

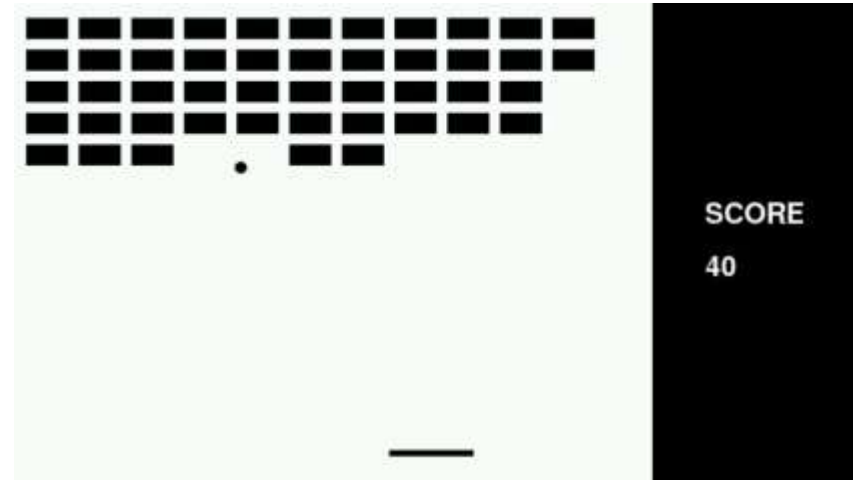
Team Project Presentation Template

라즈베리파이를 이용한 음성인식과 게임 구현

전용하, 김인우, 정해문

프로젝트 목표

- ❖ 음성인식을 통한 사용자와 상호작용
(마이크와 구글 어시스턴트 혹은 speech to text 활용해서 작동.)
- ❖ 간단한 게임을 프로그래밍 언어로 작성해 led matrix에 출력하기
(벽돌깨기 게임을 파이썬 언어로 작성해 작동.)



배경과 동기

- ❖ 사용자와의 상호작용 매개체로 음성인식을 택함.
- ❖ 최근 인공지능 스피커의 발달이 모티브가 됨.
- ❖ 간단한 게임을 만들어서 led matrix에 출력해 실행하고자 함.

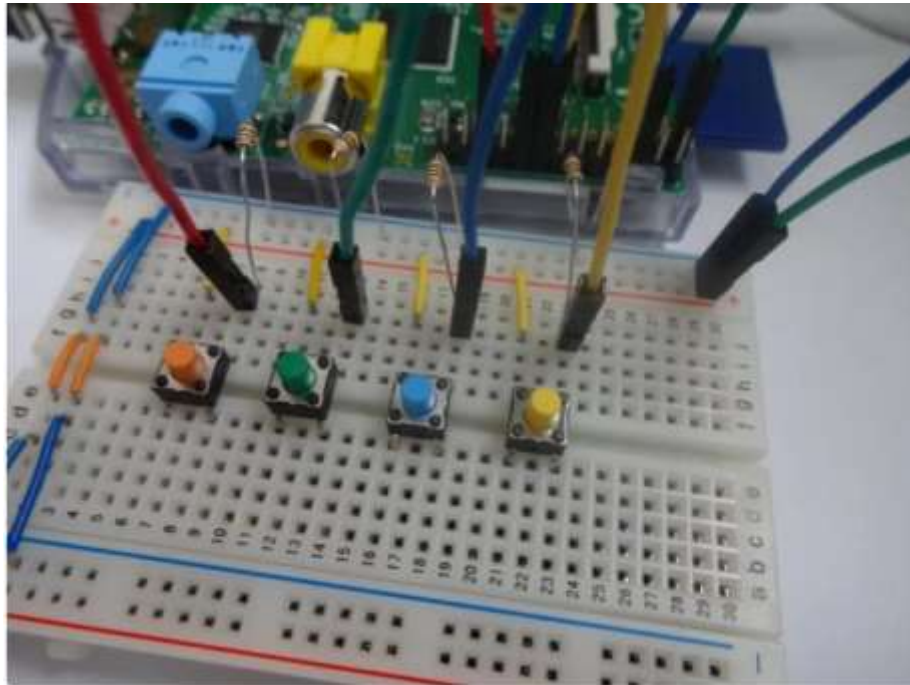
유사 제품 및 유사 서비스 조사

- ❖ 라즈베리파이 레트로파이를 통해 게임을 즐길 수 있는 유사 서비스가 있음



프로젝트에 사용할 오픈 소스들

- ❖ '벽돌깨기' 구현 방법 및 오픈소스
- ❖ <https://www.instructables.com/Breakout-RaspberryPi/>
- ❖ 사진의 버튼들을 이용해서 게임을 시작/종료 및 게임 진행을 할 수 있음



프로젝트에 사용할 오픈 소스들

- ❖ 라즈베리파이 음성인식 구현 방법 및 오픈소스
- ❖ http://makeshare.org/bbs/board.php?bo_table=raspberrypi&wr_id=103
- ❖ 라즈베리파이 + 구글 어시스턴트 활용한 한국어 음성인식 유튜브
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=myt69DMQ6AM>

팀원 역할과 일정

- ❖ 김인우 : '벽돌깨기' 게임에서 난이도별 맵 제작, 맵 선택 창 led matrix에 출력
- ❖ 전용하 : 음성인식을 통한 난이도 선택 -> 케이스 나눠서 실행됨.
- ❖ 정해문 : 작성된 코드를 바탕으로 프로그램을 led matrix에 구현