



LLM을 이용한 웹 게임

아마존 익스프레스

200 OK



기획안 순서

CONTENTS

01

프로젝트 개요

PROJECT
SUMMARY

02

프로젝트 기능

PROJECT
FUNCTION

03

기술 스택

TECHNOLOGY
STACK

04

예상 결과물

MEMBERS

05

역할분담

SCHEDULE

06

개발 일정

Q&A

프로젝트 개요

PROJECT SUMMARY

프로젝트명

아마존 익스프레스

개발개요

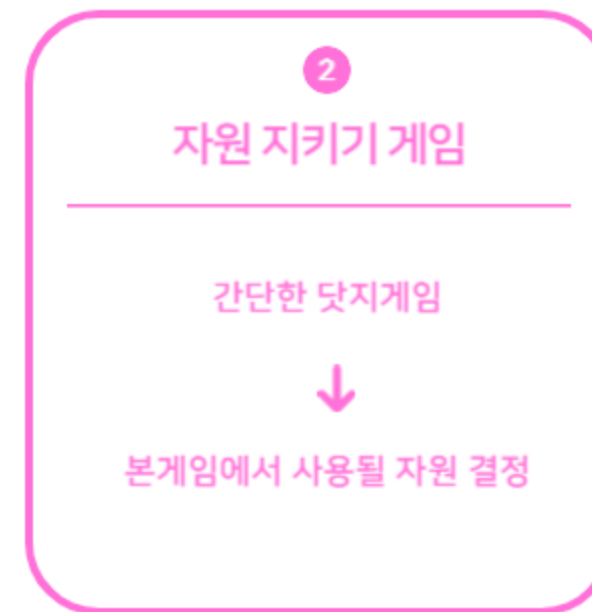
60seconds 게임을 레퍼런스로, 오케스트로 AI를 활용한 게임을 만들자
고정된 레퍼토리가 반복되는 기존의 게임과 다른 LLM 의 무한적인 변칙성

