

A photograph of an aloe vera plant in a white, cylindrical pot. The plant has several green, pointed leaves with serrated edges. The pot is sitting on a light-colored surface. The background is blurred, showing a dark wooden table and a white plate. The text 'All a Cle' is overlaid on the image in a large, white, sans-serif font. Below it, the Korean text '모두의 오라클' is written in a smaller, white, sans-serif font. A thin green horizontal line is positioned between the English and Korean text. On the right side of the image, there is a vertical list of names in Korean: '황명준', '안종찬', '안현이', '이종철', and '조재웅'.

All a Cle

모두의 오라클

황명준
안종찬
안현이
이종철
조재웅

00 목차

01 개요

03 평가

02 서비스

04 시연

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

평가

시연

항목		내용
회원가입		- 회원등록 : ID, PW, 닉네임(중복불가)
로그인		- 로그인시 회원 DB를 통해 회원 정보 대조 - Client는 Host의 IP주소를 입력 - 반드시 Host가 먼저 실행해야함
1:1 퀴즈 게임	메인화면	- 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	- 자주 사용되는 Class와 Method 학습 가능
	파일 전송	- 퀴즈 게임의 전적을 텍스트 파일로 저장하고 Host가 Client에게 전송가능
	게임 진행	- 각 문제별 제한 시간 기능 구현(60초) - 사용자가 정답 입력시, 상대방에게 맞춘 상태를 표시 및 다음문제 넘어감 - 사용자가 오답 입력시, 사용자에게 오답 상태를 표시

02 서비스

All a Cle 회원가입 II

AllaCleBattle

All a Cle

IP

ID

PW

create user **ok!!**

All a Cle 회원등록

회 원 등 록

아이디

비밀번호

닉네임

중복검사

다시입력 **등록하기** **취소**

02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II

Host 로그인

AllaCleBattle

All a Cle

IP

ID

PW

Client 로그인

AllaCleBattle

All a Cle

IP

ID


PW

02 서비스


All a Cle 1:1 게임

AllaCleBattle


Describe



Host



Client



System : 연결되었습니다! 먼저 게임할 방법을 알아주세요.
System : 준비가 완료되면 Ready버튼을 눌러주세요.

