

The slide features decorative hexagonal patterns in the corners. The top-right corner has a grey hatched hexagon and an orange hexagon. The bottom-left corner has a grey hatched hexagon and two orange hexagons. The text is centered on a white background.

- 스크립트 언어 -

팀 프로젝트 기획 발표

2016184037 하태웅
2017180006 김지영

- 목차 -



개발 목표

3p



사용 API

6p



개발 상세 내용

7p



개발 일정

14p



개발 목표(1)



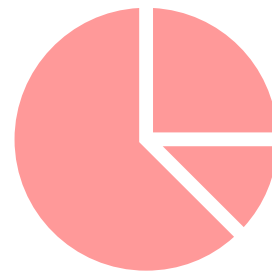
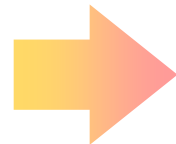
멀티 플레이 게임 → 승패 횟수, 최근 플레이 기록



게임 전적 검색서비스

전적? (경기 · 시합 등의 성적) record

개발 목표(2)



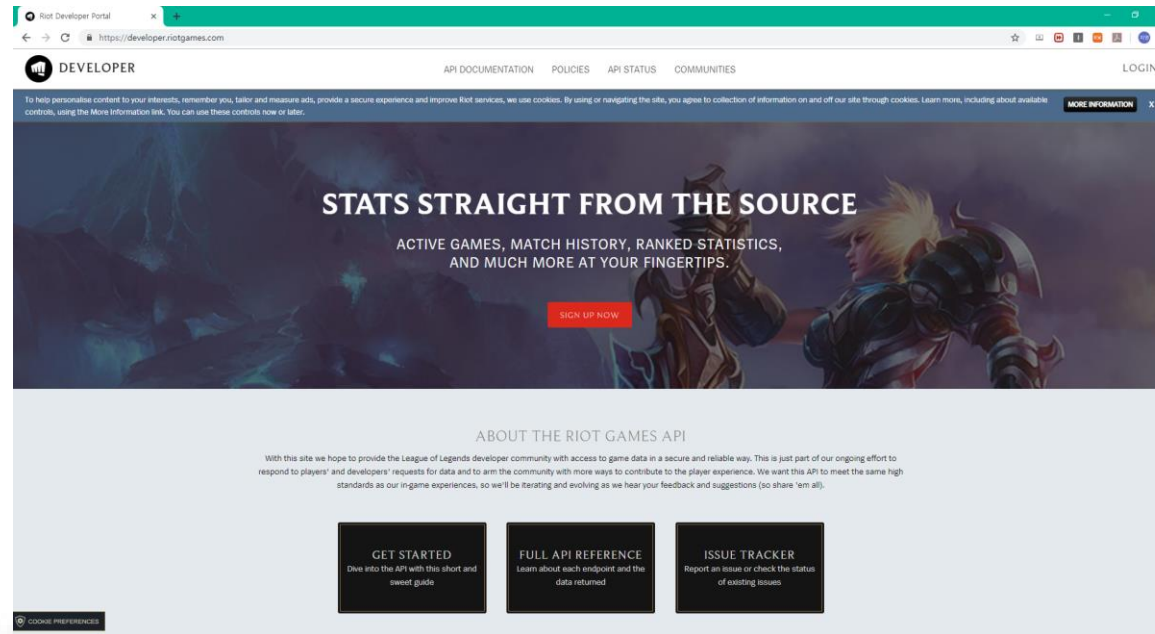
복잡한 텍스트 방식보다 보기 쉬운 **Graphic** 활용

개발 목표(3)



