



DualGo

가상현실 및 증강현실 응용 수업
[AR 프로젝트]

9조

신혜란
조예원



목차

- 1) 주제 및 선정 이유
- 2) 시장 조사
- 3) 기획 개요
- 4) 프로그램 설명
- 5) 프로그램 시연 영상

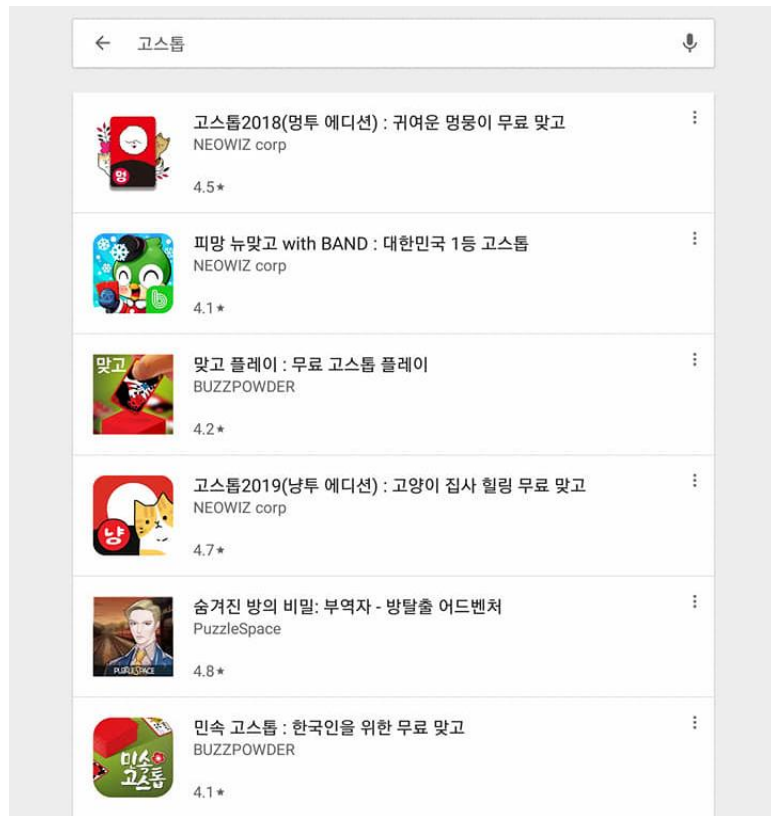


초보자에게 너무 복잡한 고스톱 규칙



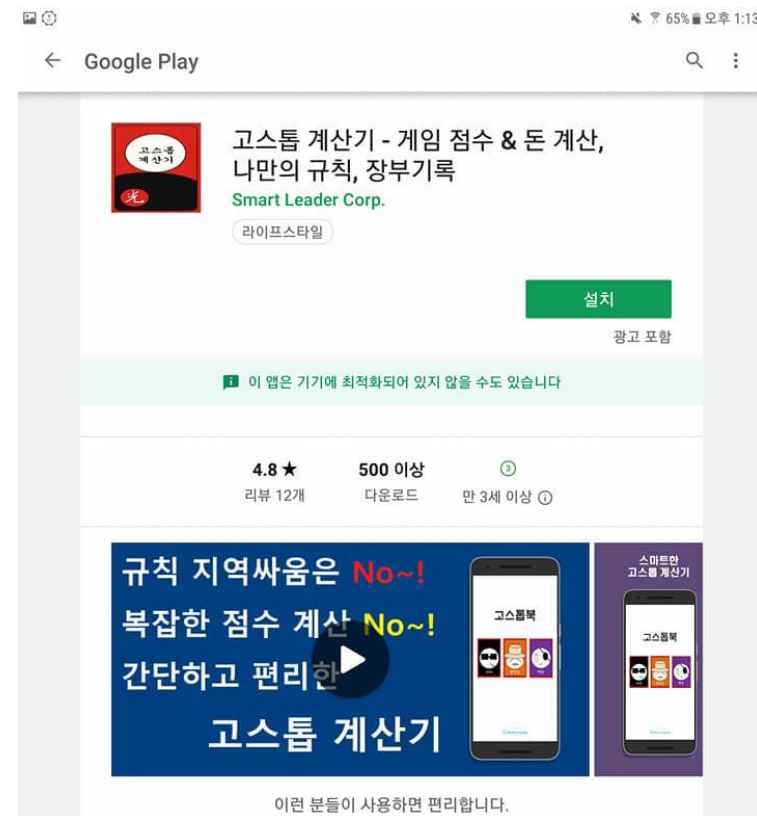


시장 조사



고스톱 게임 앱 多

But!



유일한 고스톱 점수 계산 앱



기존 어플의 한계점



고스톱 계산기 - 게임 점수 & 돈 계산,
나만의 규칙, 장부기록

Smart Leader Corp.

라이프스타일

어렵고 복잡한 계산은
터치 한번으로~



확대



- 계산할 수 있는 규칙 경우 少
- 사용자가 직접 규칙에 따른 자신의 경우를 선택해야 함
> 초보자는 복잡한 규칙 자체가 생소함



기획 개요

- 주제 선정 이유

복잡한 고스톱 규칙을 쉽게 알려주고,
점수 계산을 도와주어 원활하고 즐거운 게임 진행

- 타겟

고스톱 규칙을 잘 알지 못하는 초보자

- 활용방안

프로그램 무료 배포로 남녀노소
고스톱을 즐길 수 있게 한다.