All a Cle Battle

SEND

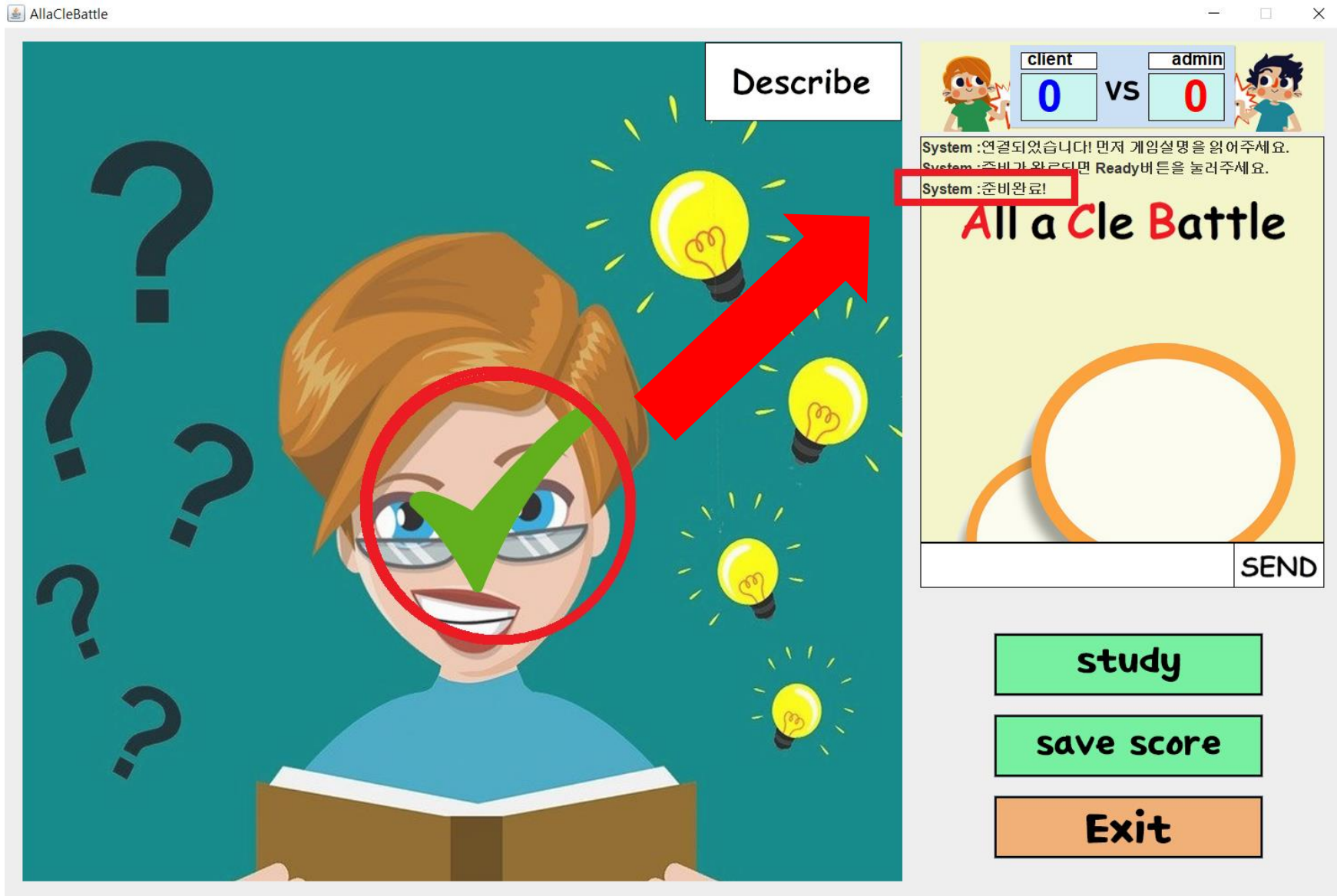
study

save score

Exit

