

1. 프로젝트 개요

a. 문제 상황

너무 많은 학업스트레스 → 탈모 발생 확률이 1에 수렴하고 있음
22 학점 + 동아리 + 시험 + 암울한 디스토피아에 대한 상상 + etc.

b. 문제 상황을 해결할 수 있는 방법

휴학하여 여행 + 휴식
퇴학하여 가슴 한 켠에 담아둔 꿈을 실현하러 여정을 떠남
세상에 연연하지 않고 절에 들어가 수도승 생활
명상

ODDLY SATISFYING THINGS FOR 10HOURS. 흐트러져 있던 것들이 예쁘게 정렬되는 영상(1), 물리 시뮬레이션(2), 분쇄기에 갖가지 물건을 던지는 영상(3) 등 완벽하고 깔끔하게 맞아떨어지거나 반대로 마구 난잡하게 섞이는 모습을 보면서 만족스러움을 느낄 수 있는 것 등을 일컬어 'oddly satisfying thing'이라고 자주 불린다. 이러한 영상과 관련된 커뮤니티도 있으며, 실제로 효과가 있다고 주장하는 사람들도 있다. (4)

c. 여러가지 해결 방법 중 내가 선택한 방법

휴학: 이미 늦음
퇴학: 난 스티브 잡스가 아니므로 맥도날드 아르바이트가 될 가능성이 매우 높음
수도승: 채식하기 싫음
명상: ADHD

매우 만족스러운 걸 10 시간 동안 바라보면 인생의 모든 근심걱정이 없어지...진 않겠지만 일시적인 만족감을 얻어낼 수 있음. 그러니 **ODDLY SATISFYING SIMULATOR** 를 만들어보자!

d. 예상되는 모습, 기대하는 효과

실행하면 시뮬레이션 선택화면이 먼저 나오고, 거기서 하나를 선택하면 해당 시뮬레이션이 실행되면서 매우 만족감을 주는 프로그램이 기대됨. 시뮬레이션은 개인적으로 많이 좋아하고 직접 해보고 싶었던 정렬 알고리즘 시각화(1), 스네이크(게임) 오토플레이(5), 유전 알고리즘의 시각화(6) 등을 구현할 예정.

10 시간동안 **ODDLY SATISFYING SIMULATOR** 를 바라보며 어떻게든 모든 악한 생각들을 카펫 밑으로 쓸어버리려는 폐인 같은 모습. 앞으로 3 개월 간은 현실 자각 및 'existential crisis'가 오지 않을 것이라 기대됨. 또한 그와 동시에 자신이 만들어 냈다는 또다른 형태의 만족감과 자신감을 얻을 좋은 기회가 될 것임.

2. 프로젝트 계획

주차별 작업 계획

- 1 주차: 스네이크 게임판 및 게임 만들기
- 2 주차: 스네이크 오토플레이 AI 만들기
- 3 주차: 정렬 알고리즘 5~8 개 알아보고 구현 및 시각화하기
- 4 주차: 간단한 유전 알고리즘 구현 및 시각화하기
- 5 주차: 시뮬레이션 선택화면 제작 및 디버깅

3. 참고한 자료

1. <https://imgur.com/gallery/RM3wl> Sorting Visualization
2. <https://www.youtube.com/watch?v=FlSfFoGBO9U> 40 Oddly Satisfying Videos by Wannerstedt You'll Enjoy Watching
3. <https://www.youtube.com/watch?v=OIS4RezGsQ0> "Top 100 Best Shredding Moments"
4. <https://www.elitedaily.com/wellness/oddly-satisfying-videos-stress/1706802>
"These oddly satisfying videos can actually relieve your stress"
5. <https://www.youtube.com/watch?v=XINAniQCh8Y> The perfect Snake Game World Record Highscore
6. <https://www.youtube.com/watch?v=nrKjSeoc7fc> Genetic Algorithm: Shakespeare Monkey Example