

# OSSProj\_11주차\_회의록\_01\_바이오통통

일시 : 2021년 11월 10일 수 20시

참석자 : 안재혁, 이희경, 노현영

작성자 : 이희경

[목차]

1. 지난주 발표에 대한 피드백

2. 11주차 활동 내용

3. 12주차 활동 내용

## 1. 지난주 발표에 대한 피드백

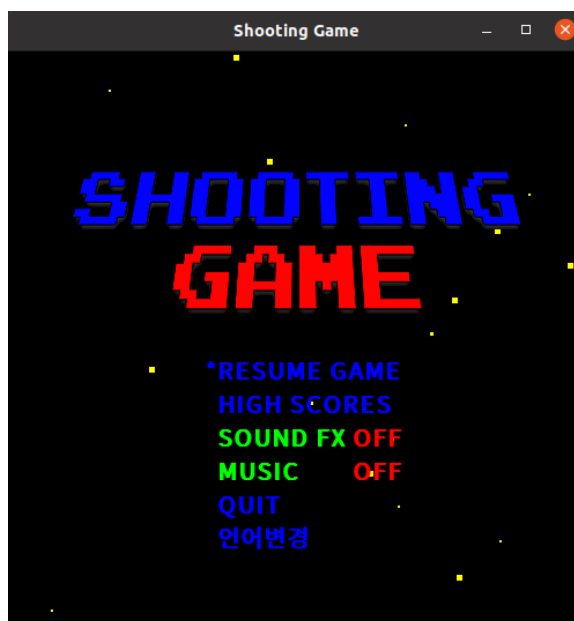
지난주 발표에서 "12초 이상 지속적으로 눌렀을 때 이상이 없는가?" 에 대한 피드백

→ 이상 없음

## 2. 11주차 활동 내용

### • 일시정지 기능

- 일시정지 기능은 구현했으나 일시정지 후 게임으로 돌아왔을때 기체가 정상 이동되지 않는 문제가 가끔씩 발생



- 코인 추가

- 코인이 드랍되고 획득하는 기능은 구현 (DB연동이 안되어서 게임 재시작시 코인 초기화)



- 12주차에 기존 database코드를 참고하여 DB연동 예정
- 코인은 온라인 연동이 아닌 최고 점수와 같이 로컬 컴퓨터로 한정할 예정

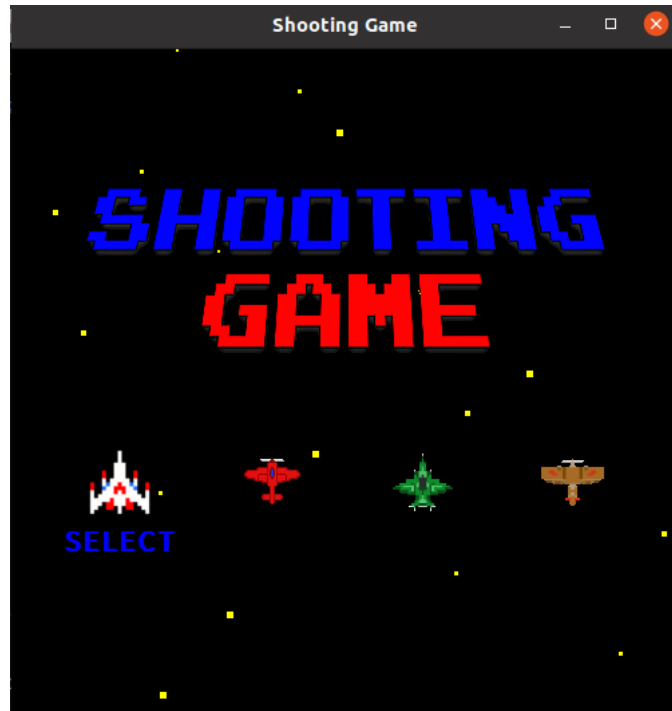
- 적 절반 아이템 추가

- 아이템 획득 시 현재 화면에 있는 적이 모두 사라지고, 웨이브 클리어까지 남은 적의 수가 절반이 됨



- 비행기 선택 메뉴 추가

- 메뉴창에서 비행기 선택창을 추가하고 4가지 비행기 기체를 선택할 수 있게 구현



- 추가된 기체의 기본 이미지:



- 추가된 기체의 쉴드 이미지:



- 12주차에 DB연동으로 코인이 로컬컴퓨터에 저장되면 코인으로 기체를 unlock할 수 있는 기능 구현 예정

- **화면 리사이징 문제**

- 화면 리사이징을 pygame.RESIZABLE을 이용해서 구현하려 했으나 게임내 오브젝트들이 확대,축소가 안되는 문제 발생
- 다른 조의 화면 리사이징 코드를 확인한 결과 게임내 오브젝트들의 크기가 절대값이 아닌 화면크기에 맞게 상대값으로 변환해야 하지 않나 추측

### **3. 12주차 활동 내용**

- 일시정지 기능 오류 해결
- 화면 리사이징 오류 해결
- DB연동을 통해 로컬컴퓨터에 획득한 코인 개수 저장
- 획득한 코인으로 비행기 기체를 unlock할 수 있는 기능 구현