리그 오브 레전드 League of legend
플레이어 개인의 전적 검색 시스템 구현

사용할 API



라이엇 게임즈 에서 제공하는 Open API

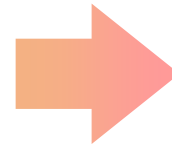
개발 상세 내용:기능

랭크 검색

게임 유형별 전적 검색

게임 중 플레이어 정보

승률 및 시간 당 평가

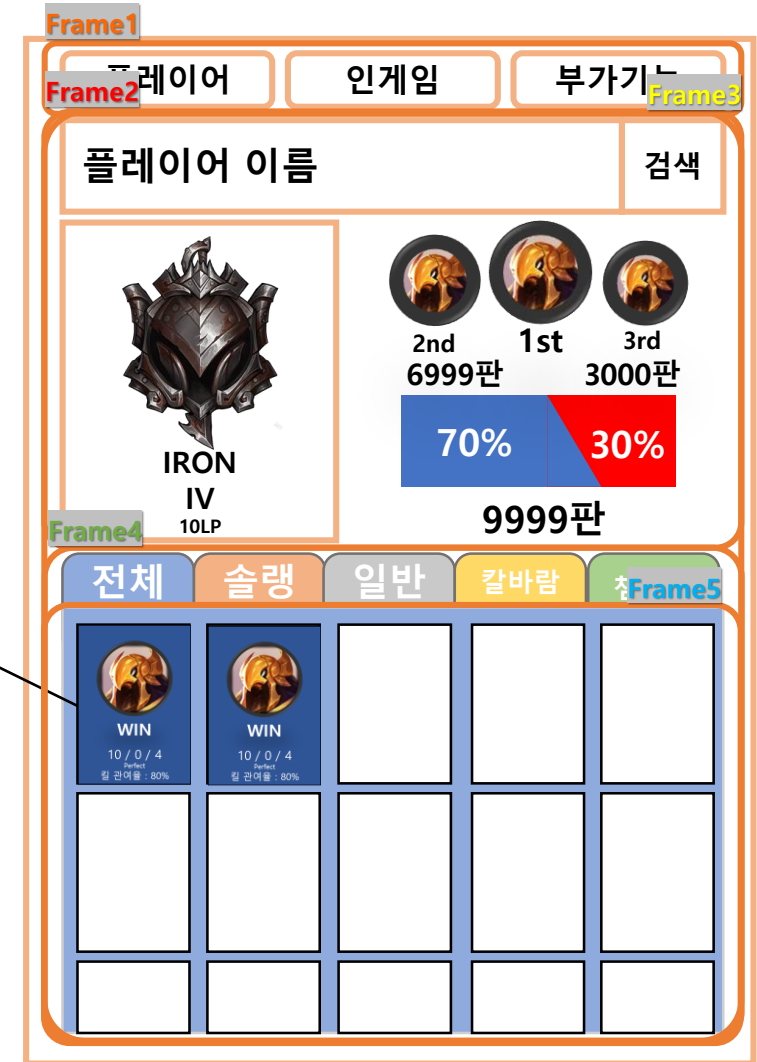
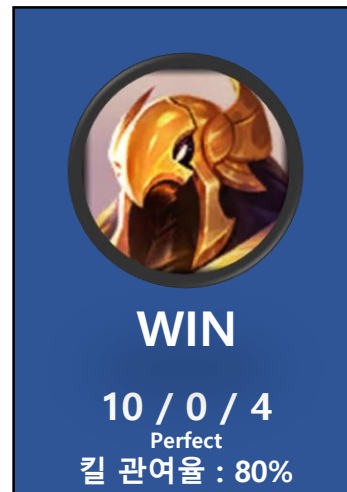


