

A close-up photograph of a potted Aloe vera plant with thick, green, serrated leaves, set against a dark background.

All a Cle

모두의 오라클

황명준
안종찬
안현
이종철
조재웅

CONTENTS

개요
서비스
평가
시연

00 목차

01 개요

03 평가

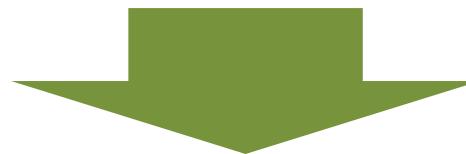
02 서비스

04 시연

01 개요

All a Cle 소개 및 차별화 ■

오라클사의 불친절한 메소드 API 게임을 통한 친절한 메소드 학습



1:1 게임을 통해 자연스러운 Java 학습

Java를 학습했다는 심리적 안정감

01 개요

All a Cle 소개

개요

서비스 가이드

	항목	내용
회원가입		<ul style="list-style-type: none"> - 회원등록 : ID, PW, 닉네임(중복불가)
로그인		<ul style="list-style-type: none"> - 로그인시 회원 DB를 통해 회원 정보 대조 - Client는 Host의 IP주소를 입력 - 반드시 Host가 먼저 실행해야함
메인화면		<ul style="list-style-type: none"> - Host와 Client의 1:1 Java 퀴즈 게임 진행 - 먼저 Ready한 사용자가 목표 점수 설정 가능(3,5,7,10,15점) - 사용자의 닉네임과 스코어가 우측 상단에 표시됨 - 정답 입력란(좌측 하단)과 채팅 입력란(우측 상단)이 구분되어 있음