특징

- LLM 을 이용해 AI가 만드는 매번 새로운 이야기
- 핸드폰 ,웹 으로든 어디서든 가능한게임
- 누구나 자유롭게 시도 가능한 게임

프로젝트 기능

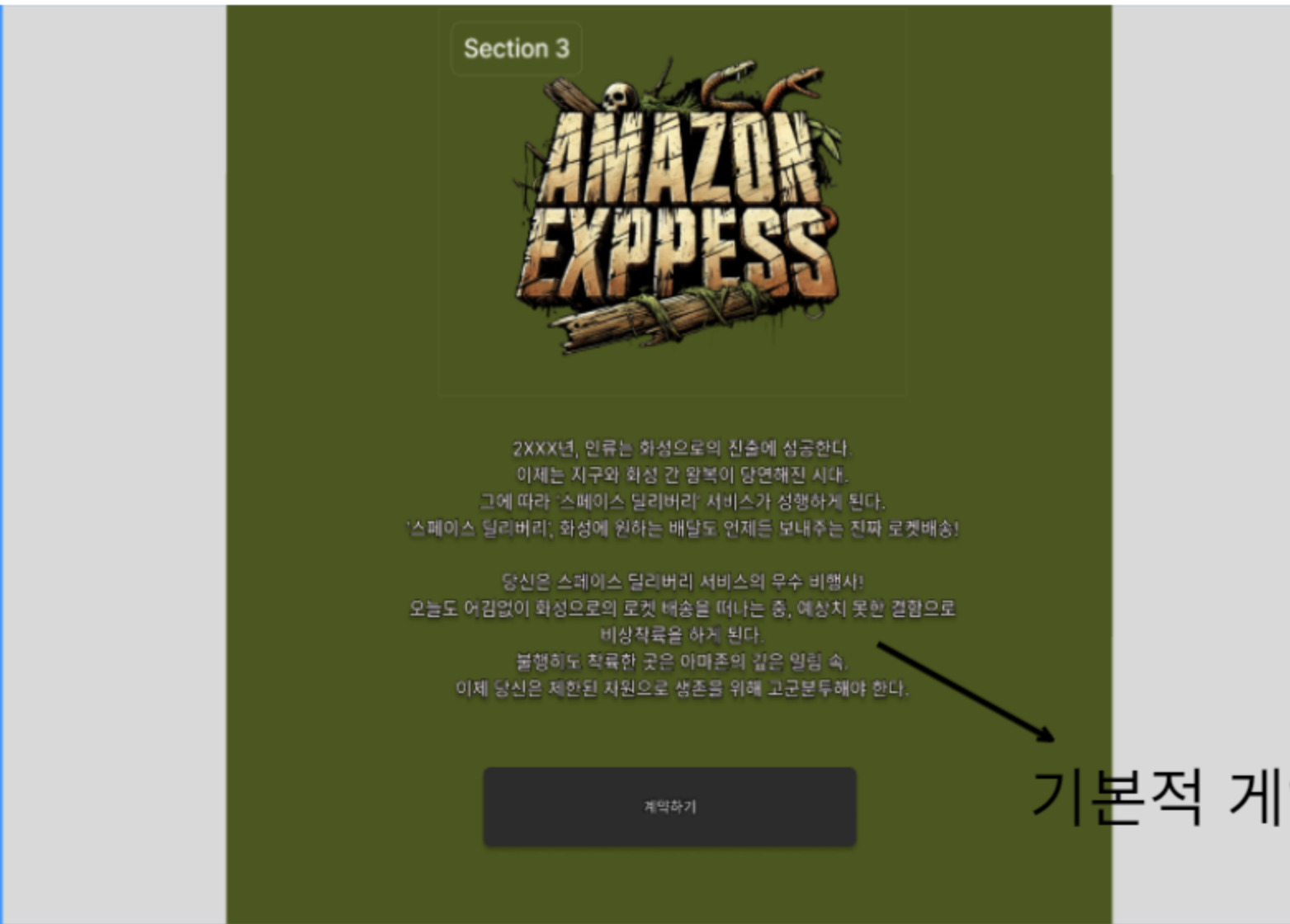