Telegram / Tkinter

개발 상세 내용: UI

챔피언(캐릭터)
중심 UI 배치

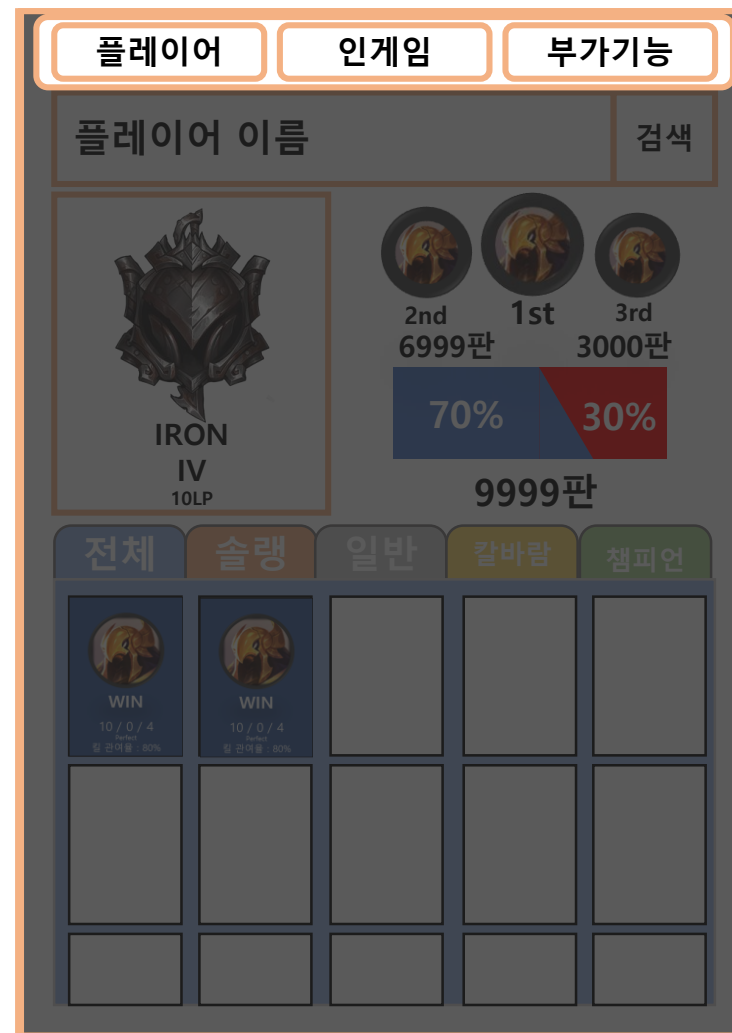
프레임을 각 기능별로
나누어 관리할 예정



UI Frame1

플레이어 정보 탭,
게임 중 인게임 탭,
텔레그램 봇 및 이메일 전송등
부가 기능 선택 탭 버튼

Frame1



UI Frame2

Frame1에서 선택된 탭에 따른
UI를 담을
Frame3 과 Frame4
포함

Frame2



UI Frame3

플레이어 이름으로
검색한 랭크 정보, 승률 표출

Frame3



UI Frame4, 5

탭 당, 전체 게임, 솔로 랭크,
일반 게임, 칼바람 나락 게임,
선호 챔피언 등
최근 10게임 정보 표현

Frame4

Frame5



UI 게임 당 정보

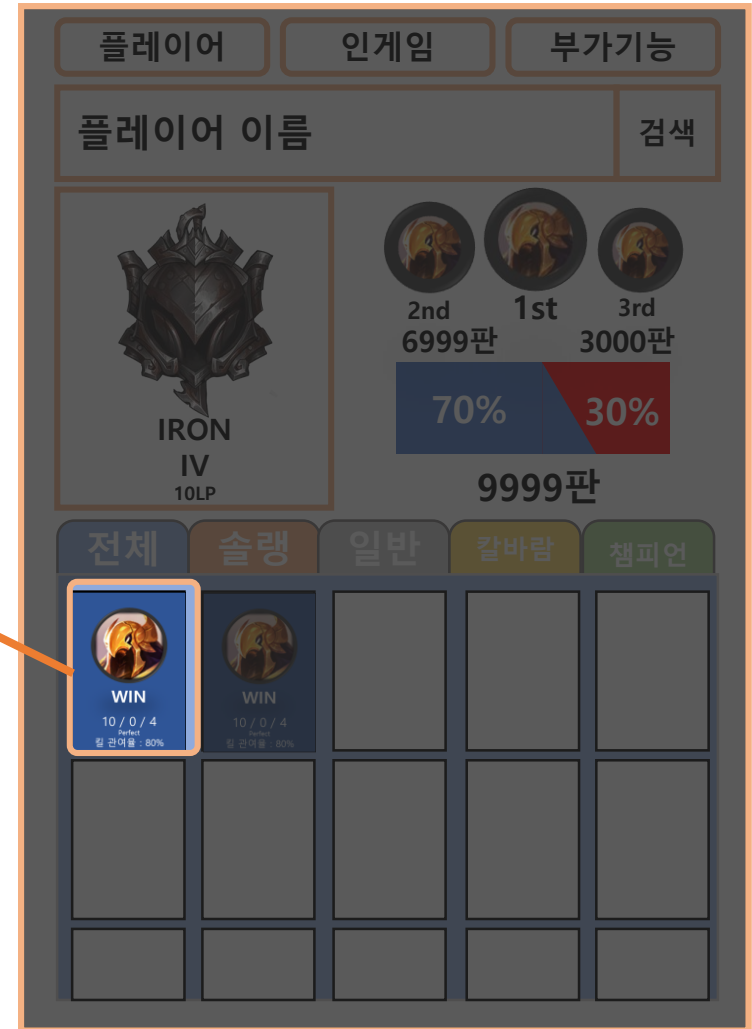
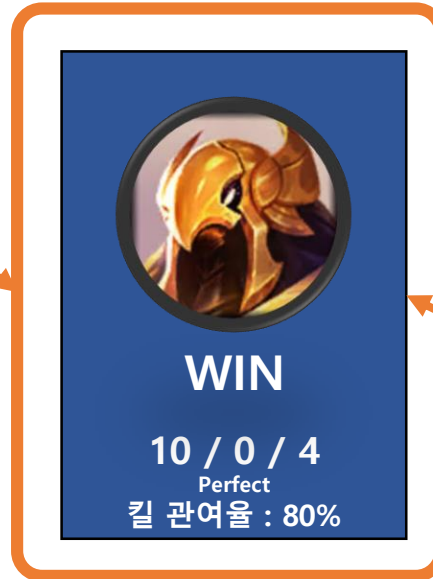
플레이한 챔피언 초상화

승리/패배

Kill/Death/Assist


KDA

킬 관여율



개발 일정

주차	일정	계획	세부 계획