Java 학습	1:1 퀴즈 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 자주 사용되는 Class와 Method 학습 가능
파일 전송		<ul style="list-style-type: none"> - 퀴즈 게임의 전적을 텍스트 파일로 저장하고 Host가 Client에게 전송가능
게임 진행		<ul style="list-style-type: none"> - 각 문제별 제한 시간 기능 구현(60초) - 사용자가 정답 입력시, 상대방에게 맞춘 상태를 표시 및 다음문제 넘어감 - 사용자가 오답 입력시, 사용자에게 오답 상태를 표시

CONTENTS

개 요

서 비 스

평 시

가 연

02 서비스

All a Cle 회원가입 //

All a CleBattle

All a Cle

IP

ID

PW

create user **ok!!**

All a Cle 회원등록

회원 등록

아이디 admin

비밀번호 ****

닉네임 admin

중복검사

다시입력 **등록하기** **취소**

CONTENTS

개 요

서 비 스

평 가

시 연

02 서비스

All a Cle 1:1 게임

Host 로그인



Client 로그인

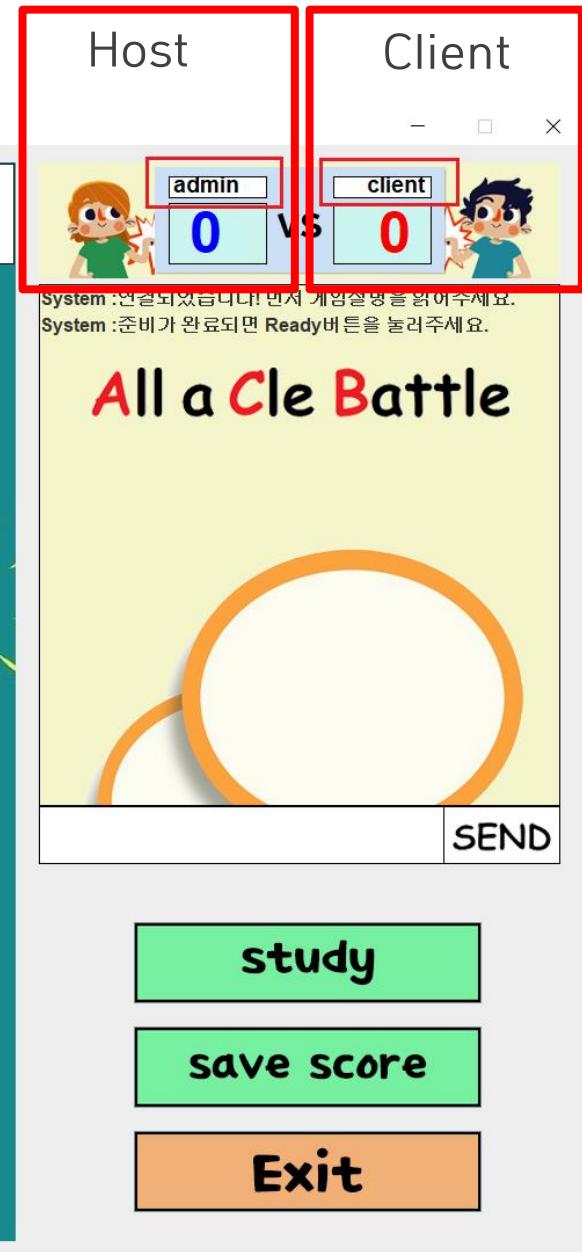
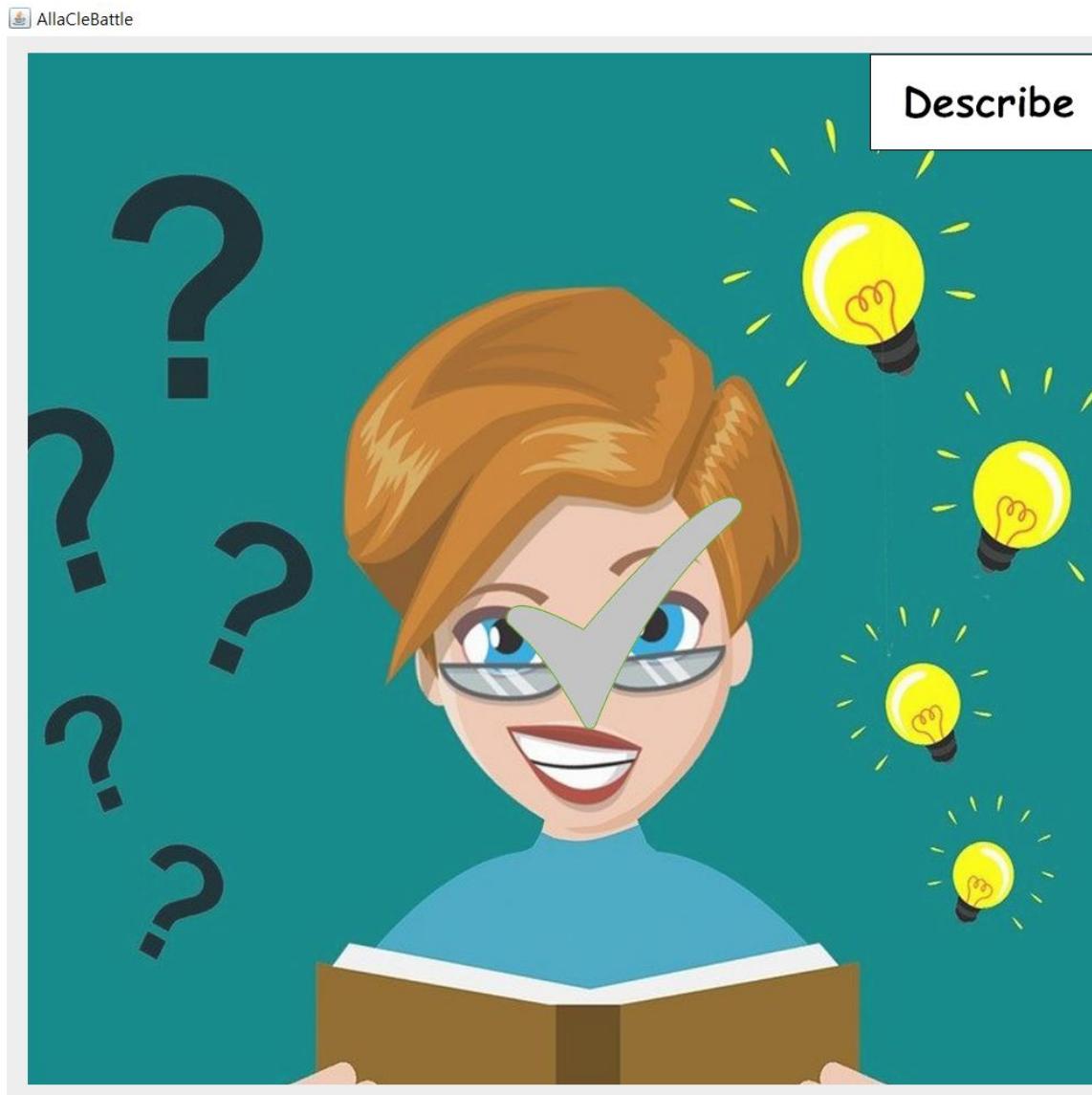


