


## 2022 졸업작품 프로젝트 기획 제안 1

팀 깃허브 저장소		5zo.github.io		
학번	이름	담당업무	휴대폰	이메일
20214216	김태운	조장, Unity	010 2466 0119	kih071800@naver.com
20210957	김용민	Unity, 기획	010 4444 1727	
20210964	김사강	DBMS	010 4680 7347	
20214224	김웅기	Unity, DBMS	010 4917 3520	
20180529	나승환	Unity, DBMS	010 2512 8689	
20150254	김수민	Unity, DBMS	010 8367 4256	
조이름	5조			
제목	Flash Focus(a.k.a FF)			
개요	E스포츠가 정식 스포츠화됨에 따라 타 스포츠처럼 많은 데이터 및 정보가 쌓여감으로, 이를 효과적으로 제어하여 보기 위한 빅데이터 기반 앱			
분야	<input type="checkbox"/> 웹 정보/쇼핑 시스템 <input type="checkbox"/> 인공지능 <input checked="" type="checkbox"/> 앱 정보 시스템 <input type="checkbox"/> IoT 관련 시스템 <input type="checkbox"/> 윈도 시스템 <input type="checkbox"/> 콘솔 시스템 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 ( 빅데이터 구현 시스템 )		운영체제	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Unix/Linux <input checked="" type="checkbox"/> iOS <input checked="" type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> 기타 (   )
개발 기술	<input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> ASP/JSP <input checked="" type="checkbox"/> DBMS <input checked="" type="checkbox"/> Python 관련 <input type="checkbox"/> 기타 (   )		주요 모듈	<input checked="" type="checkbox"/> Server <input type="checkbox"/> Client <input checked="" type="checkbox"/> APP <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (Python Library )
배경 및 필요성	2000년대 초반부터 시작된 E스포츠 열풍에 종주국이 된 우리나라에서 2020년대에 들어 각 E스포츠 리그를 구성하는 팀들은 각각의 팀에 빅데이터 응용 및 관리팀을 배치하기 시작하였습니다. 이것은 곧 쌓여가는 데이터와 정보들이 전 세계의 다양한 리그, 팀, 선수들의 승률과 직관된다는 것을 뜻하며, 곧 대륙 간 리그 경쟁력이 된다는 것을 깨닫게 되었습니다. 다가올 2022년 항저우 아시안 게임에서는, 최초로 E스포츠가 정식 종목으로 채택되었고 제1회 우승, 금메달을			

	<p>역사에 기록하려 많은 나라가 준비에 총력을 기울이고 있습니다. 이에 따라 이 앱은,</p> <p>크게는 선수, 코치들 작게는 개개인의 플레이어들에게 현 게임의 메타(META)가 어떤 방향이며, 업데이트마다 격변하는 승률 및 추세를, 또, 우리나라뿐만 아닌 해외의 방향성은 또 어떤지에 대한 정보를 눈으로 쉽게 볼 수 있다면, 한층 더 재미있고, 생각하게 되는 게임 플레이 방식을 제공할 수 있으며, 어떤 플레이 방식이 자신에게 맞는지 선수와 데이터 대조를 해보게 하도록 개발을 기획하게 되었습니다.</p>
유사 제품	전적 기록: OP.GG(한국), Your.GG(한국), Blitz.gg(글로벌), 승률 빅데이터 활용: lol.ps(한국)
주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 게임사의 전적 Api를 이용해 대전 전적 기록 <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 일반 플레이어들의 전적 및 프로리그 선수들의 경기 기록 및 연습 경기 승률과 선수들이 선택한 플레이 방식들을 분류하여 데이터화 후 저장함.</li> </ul> </li> <li>◆ 빅데이터 기술 구현 후 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 단적인 내부 기록만이 아닌, 실시간으로 진행되는 방대한 양의 전적과 플레이 시간을 토대로 게임 시간과 승률에 대한 관계를 빅데이터를 통해 분석하여 능률을 최대화하는 것.</li> </ul> </li> <li>◆ 궁극적 목적은 해외와 국내의 차이점 파악 <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 특정 국가 및 해외 리그와 플레이어는 절대적 플레이어가 우리나라보다 많으므로, 좀 더 많은 양의 데이터를 수집하여 차후 우리나라 플레이어에게 적용될 수 있는 사례들을 수집하여 미리 대비하는 방식을 도입해 실시간으로 진행되는 게임 속에서 다양한 플레이 방식을 얻게 함으로써 경쟁력을 높임. 이에 따라 이 앱을 사용하는 플레이어는 다재다능한 멀티플 플레이어(Multiple Player)에 가까워짐.</li> </ul> </li> </ul>
주요 화면	