1	5/12 ~ 5/19	API 분석 및 참고 사이트 분석, JSON 모듈 조사, 상세 기능 및 UI 구상, 역할 분담 기획 발표 5/15	라이엇 오픈 API 기능 별 분석 OP.GG, Fow.kr, etc. 예제 분석 Youtube 기획 발표
2	5/20 ~ 5/27	OpenAPI 실제 연동 구현 및 데이터 처리 방식 구상 및 구현 중간 발표 5/27	JSON 파싱, 데이터 관리 및 게임 유형별, 키워드별 검색 구현 Youtube 중간 발표
3	5/28 ~ 6/2	Tkinter GUI 구현, 통계 기능 구현 챔피언 초상화등 이미지 적용	구상한 GUI에 맞게 구현 데이터 관리 통계 기능 구현
4	6/3 ~ 6/10	GUI와 데이터 관리 병합 이메일, 텔레그램 봇 연동 및 추가 사항 구현,	GUI와 데이터 관리 병합 및 그래프 삽입 이메일, 텔레그램 봇 연동 및 기타 추가 사항 구현
5	6/11 ~ 6/17	C/C++ 연동, 배포 파일 작성 최종 발표 6/17	C/C++ 연동, distutils 배포 파일 작성 Youtube 최종 발표



역할 분담

김지영	하태웅
PPT 제작 리소스 수집 통계 별 이미지 출력 C/C++ 연동	GUI 구현 텔레그램 봇 연동 발표 녹화 JSON 파싱 분석
이메일 전송 서비스 그래프 삽입 배포 파일 작성	데이터 관리, 검색 통계 기능 구현