CONTENTS

개
요
서
비
스
평
시
가
연

02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //



CONTENTS

개
요

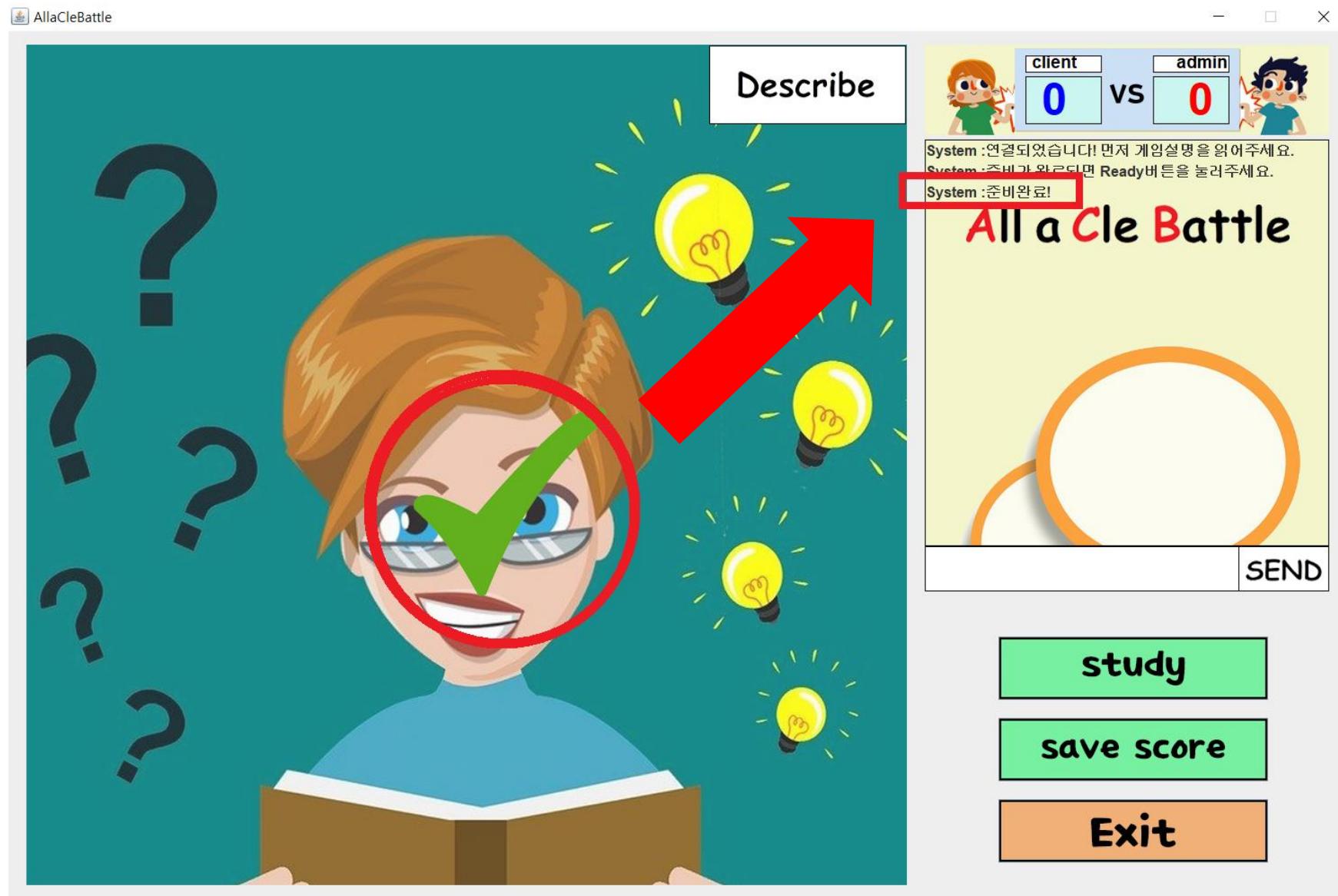
서
비
스

평
가

시
연

02 서비스

All a Cle 1:1 게임



CONTENTS

개
요

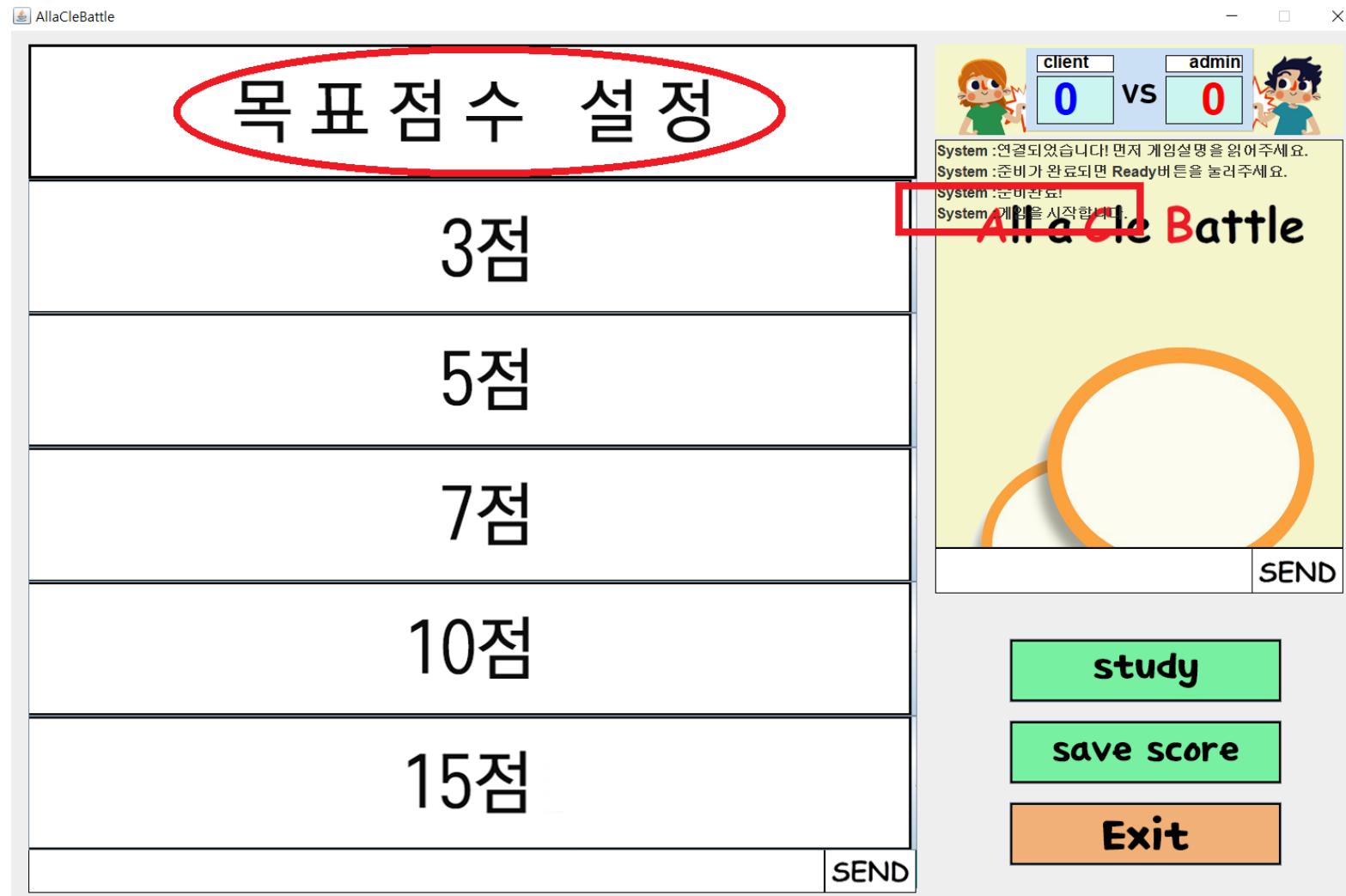
서
비
스

평
가

시
연

02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //

문제 출제 화면

정답 입력란

Q1. 다음 코드의 실행 결과는? 

```
class Account{
    int money=100;
    public void test(int money){
        System.out.println(this.money+money);
    }
}

public class TestVariable {
    public static void main(String[] args) {
        Account a=new Account();
        a.test(50);
    }
}
```