PROJECT FUNCTION



최초 웹 접속 화면

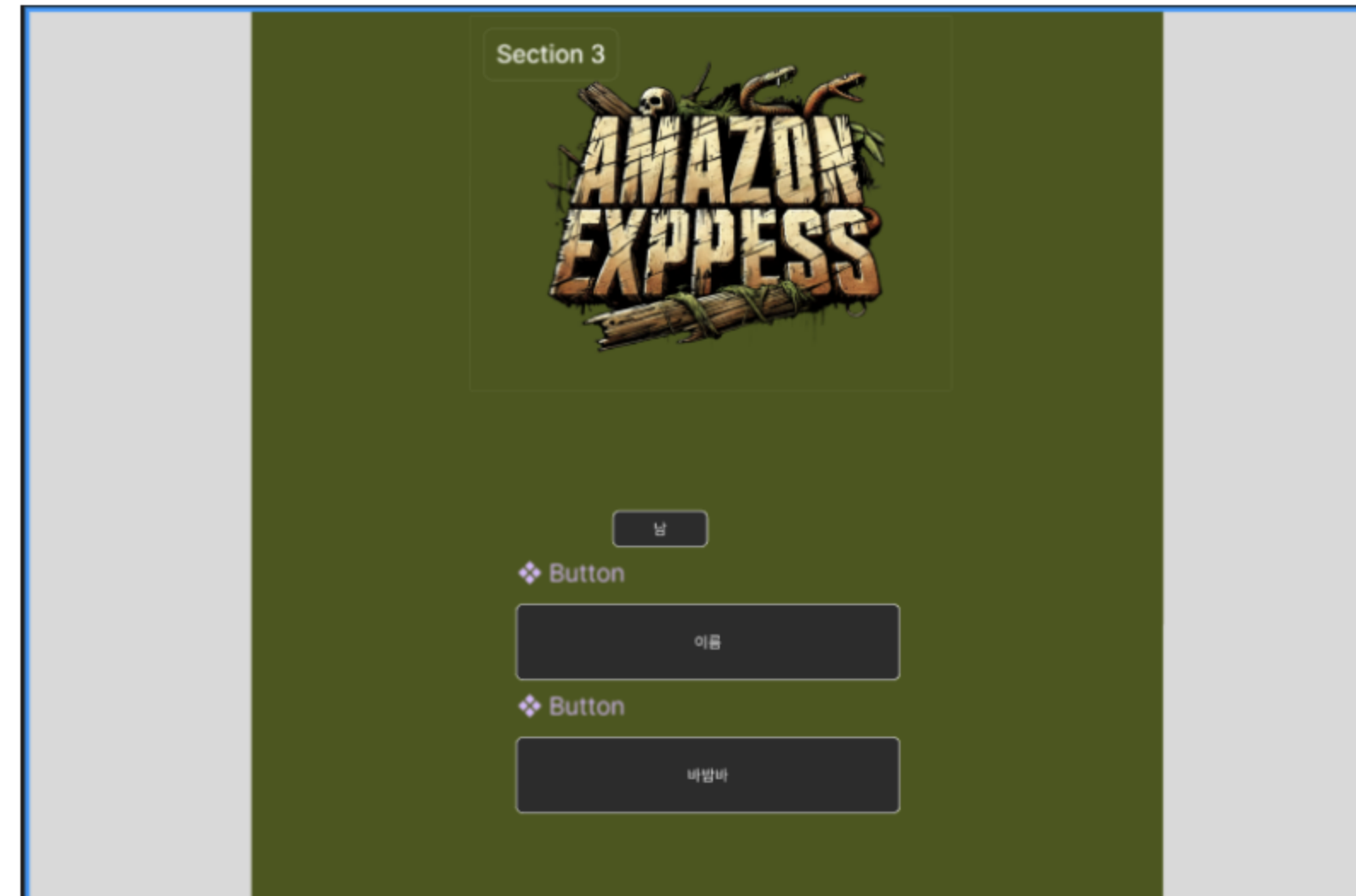
프로젝트 기능

웹 접속



기본적 게임 설명 텍스트

시작 버튼



간단한 정보 입력
(성별, 이름, 신장)