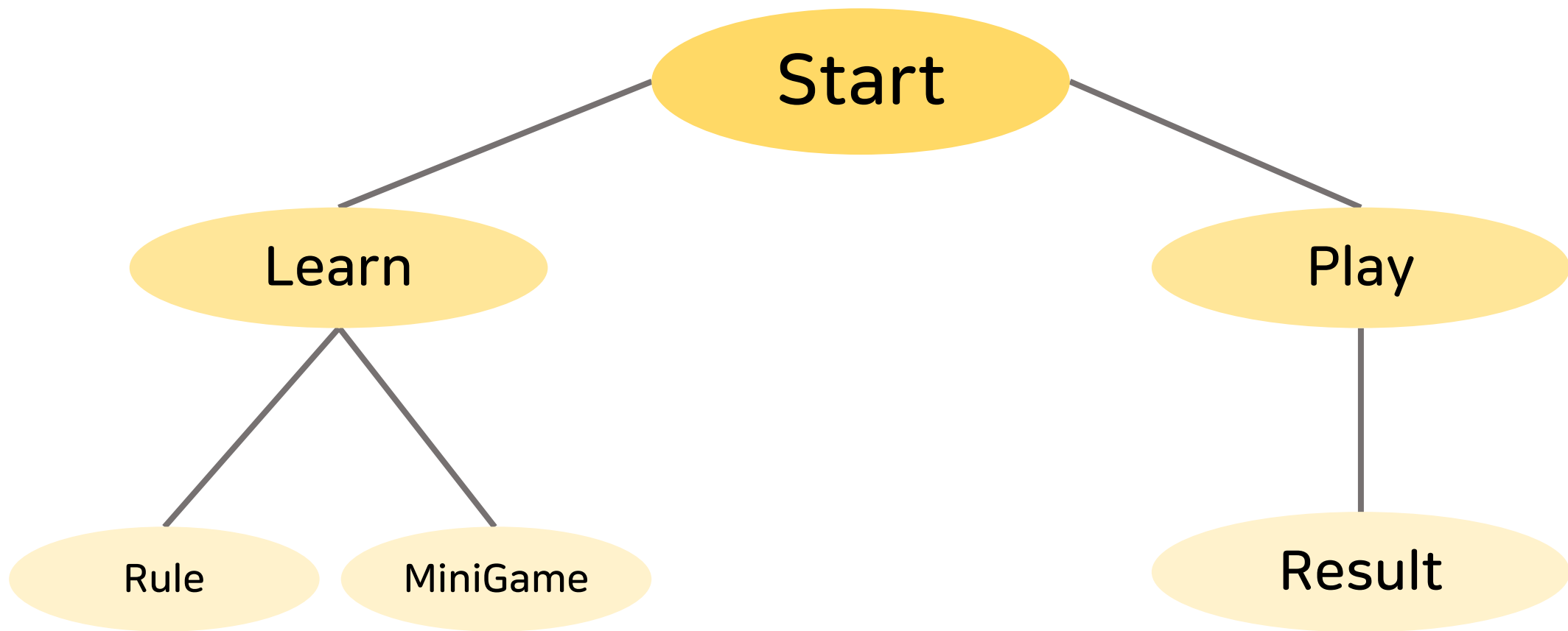
고스톱 초보자를 위한 게임 매뉴얼

- >> 복잡한 고스톱의 게임 규칙에
대한 간단한 설명
- >> 사용자가 얻은 카드를 인식하면
현재 점수 자동 계산





Scene 구성도





StartScene > LearnScene / PlayScene



배우기 모드

플레이 모드


©신혜란, 조예원





LearningScene > RuleScene

배우기 모드 DualGo



규칙 설명

미니 게임

< 규칙 설명 > DualGo

맞고 게임 규칙

1. 4장은 바닥에 깎는다.
2. 각자 5장씩 가진다.
3. 다시 4장을 바닥에 깎는다.
4. 다시 각자 5장씩 가진다.

점수를 계산해서 7점이 되면 고 or 스톱을 외친다.

고 => 게임을 계속 진행
(1,2고: +1점/3고: 2배 / 4고: 4배 / 5고: 8배)

스톱 => 점수 난만큼 돈 회수

>>> Next

< 규칙 설명 > DualGo

맞고 점수 규칙

- > 광 3장 -> 3점
- > 광 3장 (비광 포함) -> 2점
- > 동물 | 곤충 5장 -> 1점
- > 고도리-새 3장 -> 5점
- > 띠 5장 -> 1점
- > 청단 3장 -> 3점
- > 홍단 3장 -> 3점
- > 초단 3장 -> 3점
- > 피(특정x) 10장 -> 1점 / (쌍피 = 피 2장인셈)

>>> Next

< 규칙 설명 > DualGo

쪽: 같은무늬 패가 없어서 아무거나 낸 패와 뒤집은 패가 똑같은 경우
> 패 2장 먹고, 상대방 피 1장 가져옴

뺏: 바닥의 패와 같은 무늬를 냈는데 뒤집은 패도 무늬가 똑같은 경우
> 3장 모두 먹지 못하고 바닥에 놓아야 함 (쌌다)