150

60초 제한 시간

51



점수판

채팅창

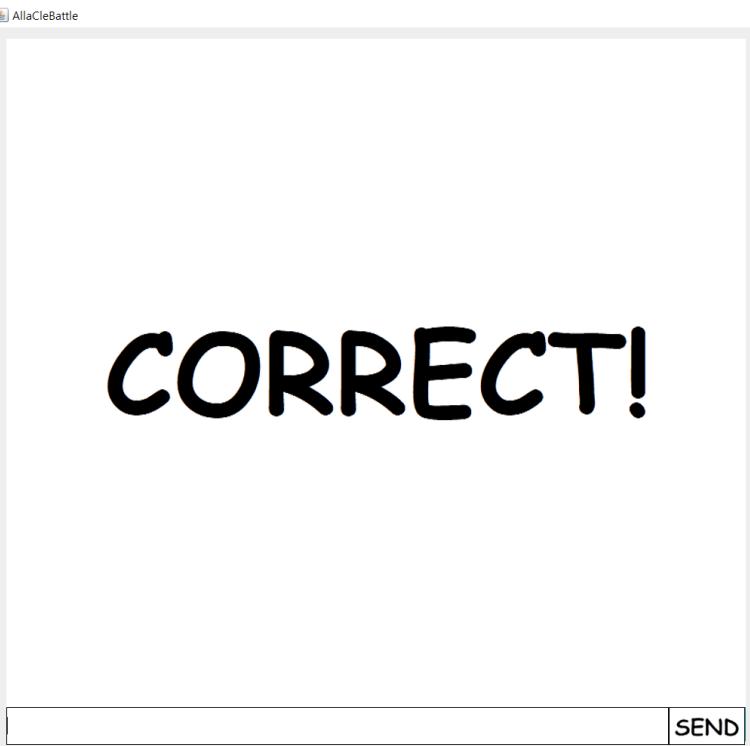
02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //

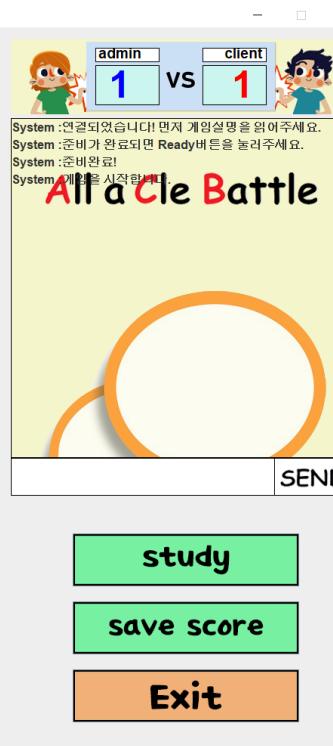
사용자가 입력한 답이 정답일 경우

(사용자)

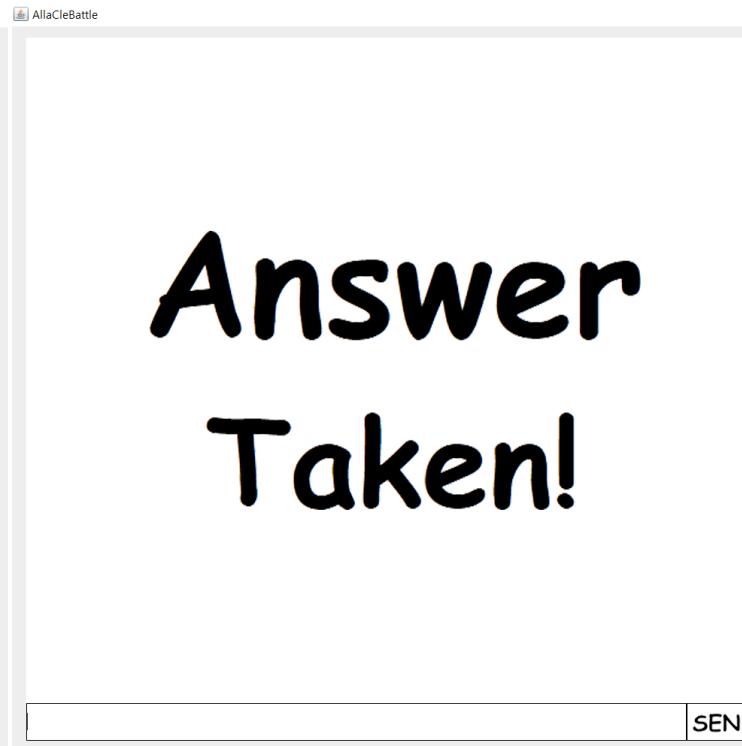
(상대방)



CORRECT!



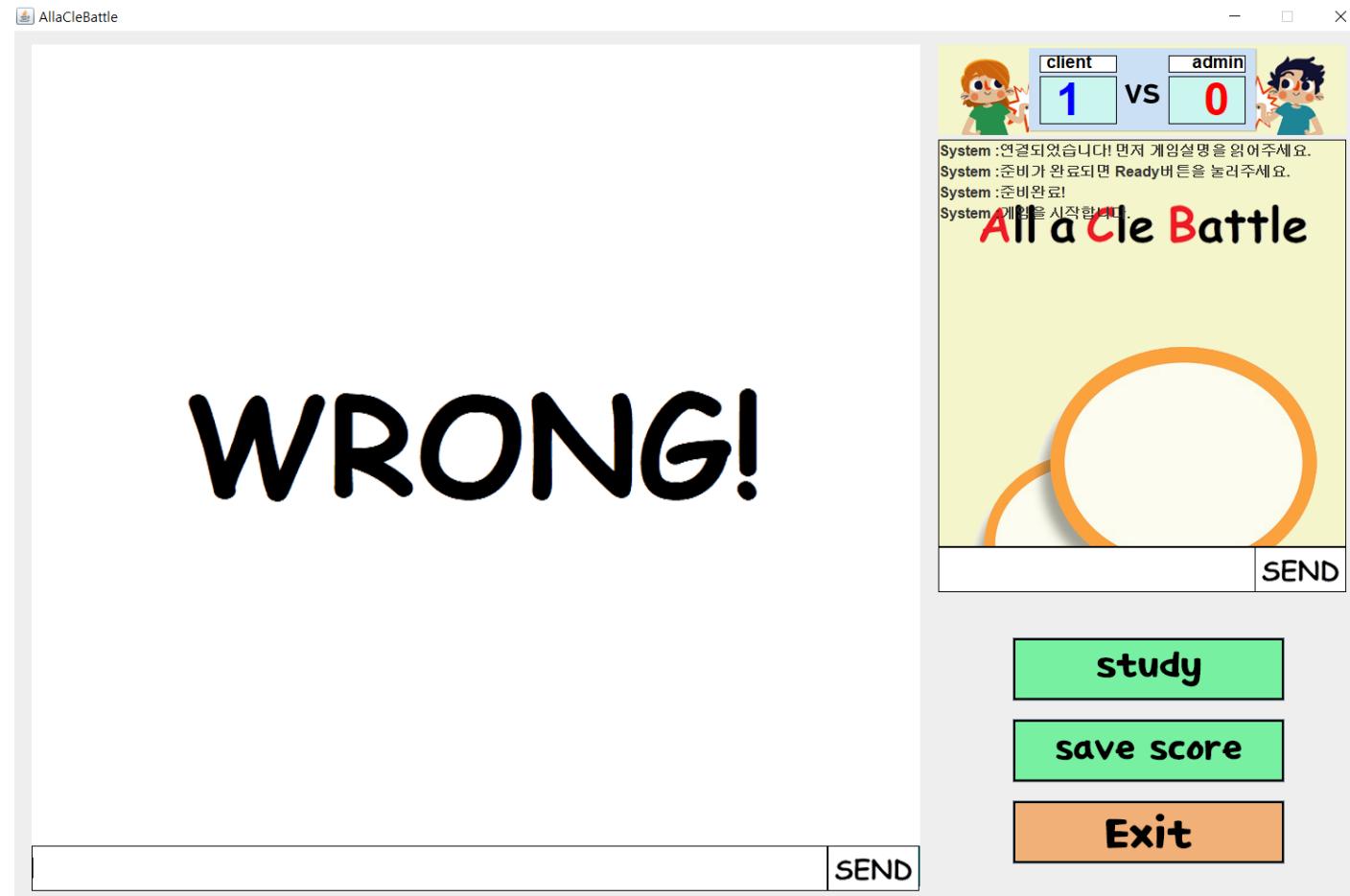
Answer
Taken!