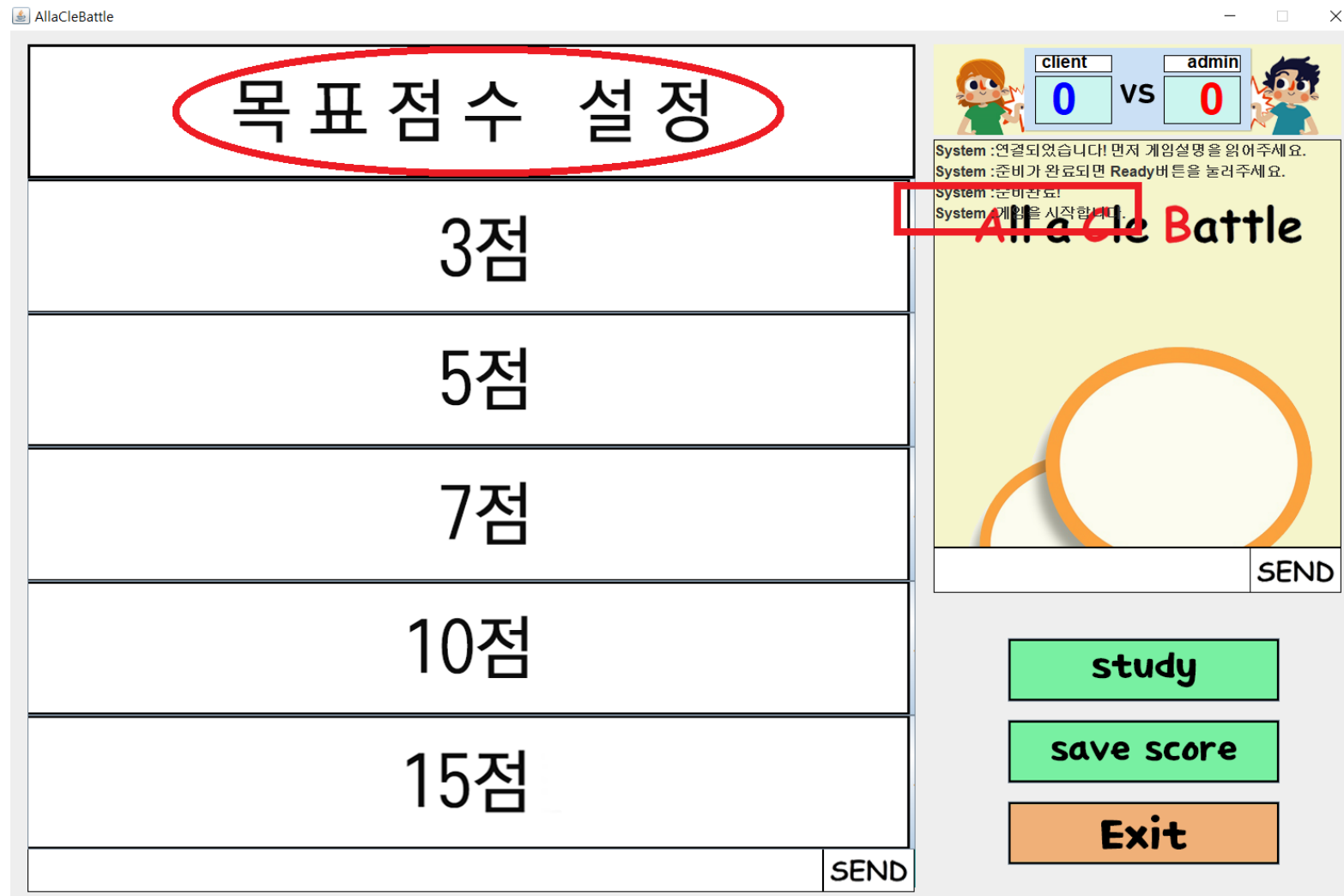
02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II