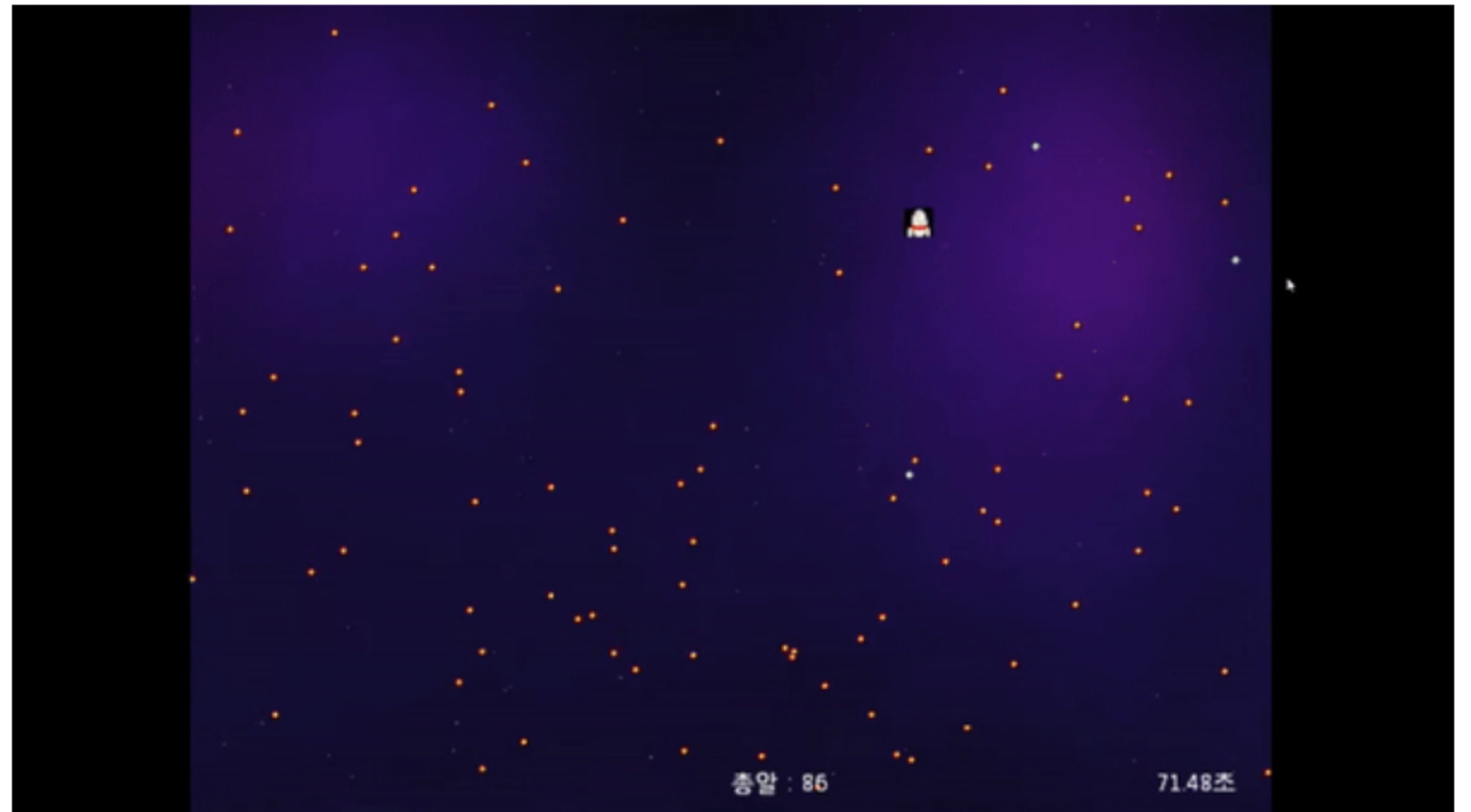
프로젝트 기능

자원 지키기 게임

자원 지키기 게임 화면

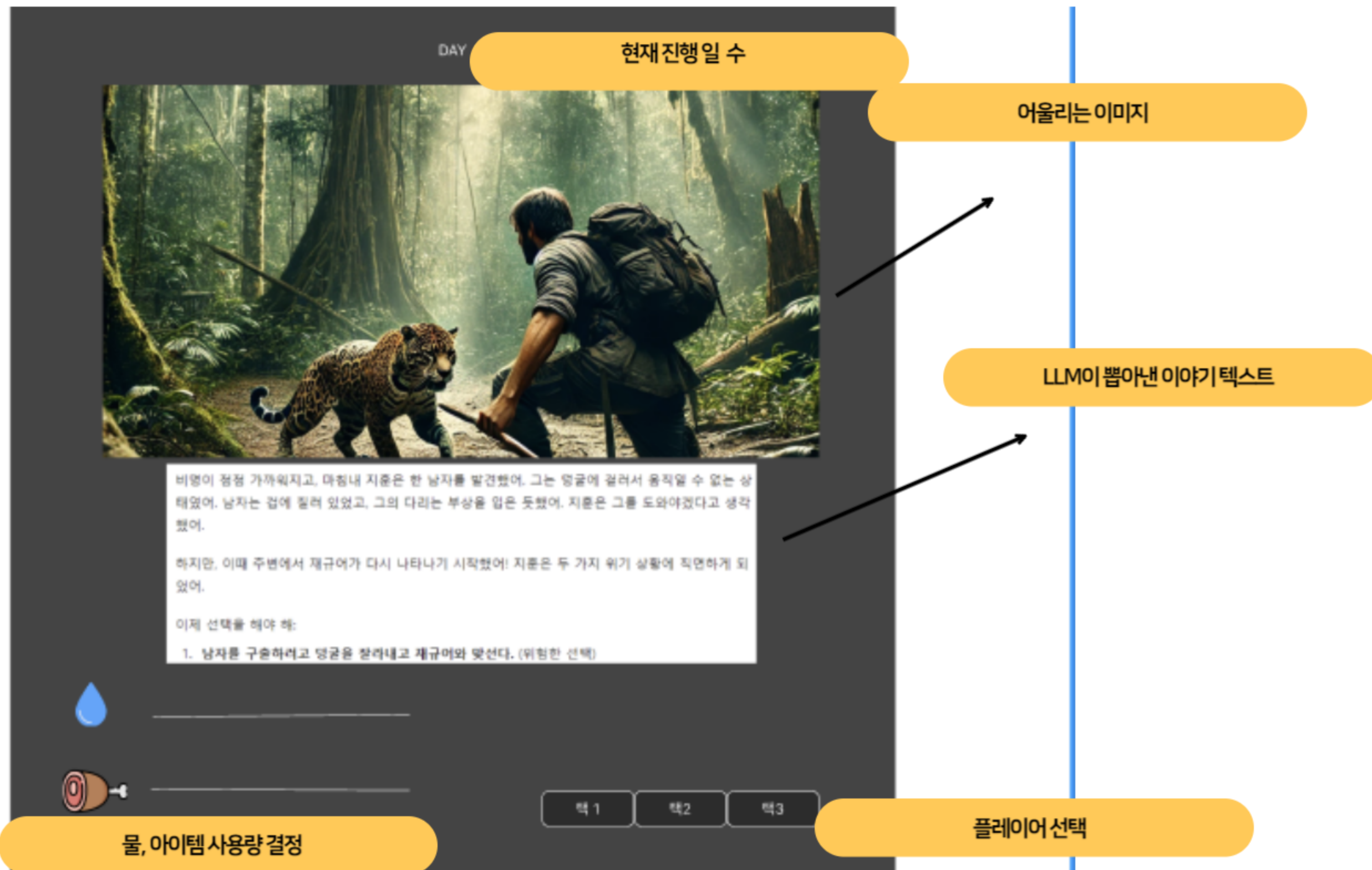


