Features

틀 : 간단하고 누구나 알아볼 수 있는 대중적인 축소, 최소화/최대화, 종료 기능을 넣었습니다.

게임 3 : 가운데의 동물들을 좌 또는 우의 해당 동물의 모습을 가진 쪽으로 움직이는 게임입니다. 제한시간은 1분이며 틀릴 때 마다 1초의 시간이 깎이고 제한 시간이 끝난 후 알맞은 쪽으로 보낸 동물의 수가 곧 점수가 됩니다. 점수가 가장 높은 캐릭터는 순위표에 올라가게 됩니다.

게임 5 : 1~24의 숫자와 빈칸 하나가 랜덤으로 정해진 5 \* 5의 표가 있습니다. 이 때, 빈칸을 상하좌우로 움직여 1부터 24까지의 숫자를 순서대로 배열하는 게임입니다. 빈칸을 움직일 때는 게임 내의 상하좌우 화살표를 클릭하는 것으로 움직일 수 있습니다. 제한시간은 없으며 게임을 클리어한 시간이 가장 짧은 캐릭터는 순위표에 올라가게 됩니다.

Usage scenario : 게임을 실행 후 간단한 클릭만으로 게임 선택 및 실행하여 즐길 수 있습니다.

Contact information

* 홍형근 e-mail : [whaihong@g.skku.edu](mailto:whaihong@g.skku.edu)
* 지예성 e-mail : [gnoesji@g.skku.edu](mailto:gnoesji@g.skku.edu)
* 김지환 e-mail : [wlghs98k@g.skku.edu](mailto:wlghs98k@g.skku.edu)

Application type: Which kind of applications will your team develop: a command-line interface, a web page, or a desktop application?

* 저희 4조는 web page를 이용하여 미니게임을 만들기로 했습니다. 그 이유는 CLI(Command-line interface)로 미니게임을 진행하기 보다는 마우스 클릭과 GUI를 이용하여 게임을 진행하는 것이 원할하기 때문입니다. 뿐만 아니라 desktop application으로 만들 경우 로컬에서만 경쟁할 수 있는 게임이 될 수 있어서 온라인으로 모든 사람들과 기록을 경쟁할 수 있는 게임을 만들기 위해 web page를 선택했습니다.

Theme: What is the problem that your application addresses? What is the motivation, i.e., how did you come up with that problem? You can choose the theme freely, but all team members must agree with the theme.

* 저희 4조 팀의 주제는 미니게임 입니다. 우선 이 주제를 정하기 전에 모든 팀원들과 brain storming을 거쳐 여러 주제를 선정하였습니다. 그 중 몇가지 주제를 소개하자면 요즘 넷플릭스 같은 스트리밍 사이트가 전세계적으로 유행이기 때문에 사람들이 직접 자신들이 추천하고 싶은 작품을 올리고 소개할 수 있는 교류창을 만드는 것이 있었습니다. 또, 수강신청관리 프로그램을 만들어 우리학교 학생들이 지금보다 더 편리하게 수강신청을 할 수 있게 도와주는 앱, 기계식 주차장 앱을 만들어 주차 공간을 효율적으로 관리하고 이용하는 사람들은 비용까지 볼 수 있는 앱, 세계지도에서 특정 나라 및 지역을 클릭하면 지금 자신의 장소와 거리 및 시차, 날씨를 비교할 수 있는 앱 등이 있었습니다. 이러한 여러가지 주제 중 팀원들과 회의를 거쳐 저희가 가장 잘 만들 수 있고 이용자들이 편하게 즐길 수 있는 주제인 미니게임을 선정했습니다. 복잡한 게임이 아닌 단순하지만 재밌고 누구나 즐길 수 있는 5가지 정도의 미니게임들을 만드는 것이 저희의 목표 입니다.