

컴퓨터공학부 캡스톤디자인 중간평가 답변서

팀명: 16 조 알고리즘 서비스 연구소

조원: 최명서, 최지욱, 박호준, 우현웅, 강수련, 칼리드

심사의견 or 질문

결과물의 기능 및 구현 범위를 구체화 하면 좋을듯 합니다

답변

결과물의 기능으로 총 3 가지를 계획하고 있습니다.

1. 유저간의 알고리즘 대전 기능
2. 자신의 알고리즘과의 대전기능
3. 관리자 측면에서 리스트업 해둔 규칙들의 조합으로 새로운 게임을 쉽게 생성할 수 있는 기능

심사의견 or 질문

기존의 유사한 SW 들과 비교-분석을 통해 활용 가치가 높은 성과를 얻을 수 있도록 하면 좋겠습니다. 즉, 기존의 SW 들과 차별화된 요소가 무엇인지 명확히 하고 구체화시키는 게 필요한 것 같습니다.

답변

국내 서비스인 백준과 프로그래머스와 비교해 보자면 게임이라는 주제가 더해져서 유저들간의 경쟁을 유발한다는 점에서 차이점이 명확하다고 생각합니다.

좀더 유사한 서비스로 외국의 Codingame 이 있는데 이 서비스의 경우 한 게임에 대해 각자 점수를 측정한 후에 점수를 통해 비교를 하는 간접적인 방식입니다. 하지만 저희 서비스는 같이 플레이 해서 승부를 가르는 직접적인 방식입니다. 또한 자신의 알고리즘과 대결해볼 수 있는 기능, 관리자 측면에서 리스트업된 규칙들을 조합하여 새로운 규칙을 가진 게임을 쉽게 만들 수 있는 기능이 있는 차이점이 있습니다.

심사의견 or 질문

1. 대결을 한다고 하는 데, 어떤 대결을 하는 지 구체적인 방안이 보이지 않습니다.
2. 발표 내용에 "대전" 이 무엇인지 (이 프로젝트의 핵심에 연관) 에 대한 설명이 결여

답변

대결(대전)의 구체적인 방안을 설명하겠습니다.

우선 저희는 기존에 존재하던 게임(세균전, 오목, 오델로 등)들의 규칙들을 리스트업 했습니다. 그리고 게임은 이런 규칙들의 조합으로 이루어집니다. 대전에 앞서 게임의 규칙에 따라 유저는 코드를 작성합니다. 작성한 코드를 제출하면 테스트 케이스에서 검사하고 통과하면 대전을 진행할 수 있습니다. 유저의 코드는 보드판을 입력으로 받습니다. 유저의 코드가 보드판에 대해 최선의 수라고 판단한 착수를 출력으로 냅니다. Gamemanager 가 규칙검사를 통해 알맞은 착수면 보드판을 업데이트 합니다. 다른 유저의 코드는 업데이트된 보드판을 입력으로 받고 같은 루틴을 반복하여 승자를 정합니다.

심사의견 or 질문

짧은 시간(10~20 분)동안 전략을 코딩하여 대결할 수 있는 시스템에 대한 고민이 필요합니다.

답변

난이도가 쉬운 문제 추가를 계획하기로 하였습니다. 하지만 저희 서비스의 대상은 코딩과 알고리즘의 기본기가 다져진 사용자들입니다. 또한 모든 사람이 오랫동안 고민해서 완벽한 알고리즘을 만들어 제출할 필요는 없습니다. 채점방식이 아닌 대결 방식이기 때문에 완벽한 코드는 필요 없지만 높은 점수를 얻기 위해서는 오랫동안 고민하고 구현한 알고리즘이 필요합니다.