예시 게임 :닷지



프로젝트 기능

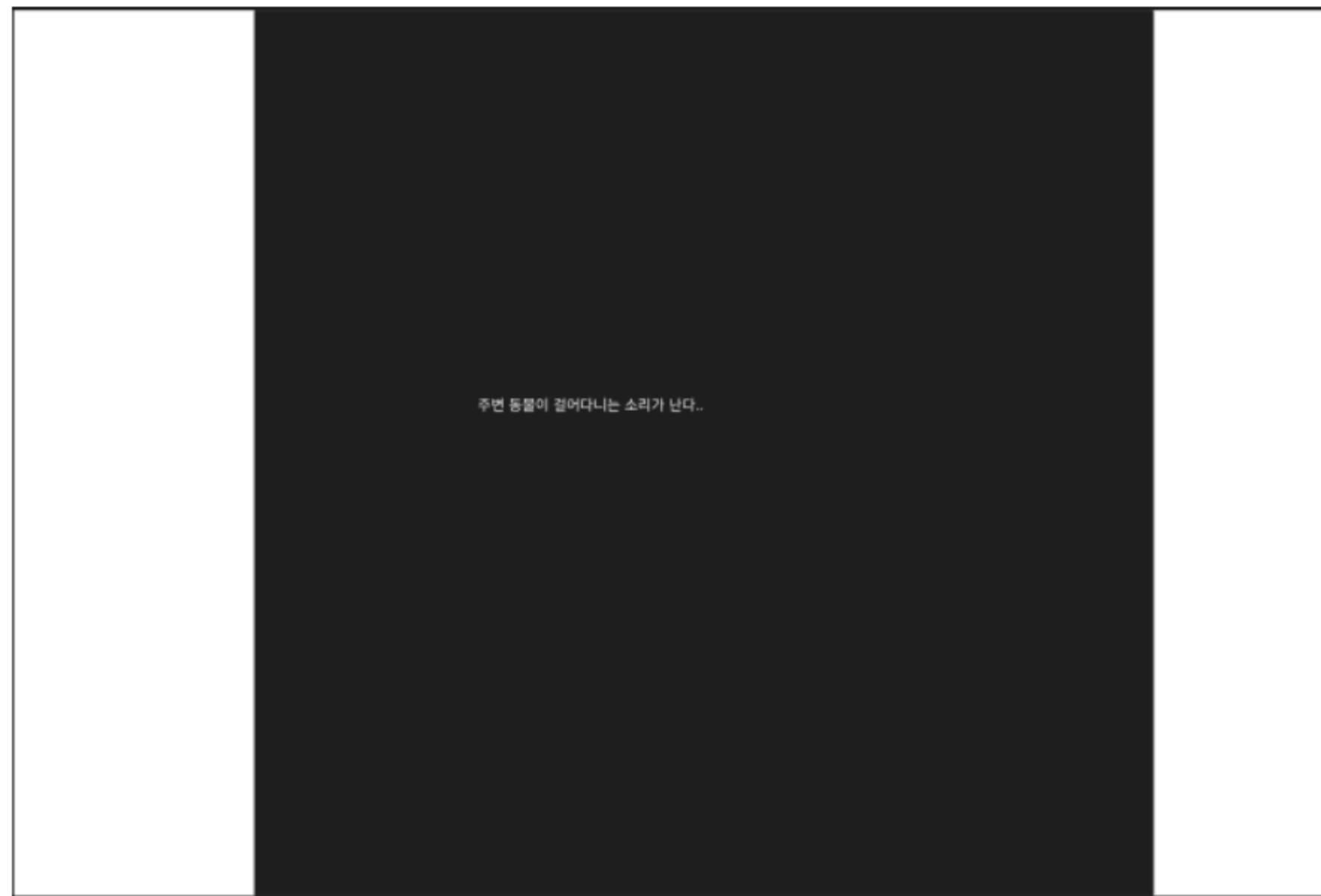
본게임



프로젝트 기능

본게임

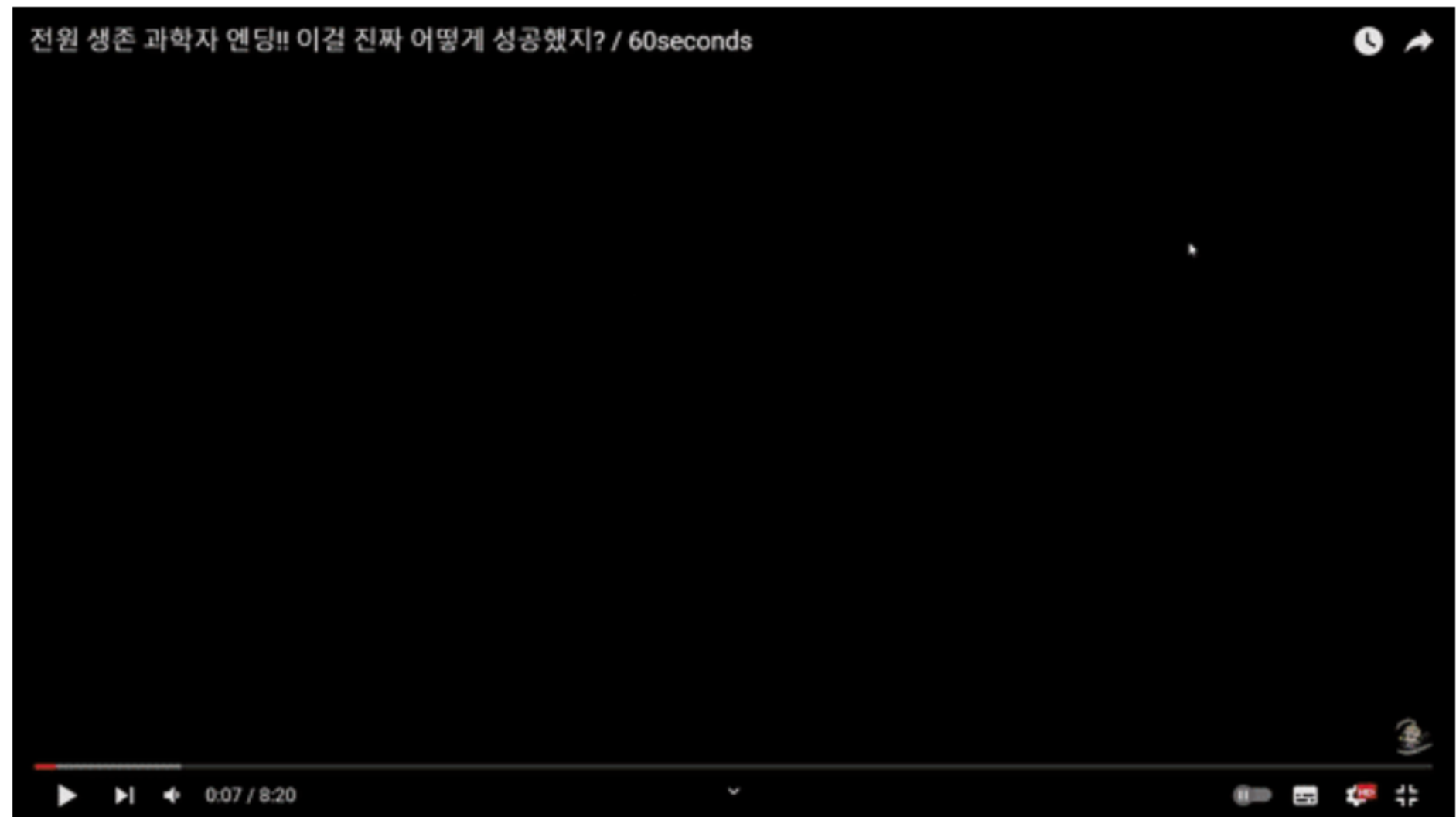