개요

서비스

평가

시연

문제 출제 화면



정답 입력란



60초 제한 시간



점수판



채팅창



AllaCleBattle

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);  
    }  
}
```

51

client 0 vs admin 0

System :연결되었습니다! 먼저 게임설명을 읽어주세요.
System :준비가 완료되면 Ready버튼을 눌러주세요.
System :준비완료!
System :게임을 시작합니다.

All a Cle Battle

SEND

study
save score
Exit

150

SEND

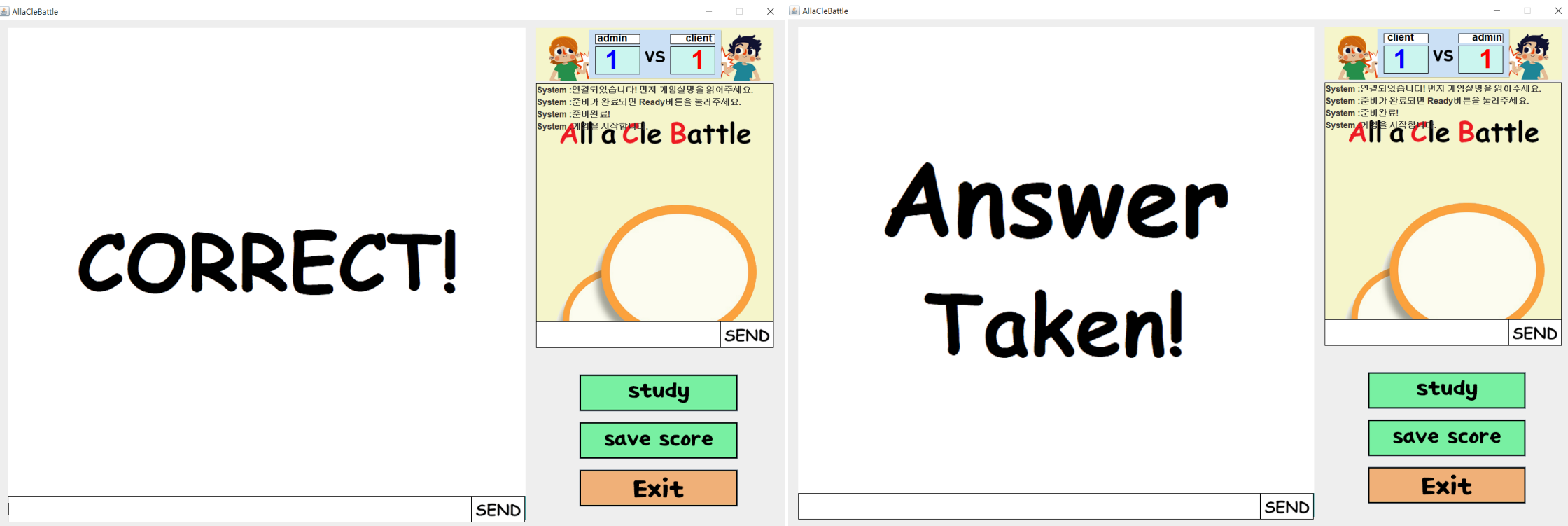
02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II

사용자가 입력한 답이 정답일 경우

(사용자)

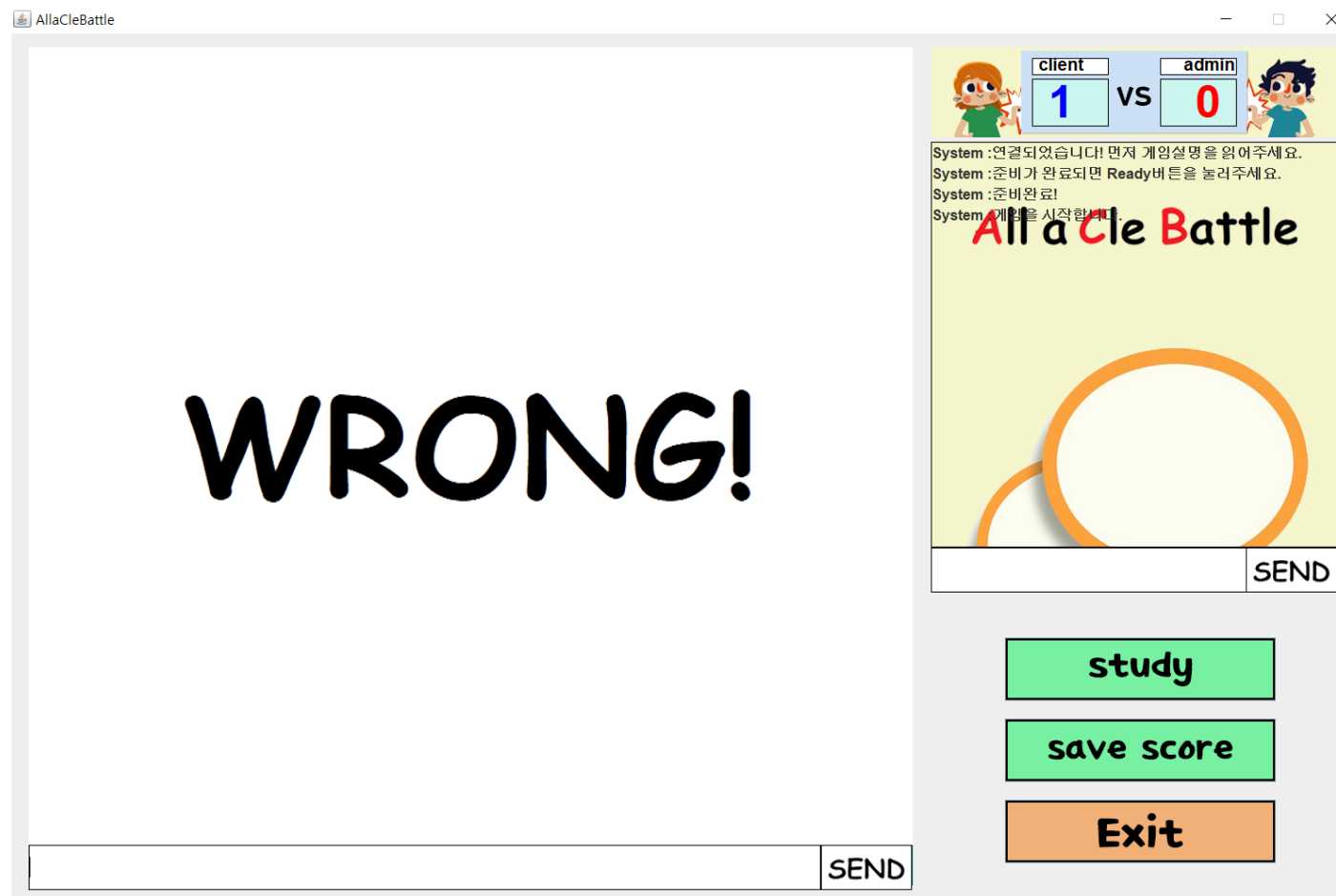
(상대방)



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II

사용자가 오답을 입력한 경우



02 서비스

All a Cle 1:1 게임 II

게임 종료 후 화면

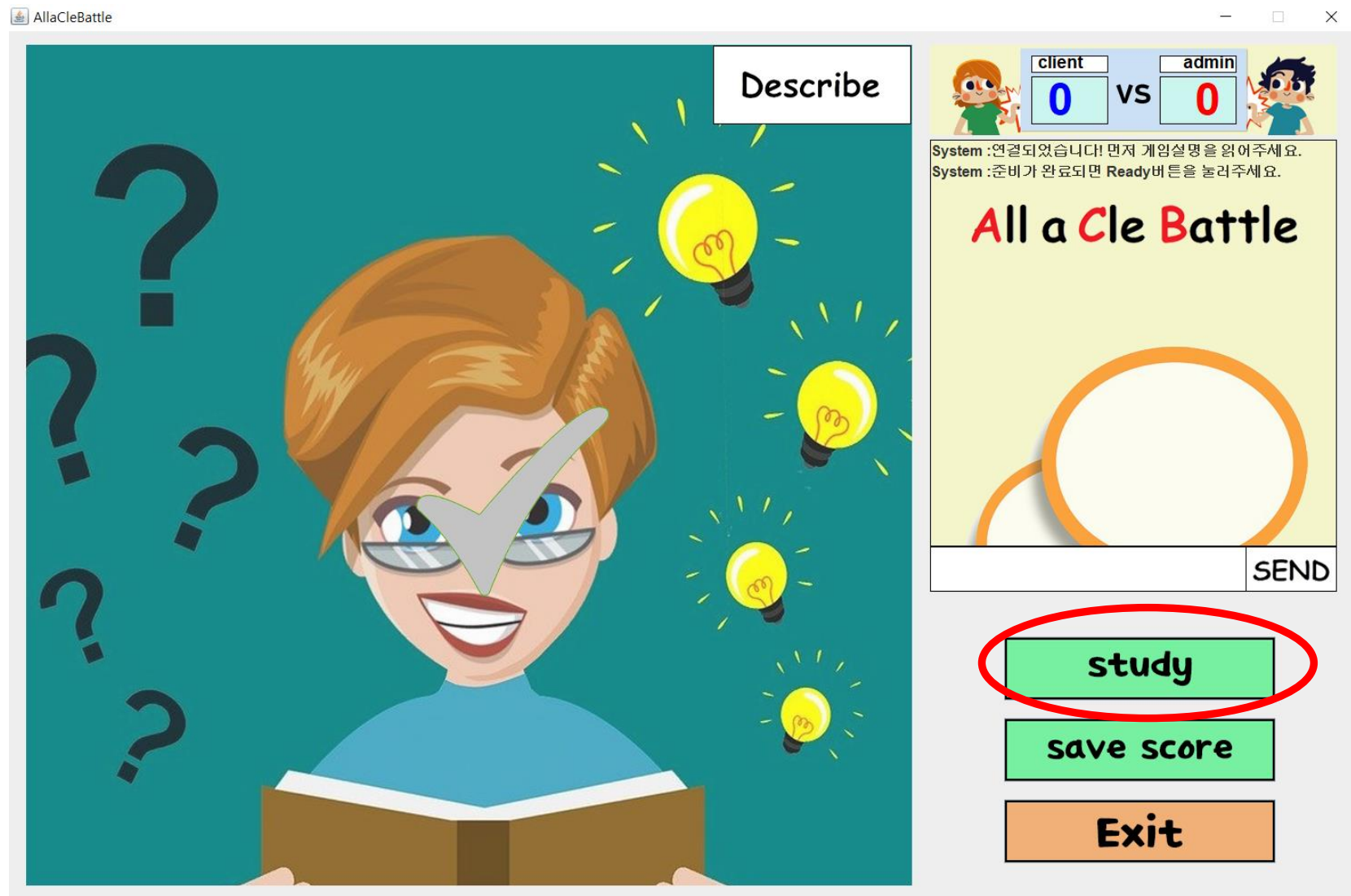
(승리)

(패배)



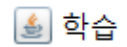
02 서비스

All a Cle 학습하기 II



02 서비스

All a Cle 학습하기 II



학습



java.io

java.lang

java.net

java.sql

java.util

뒤로가기

02 서비스

All a Cle 학습하기 II

java.io 학습

BufferedInputStream

InputStream

