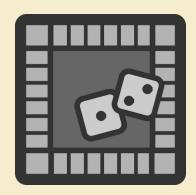
오픈소스 프로젝트 제안서

5조 김정환 김예지 박정섭 미수면 김경준

" 오프라인 다인용 게임 " 어시스트 웹사이트











"Kahoot!"

- 교육 기술로 사용되는 게임 기반 학습 플랫폼

- 국민대학교 교양시간에도 사용되고있는 형태의 플랫폼



" 오프라인 - 카드게임 "

- 카드, 칩 등 별도의 보조 도구가 필요함



" 온라인 - 카드게임 "

- 상대와의 채팀만으로 게임을 진행
- 포커의 중요한 요소는 '포커페이스



" 오프라인 - 마피아 "

- 게임을 진행하는 '사회자' 별도 필요



77

" 온라인 - 마피아

- 채팅을 기반으로 게임을 진행
- 언어적요소 만으로 추리
- 반언어적/비언어적 표현의 부재



반언어적 표현

비언어적 표현



강세

시선

속도

몸짓

억양

표정













"비회원제 서비스"

사용자의 접근성을 높이고 오프라인 소통에 집중



SGS









온,오프라인 두 가지 형태의 게임을 즐길 수 있다. 온,오프라인 한가지 플랫폼 으로만 게임을 즐길 수 있다.

개 발 환 경

django





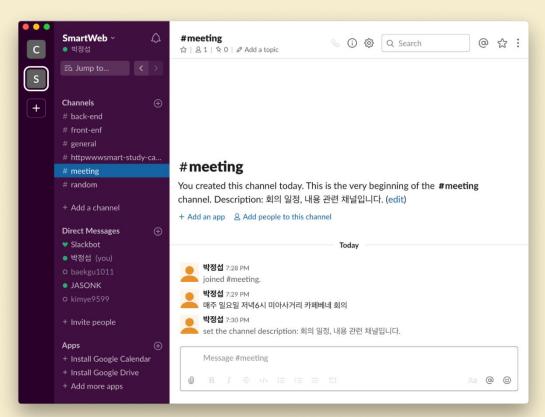


https://github.com/SmartWebService/SmartGameSupporter



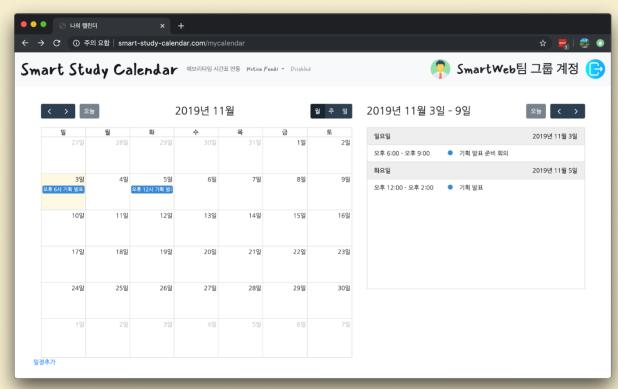


Slack





Smart Study Web





카카오톡



- 게임생성과 게임 참여로 기능이 나뉨
 - 생성 (게임코드 생성)
 - 참여 (게임코드 참여)



- 입장코드 생성 · 현재 참여자, 게임 목록, 시작



개인 스마트폰으로 게임참여 가능

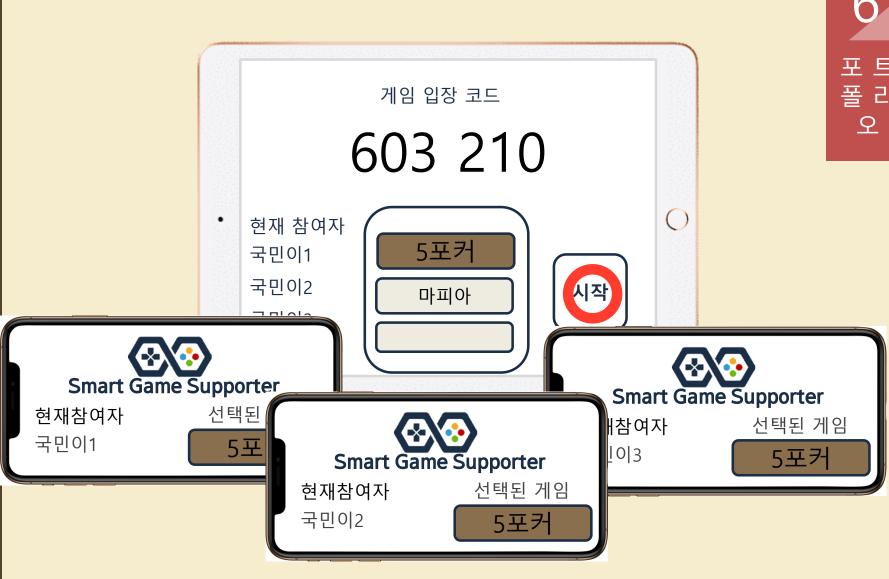


게임 입장코드와 닉네임을 입력입력 후 참여



방에 입장한 후 선택된 게임과 현재참여자를 볼 수 있음









Q&A

감사합니다