Day 로딩창



흑색 배경 , TMI 텍스트

레퍼런스

60 Seconds!



시작: 자원수집 미니게임

레퍼런스

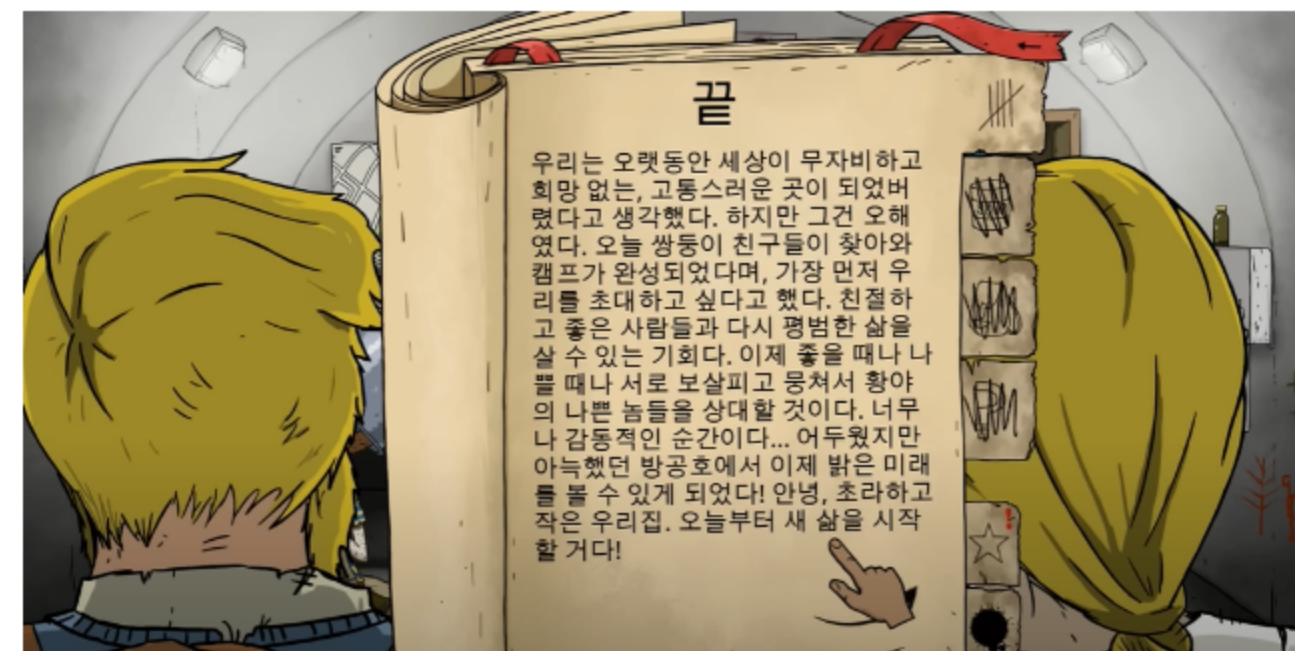