StreamTokenizer

java.io

Class InputStream

java.lang.Object
java.io.InputStream

All Implemented Interfaces:
Closeable, AutoCloseable

Direct Known Subclasses:
AudioInputStream, ByteArrayInputStream, FileInputStream, FilterInputStream, InputStream, ObjectInputStream, PipedInputStream, SequenceInputStream, StringBufferInputStream

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

This abstract class is the superclass of all classes representing an input stream of bytes.

Applications that need to define a subclass of InputStream must always provide a method that returns the next byte of input.

Modifier and Type	Method and Description
int	available() 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	close() Closes this input stream and releases any system resources associated with the stream.
void	mark(int readlimit) Marks the current position in this input stream.
boolean	markSupported() Tests if this input stream supports the mark and reset methods.
abstract int	read() Reads the next byte of data from the input stream.
int	read(byte[] b) Reads some number of bytes from the input stream and stores them into the buffer array b.
int	read(byte[] b, int off, int len) Reads up to len bytes of data from the input stream into an array of bytes.

뒤로가기

02 서비스

All a Cle 게임 데이터 저장(Host) II

점수저장

파일저장(host)

파일보내기(host)

파일받기(client)

C:/save_score에 생성

뒤로가기

Describe

client

0

vs

admin

0

System : 연결되었습니다! 먼저 게임설명을 읽어주세요.

System : 준비가 완료되면 Ready 버튼을 눌러주세요.

All a Cle Battle

SEND

study

save score

Exit

2

게임 전적 텍스트 파일 저장

3

파일 전송 전용 소켓 생성

1

02 서비스

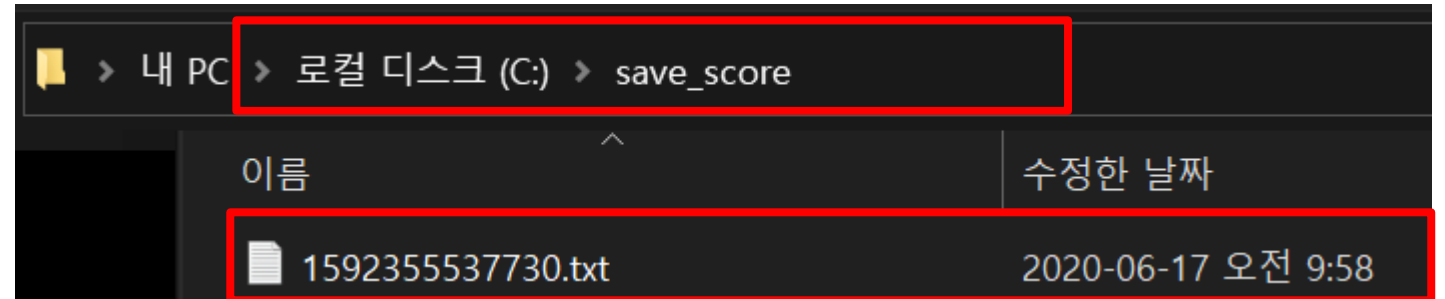
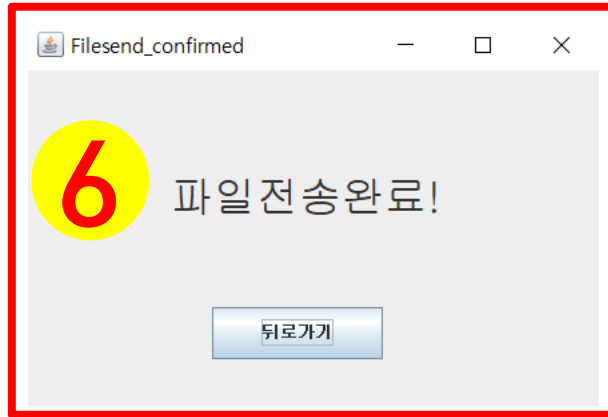
All a Cle 게임 데이터 저장(Client) ||

