

컴퓨터공학부 캡스톤디자인 2 차 중간평가 답변서

팀명: 16 조 알고리즘 서비스 연구소

조원: 최명서, 최지욱, 박호준, 우현웅, 강수련, 칼리드

심사의견 or 질문
난이도가 높지 않은 게임(예: 숫자야구)을 추가하여 시연효과를 높인다면 좋은 반응을 얻을 수 있으리라 생각합니다.
답변
기존 보드 게임에서 규칙을 간소화하여 난이도를 낮춘 게임을 개발했습니다. 예를 들어 기존 체스게임에서 돌의 개수를 3 ~ 4 개로 줄인 미니 체스를 개발했습니다. (해당 내용은 중간보고서 수정 내용 core 서버 부분에 작성하였습니다.)

심사의견 or 질문
입력이 2 개의 소스코드(또는 알고리즘)라고 생각되는데 소스코드 어떤 언어로 작성된 것인지, 언어와 무관하게 모든 언어의 소스코드인지 등을 명확히 하기 바랍니다.
답변
프로그래머스나 백준처럼 코드 제출 시 사용 언어를 선택하도록 구성되어 있습니다. 코드 제출 페이지에서 에디터 윗 부분에 위치하고 있습니다.

심사의견 or 질문
새로운 게임을 만들 때 어떤 규칙들이 있는지, 규칙을 BNF, json, XML 등 어떤 포맷으로 표현했는지, 규칙들을 조합할 때 어떤 방법으로 조합했는지를 명확히 하기 바랍니다.
답변
게임 규칙은 각 돌에 대한 규칙과 게임 엔딩 규칙으로 정의됩니다. 돌에 대한 규칙은 돌을 놓는 것에 관한 착수 규칙과 돌을 놓고 난 이후 이벤트에 대한 액션 규칙으로 구분됩니다.

엔딩 규칙은 게임이 종료되는 조건입니다.

각 문제는 rule 데이터를 가지고 있으며 json 으로 표현됩니다.

{ "obj_num" : 게임에 사용될 돌의 개수,

"placement" : {"1" : [착수방식, [[착수규칙 1,x,y],[착수규칙 2,x,y]]] } -> 1 번 돌에 대해 적용

"action" : {"1" : [액션조건, 액션방향, 액션옵션]}

"ending" : [엔딩조건] -> 엔딩규칙 번호

}

각 방식, 조건들은 정수로 정의되며, 매칭되는 내용을 팀 내 문서로 관리하고 있습니다.
(해당 내용은 중간보고서 수행내용 core 서버 부분에 작성하였습니다.)

심사의견 or 질문

과제 수행 결과로 어떤 새로운 게임을 만들었지는 그 예를 보여주면 좋겠습니다.

답변

현재 문제 만들기 기능을 개발 중에 있어 해당 기능을 이용한 새로운 게임은 제작되지 않았습니다.

하지만 자체적으로 세군전, 미니 체스를 구현하였습니다.

(해당 내용은 중간보고서 수정된 내용 core 서버 부분에 작성하였습니다.)

심사의견 or 질문

프로젝트 명이 좀 더 구체적이고 명확하면 좋겠습니다. 알고리즘은 일반적인 명칭이라고 느껴집니다.

답변

교수님의 의견에 저희도 동의하여 프로젝트 명을 변경하였습니다.

기존 Online Algorithm Battle Service 에서 Code on Board 로 변경하여 보드 게임에 대한 코드를 작성하는 플랫폼이라는 느낌을 구체적으로 주었습니다.