60 Seconds!



본게임: 스토리 설명 및 자원 사용량 결정

레퍼런스

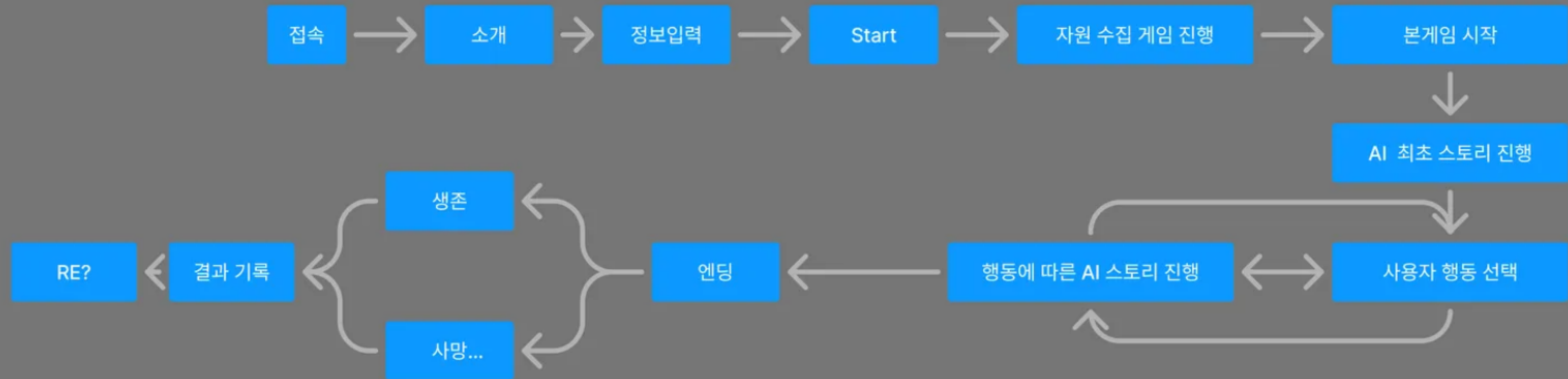
60 Seconds!



