- 키보드 배열과 1~4까지의 테트리스 일련번호가 예시와 동일할 것
- 출력은 다음을 담을 것
  - > 시작 시간
  - > 양쪽에 대하여 점수와 얻은 아이템과 잃은 아이템의 수
- 양쪽의 플레이 시간에 있어 반대편의 방향키는 작동하지 않음
- 현재 블록과 쌓인 블록은 구분되어야 함
- 각 차례에서 누구의 차례인지 표시해야 함
- 블록이 선을 초과하여 쌓이면 게임이 종료됨(선에 닿는 것은 허용)

• P1

W  
A S D F

• P2

△  
◀ ▼ ▶ M

W △: Rotate block  
A ◀: Move block left  
S ▼: Move block down  
D ▶: Move block right  
F,M : Use item  
P : Pause game  
Esc: Quit game

