

오픈소스SW 과제중심수업 보 고서

ICT융합학부 디자인테크 전공

2020073081 남송문

GitHub repository 주소 :<https://github.com/songwennan/osw-repository.git>

1. 각 함수들의 역할

main 함수 : 전역 함수정의 , 그리고 창구 세팅 , 기초글자체와 큰글자체 세팅, 시작화면 세팅

runGame 함수 : 게임 시작 값에 대한 몇 가지 변수를 초기화, 게임 순화에 설정,여러가지 이벤트(event)처리(정지화면 등등), 게임원소 그리기.

makeTextObjs 함수: 글자(테스트)의 그리기 대상 만들기

terminate 함수: 게임 종료 함수

checkForKeyPress 함수: 버튼 이 눌 렸 는 지 확인 합 니 다

showTextScreen 함수:이 기능 은 키 를 누 를 때 까지 화면 중앙 에 큰 텍스트 를 표시 합 니 다. 텍스트 드 롬 다운 그림 자 를 그리 합 니 다.

checkForQuit 함수:탈퇴(quit) 이벤트 가 있 는 지 확인

calculateLevelAndFallFreq(score) 함수:점수(score) 에 따라 등급(level) 과 하락 의 빈 도 를 계산 하 다.

getNewPiece 함수:새로운 모양 (모양, 방향, 색상) 피스(piece)을 얻는다.

addToBoard 함수: 피스 보드로 추가!

getBlankBoard() 함수: 보드(board) 지우고 새로운 보드 생성(게임실패시)

isOnBoard(x, y): 함수 : 보드 경계

isCompleteLine(board, y): 함수 : 이 행을 모두 채우는지 판단.

removeCompleteLines(board): 함수 채우는 행을 지우기.

convertToPixelCoords(boxx, boxy): 함수: BOX 좌표를 화소의 좌표전환

DrawBox: 함수 게임 박스(BOX) 드로잉 (그리기).

DrawBoard 함수 : 게임판 그리기 .

DrawStatus 함수 : 게임에 있는 메세지(score, level ,game time) 그리기

DrawPiece 함수: 게임에 여러까지 피스(piece)그리기

DrawNextPiece: 함수: 다음 피스 에 메세지 그리기.

2. 함수의 호출 순서 또는 호출 조건

게임 시작전 일탄 main 함수 전역 처리후 순환중 램덤 으로 배경음악 결정하기, 그리고 RunGame 함수 호출하고 게임시작하기 , 플레이어 (player) 가 게임실패 할때 main함수반환 하고 음악정지 실패화면 그리기 . 그리고 플레이어 (player) 가 아무버튼 터치때 다시 배경 음악 결정하고 게임 시작 하기.

checkForQuit(): 게임실행 언제든지 esc 키 누르면이함수에 체크되고 **terminate()** 함수 호출 게임 강제 종료 .