DK Nugyuli

다이아몬드 평균

A+

15분 골드 차이

B+

전투

B+

생존

A+

성장

A+

시야

탑

30 경기 / 승률 50%

솔로

인분

KDA

라인전

캐리력

All

30 경기

50%

1.21

3.86

6.5

A+

경쟁력 확인

경플랭크

28 경기

50%

1.23

3.92

6.4

A+

경쟁력 확인

라이즈

2 경기

50%

1.01

3.00

6.9

B+

경쟁력 확인

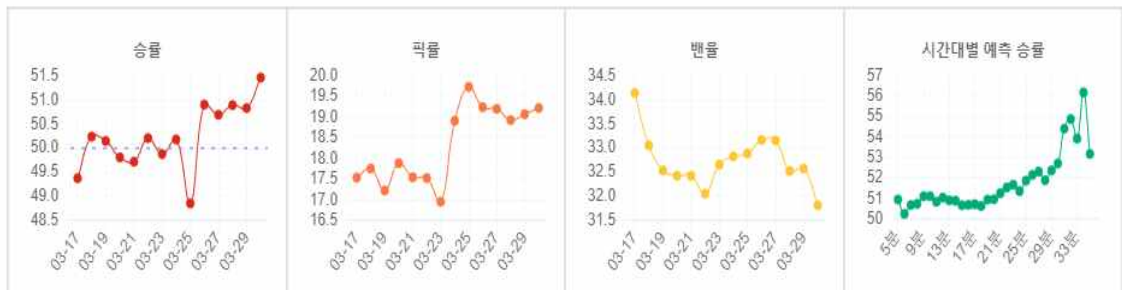
지표 더 보기

14일간 데이터

7일간 데이터

플레이타임 +

데이터가 20판 이하로 수집되었을 경우 그래프에 표시되지 않습니다.



차별성

- ▷ 데이터 Api에 과의존하지 않는 방식
  - ▶ 게임 데이터 Api가 오류를 일으켜 데이터를 받아올 수 없을 때, 직접 데이터를 입력하여 데이터 수집 피해를 최소화할 수 있게 개발하겠음.
- ▷ 앱 기반으로, 어디서든 데이터 입력 가능
  - ▶ PC, 스마트폰 모두 접속할 수 있는 형태로 개발하여, 차후 데이터 입력이 필요한 상황이었을 때 실시간으로 입력할 수 있도록 개발하겠음.

## 2022 졸업작품 프로젝트 기획 제안 2

팀 깃허브 저장소		5zo.github.io	
조이름	5조		
제목	The final defense line (최후 방어선)		
개요	최후 방어선의 지휘관이 되어 좀비들을 막아내는 로그라이크 디펜스형 게임		
분야	<input type="checkbox"/> 웹 정보/쇼핑 시스템 <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 앱 정보 시스템 <input type="checkbox"/> IoT 관련 시스템 <input type="checkbox"/> 윈도 시스템 <input type="checkbox"/> 콘솔 시스템 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 ( 게임 )	운영체제	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Unix/Linux <input type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> 기타 (

	<p>플레이어는 세 갈래로 나뉘어 진 길에서 몰려오는 좀비를 막아야 합니다. 만약 한 갈래의 길이 라도 뚫리게 된다면 플레이어의 패배로 게임이 종료됩니다. 일정 시간마다 플레이어는 세 가지 유닛 중 하나를 선택하여 받게 됩니다. 이 유닛들을 각 공격로에 배치하여 몰려오는 좀비를 막 습니다. 좀비를 잡으면 돈을 얻게 되고, 모은 돈을 바탕으로 특정 유닛을 강화하거나 등장 확률 을 올리는 등 갖가지 업그레이드를 할 수 있습니다. 또한 병력이 아닌 무기(터렛, 폭탄 등)를 구 매할 수도 있습니다. 매 라운드 마다 기본 유닛을 보충해주지 않고 이전에 사용하고 남은 유닛 과 일정 시간 주어지는 유닛으로만 싸워야 하기 때문에 유닛 활용이 중요하다고 할 수 있습니 다.</p>
주요 화면	<div data-bbox="293 591 986 981" data-label="Image"> </div> <p>&lt; 예상 게임 화면 &gt;</p>
	<div data-bbox="293 1120 978 1532" data-label="Image"> </div> <p>&lt; 예상 유닛 화면 &gt;</p>
차별성	<p>보통의 디펜스 게임은 매 라운드마다 주어지는 돈을 바탕으로 유닛을 구매해서 공격을 막고 실 패하면 해당 라운드를 재도전하는 방식이지만 이 게임은 이전 라운드의 유닛을 가지고 게임을 진행하며 실패 시 게임을 패배하게 되는 로그라이크 방식을 채택하여 타 디펜스 게임과 차별화 된 방식을 보여줍니다.</p>