상대방이 쓴 패/자신이 쓴 패를 먹는 경우
> 상대방 피 1장 가져옴

떠닥: 바닥에 같은 무늬 2장이 있어서 패를 내고 뒤집은 패도 같은 무늬 경우
> 4장 모두 먹고, 상대방 피 1장 가져옴

흔들기: 자신에게 같은 무늬 패 3장이 있고 바닥에 나머지 1장이 있는 경우
> 3장을 한번에 내고 패를 모두 먹음, 상대방 피 1장 가져옴

>>> Next

< 규칙 설명 > DualGo

미니게임으로

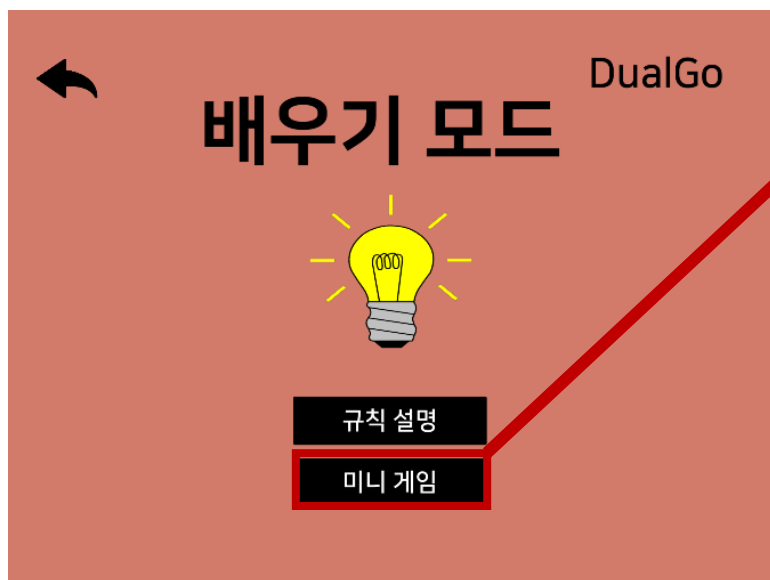


플레이모드로





LearningScene > MiniGameScene



정답

오답





점수 획득 경우

1. 피

- > 10장 1점
- > 그 이상은 장당 1점
- > 단, '쌍피'는 2장(2점) 취급

2. 열끗

- > 5장 1점
- > 그 이상은 장당 1점
- > 7장 이상 시 '멍텅구리' 점수 계산 2배

3. 고도리

- > 3장 3점 '고도리'

4. 띠

- > 5장 1점
- > '청단' 3장 3점
- > '홍단' 3장 3점
- > '초단' 3장 3점

5. 광

- > 3장 3점 '삼광'
- > 4장 점 '사광', 5장 5점 '오광'

6. 고/스톱

- > 7점부터 점수 얻을 때 마다 고/스톱 가능
- > 1고, 2고는 1점 씩 추가
- > 3고는 2배, 4고는 4배, 5고는 8배... 2의 배수로 점수 ↑



PlayScene

현재 점수: 0

초기 화면

패 인식 -> count

점수 획득 경우 충족 시 점수 획득, 1초간 UI 표시

현재 점수: 0

고도리
인식



고도리 패 3장 인식

현재 점수: 5

5점 획득
1초간 고도리 UI 표시

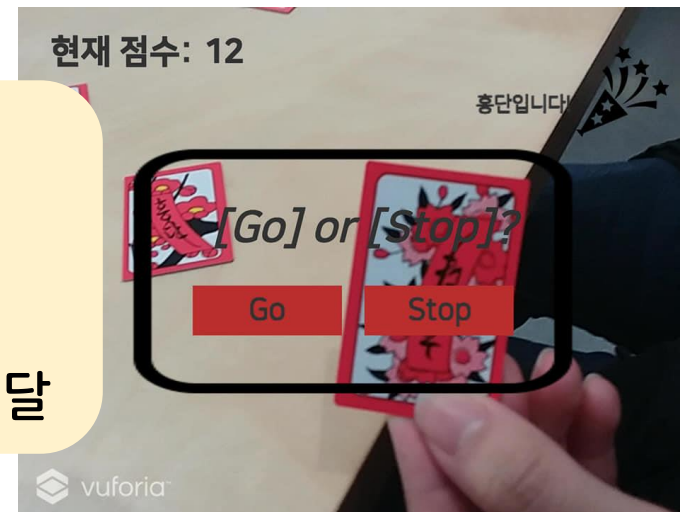


PlayScene, PlayScene > ResultScene



7점 이상부터
점수 획득 시 마다 고/스톱 가능

고 -> 점수 증가, 게임 지속
스톱 -> ResultScene으로 점수 전달



점당 금액 입력 시
점수 * 금액 계산





시연 영상

여기 영상 넣어줘!!



감사합니다
