

OSSProj_10주차_회의록_01_바이오통통

일시 : 2021년 11월 3일 수 14시 30분

참석자 : 안재혁, 이희경, 노현영

작성자 : 이희경

[목차]

1. 시작난이도 설정 세부사항 결정

2. 10주차 활동 내용

3. 11주차 활동 내용

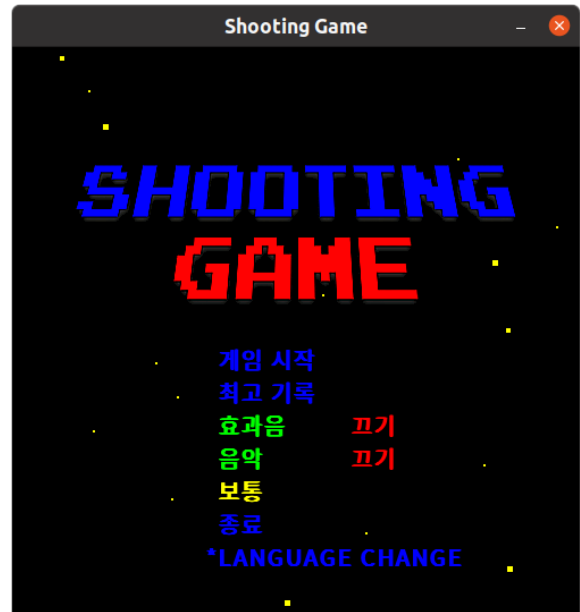
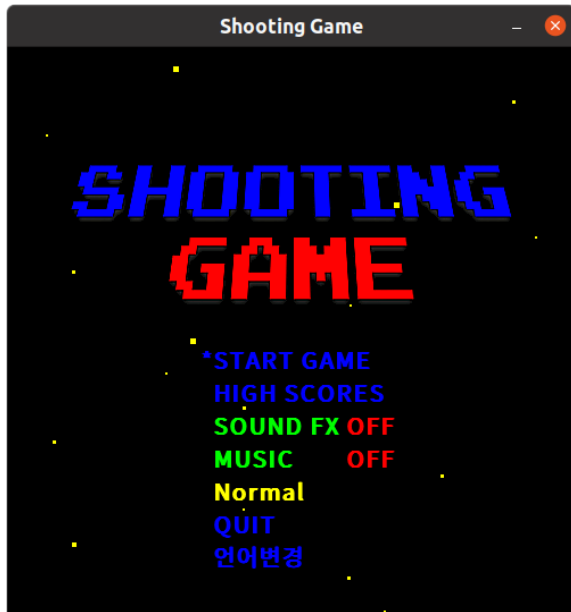
1. 시작난이도 설정 세부사항 결정

- 기존 게임 설정 남은 적 수 10마리 시작, 단계별 두 배씩 증가.
4단계가 되면 다시 10마리가 되고 적의 이동속도가 증가한다.
라이프 1개 : 적과 한 번 충돌하면 그대로 게임 오버
폭탄 세 개로 시작

Easy	Normal	Hard
남은 외계인 수 : 1.5배	그대로 2배	3배
스피드 증가 0.2	스피드 증가 0.5	스피드 증가 1
폭탄 5개	폭탄 3개	폭탄 1개
라이프 5개	라이프 3	라이프 1

2. 10주차 활동 내용

- 한글로 변경시 깨짐 현상 해결
우분투 기본 제공 폰트로 변경하여 깨지는 현상 해결



2. 공격 유지 기능 구현

기존 : 스페이스바 한 번에 미사일 한 번 발사

변경 사항 : 스페이스바를 꾹 누르고 있으면 미사일이 계속 발사됨

미사일 발사 루프를 별도로 구현하여 KEY_DOWN 이벤트가 발생했을때 미사일 발사가 되는 것이 아닌 미사일 발사 루프가 실행되게 하여 구현.

3. 난이도 선택 기능 추가

초기화면에 Easy/Normal/Hard 선택 할 수 있는 메뉴 추가

메뉴에 따라 게임 설정값(목숨, 보유 폭탄수, 외계인 증가율 등) 변경 됨.

라이프 기능 추가 & 게임 화면 우측 상단에 남은 라이프 하트로 표시.



4. 게임 재시작시 언어 설정, 난이도 설정이 초기화되는 문제 해결
 main함수 외부에 언어 설정과 난이도 설정을 관리하는 클래스를 두어
 게임이 재시작될 때 변수가 초기화되어 설정이 유지되지 않는 현상 해결

3. 11주차 활동 내용

일시정지 기능 추가, 코인 추가, 적 절반 아이템 추가, 창 크기 조절