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //

사용자가 오답을 입력한 경우



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 //

게임 종료 후 화면

(승리)



(패배)



CONTENTS

개 요

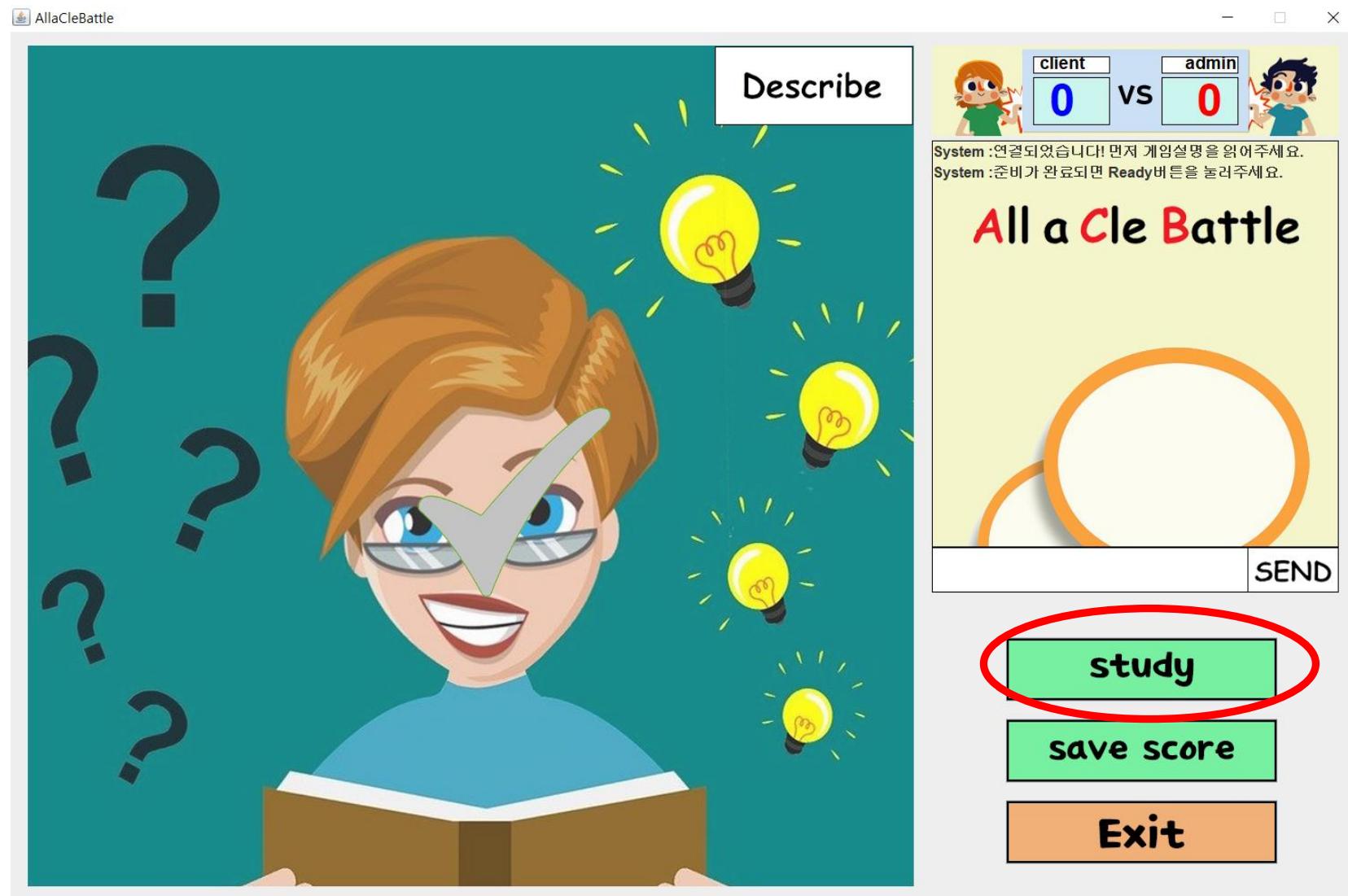
서 비 스

평 가

시 연

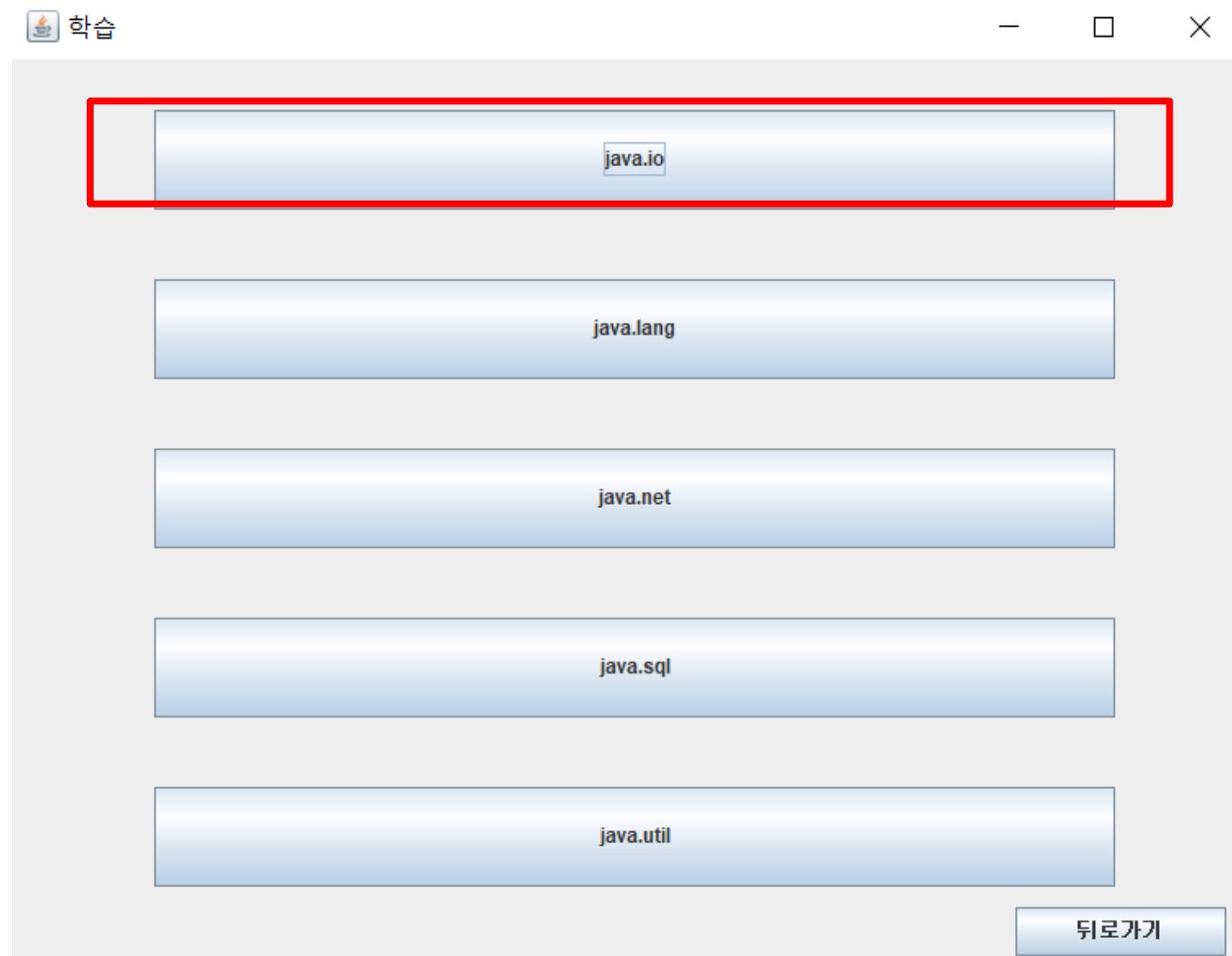
02 서비스

All a Cle 학습하기 //



02 서비스

All a Cle 학습하기 //



CONTENTS

개
요

서
비
스

평
가

시
연

02 서비스

All a Cle 학습하기 //

The screenshot shows a JavaDoc interface for the `InputStream` class. At the top, there are tabs for `BufferedInputStream`, `InputStream` (which is highlighted with a red border), and `StreamTokenizer`. Below the tabs, the `InputStream` class is selected, displaying its package (`java.io`), full name (`Class InputStream`), and superclasses (`java.lang.Object` and `java.io.InputStream`). It also lists all implemented interfaces: `Closeable` and `AutoCloseable`, and direct subclasses: `AudioInputStream`, `ByteArrayInputStream`, `FileInputStream`, `FilterInputStream`, `InputStream`, `ObjectInputStream`, `PipedInputStream`, `SequenceInputStream`, and `StringBufferInputStream`.

The main content area contains the class definition:

```
public abstract class InputStream
extends Object
implements Closeable
```

A note states: "This abstract class is the superclass of all classes representing an input stream of bytes." Another note says: "Applications that need to define a subclass of `InputStream` must always provide a method that returns the next byte of input."

Below this is a table of methods:

Modifier and Type	Method and Description
int	<code>available()</code> Returns an estimate of the number of bytes that can be read (or skipped over) from this input stream without blocking by the next invocation of a method for this input stream.
void	<code>close()</code> Closes this input stream and releases any system resources associated with the stream.
void	<code>mark(int readlimit)</code> Marks the current position in this input stream.
boolean	<code>markSupported()</code> Tests if this input stream supports the <code>mark</code> and <code>reset</code> methods.
abstract int	<code>read()</code> Reads the next byte of data from the input stream.
int	<code>read(byte[] b)</code> Reads some number of bytes from the input stream and stores them into the buffer array <code>b</code> .
int	<code>read(byte[] b, int off, int len)</code> Reads up to <code>len</code> bytes of data from the input stream into an array of bytes.

At the bottom right of the JavaDoc window is a button labeled "뒤로가기" (Back).