The image illustrates the process of connecting the All a Cle game client to a server for saving game data. The background shows the game's main menu with buttons for 'study', 'save score', and 'Exit'. Two windows are overlaid to show the connection steps:

- Step 1:** A red arrow points to the 'save score' button in the game interface.
- Step 2:** A red box highlights the '파일받기(client)' button in the '점수저장' (Score Save) window, which also shows the path 'C:/save_score'.
- Step 3:** A red arrow points from the '점수저장' window to the '접속할 IP 입력' (Enter IP to connect) window.
- Step 4:** A red box highlights the IP input field in the '접속할 IP 입력' window, containing the address '192.168.60.22'.
- Step 5:** A red box highlights the '파일받기' (Receive File) button in the '접속할 IP 입력' window.

02 서비스

All a Cle 게임 데이터 저장(Client) ||



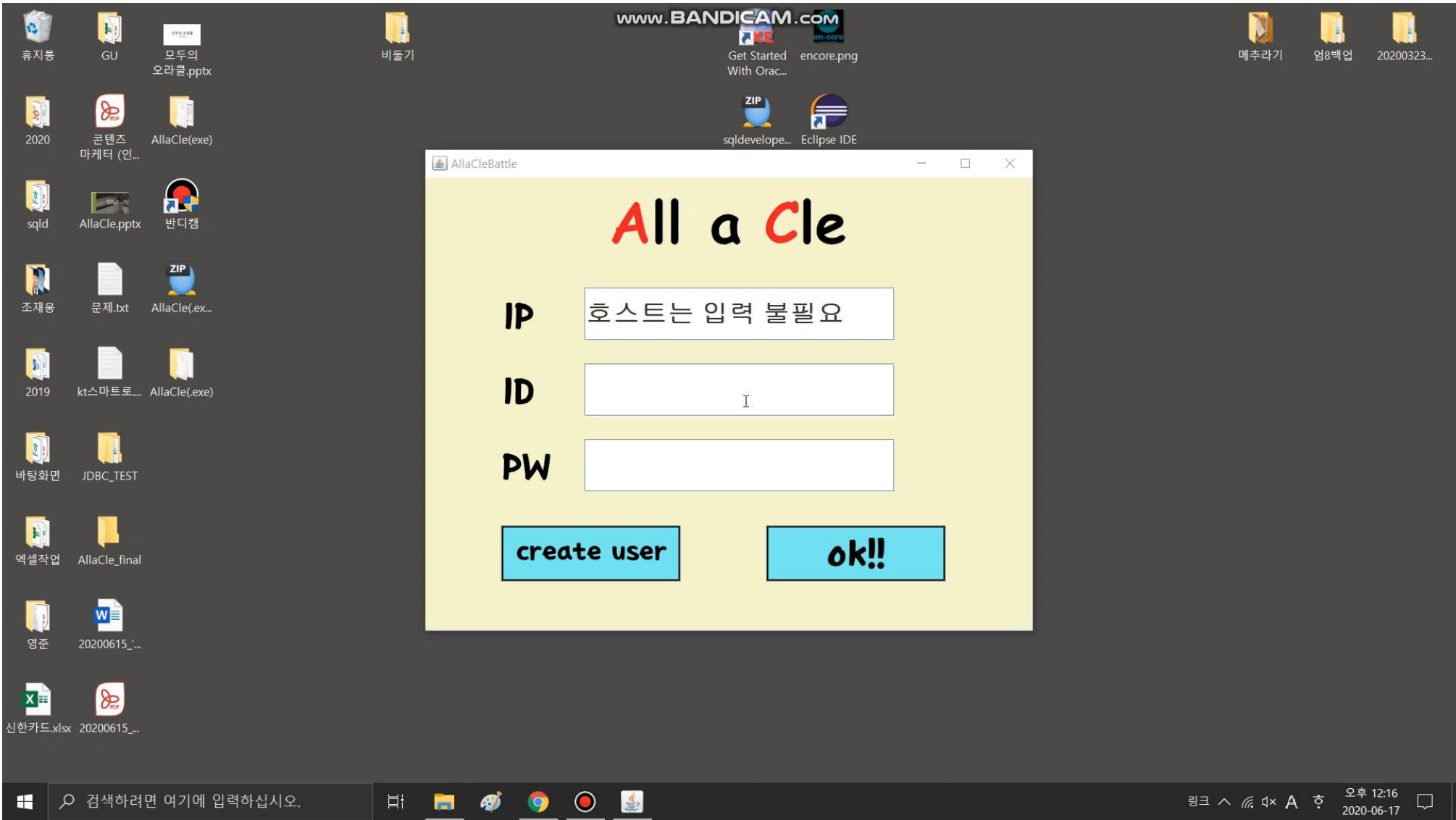
➔ All a Cle 게임 데이터 저장(Client)

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 비효율적이었음
- 개발 기준이 미흡했기 때문에 통합 과정에서 많은 작업시간이 소요됨

개	요
서	비
평	스
가	
시	연



Q & A



감사합니다.