본게임: 다음날 행동 결정 || 엔딩까지 반복

프로젝트 기능

PROJECT FUNCTION



기술스택

TECHNOLOGY STACK



서버

오케스트로 LLM , Spring



클라이언트

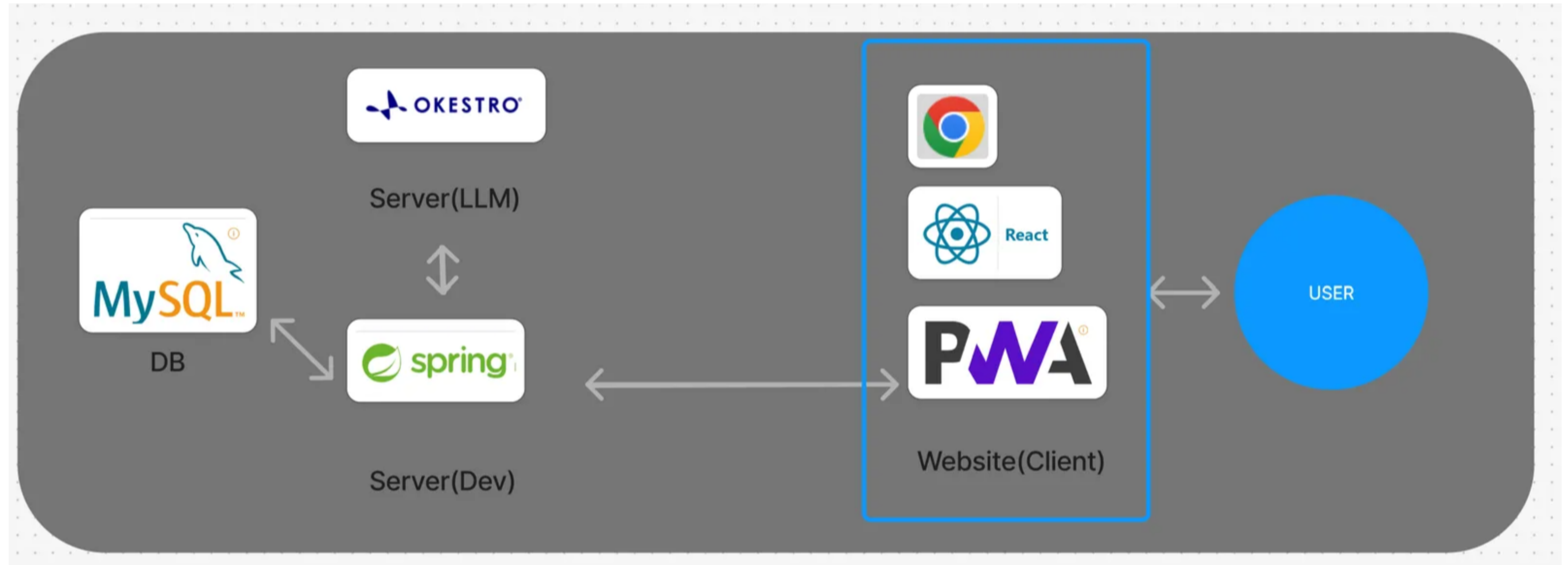
React



DB

MYSQL

시스템 구조도



팀원분담

MEMBERS



김동혁

- LLM 학습 및 연동



유정균

- React 사용자 인터페이스 구성



나유성

- My SQL데이터 베이스 생성 및 연동



최재원

- JavaScript자원 수집 게임 제작

개발 일정

6주차 : 프로젝트 주제 , 계획 선정

7주차 : 시스템 아키텍처 및 DB 설계

8,9,10주차: 주요 모듈개발(프론트엔드/백엔드) 및 LLM 학습

11주차: 통합 테스트 및 피드백 반영

12주차: 기능 업데이트 및 피드백 반영

13주차: 베타 테스트 및 최종 점검

14주차 : 최종 릴리스 및 발표



Q&A

자유롭게 질문해주세요!