CONTENTS

개
요

서
비
스

가
정

시
연

02 서비스

All a Cle 게임 데이터 저장(Host) //



CONTENTS

개
요

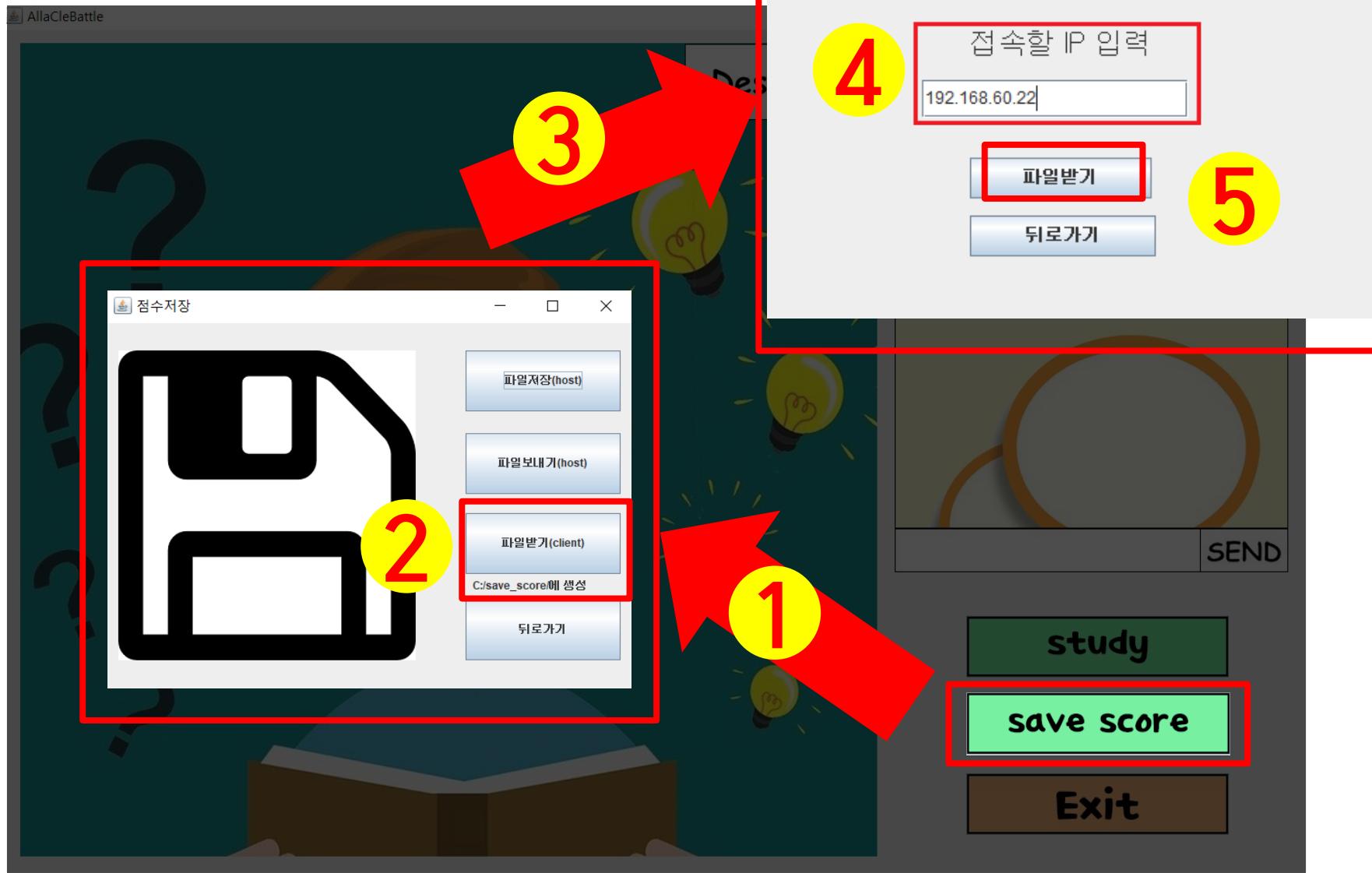
서
비
스

평
가

시
연

02 서비스

All a Cle 게임 데이터 저장(Client) //



CONTENTS

개 요

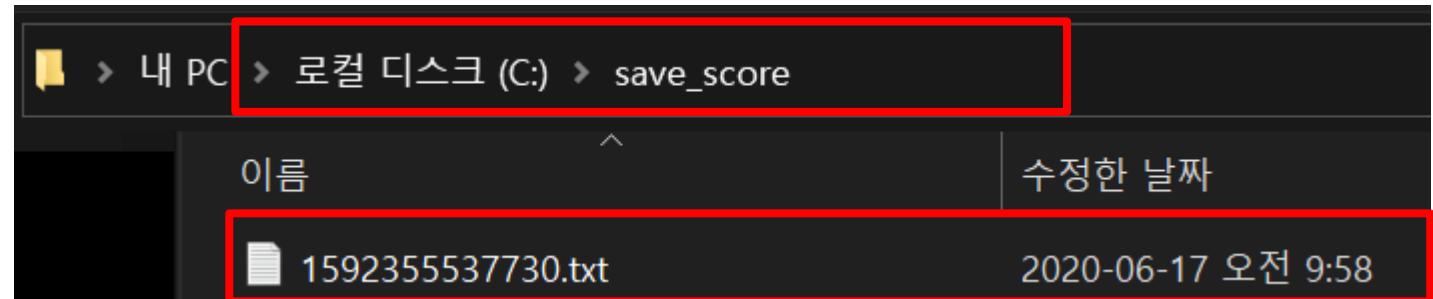
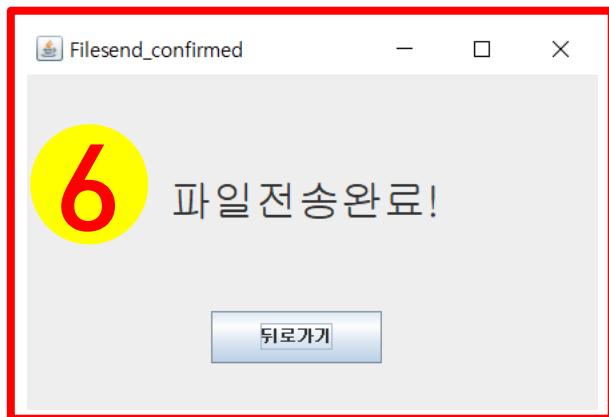
서 비 스

평 가

시 연

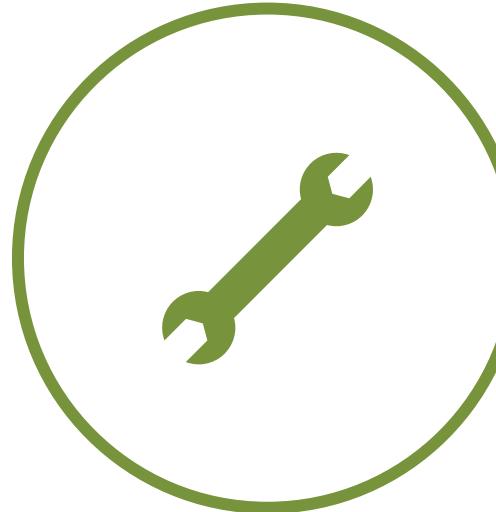
02 서비스

All a Cle 게임 데이터 저장(Client) //



→ All a Cle 게임 데이터 저장(Client)

03 평가

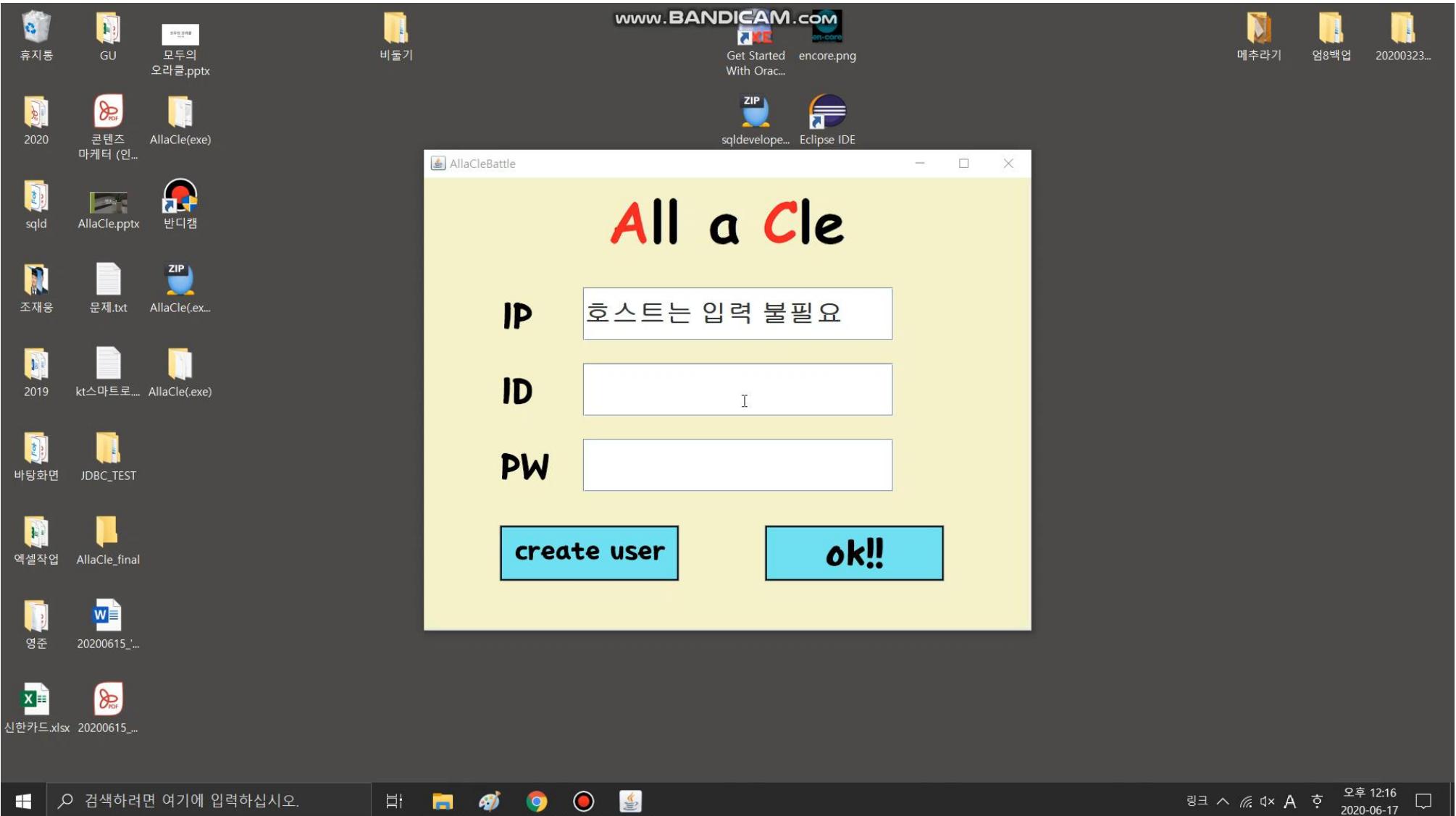


- 설계 단계에서 멀티 스레드를 고려하지 않아 1:N 기반 구현이 불가능
- 학습하기 부분을 DB를 활용하지 못함
- 전체 GUI 구조가 Mainframe에 종속되어 있었음
- 우회적, 변칙적 성격을 가진 SQL구문 삽입이 비효율적이였음
- 개발 기준이 미흡했기 때문에 통합 과정에서 많은 작업시간이 소요됨

CONTENTS

개
서
비
스
가
시
연

04 시연



Q & A



감사합니다.

