

7주차 보고서

팀:6팀(2000K)

1. 한 일

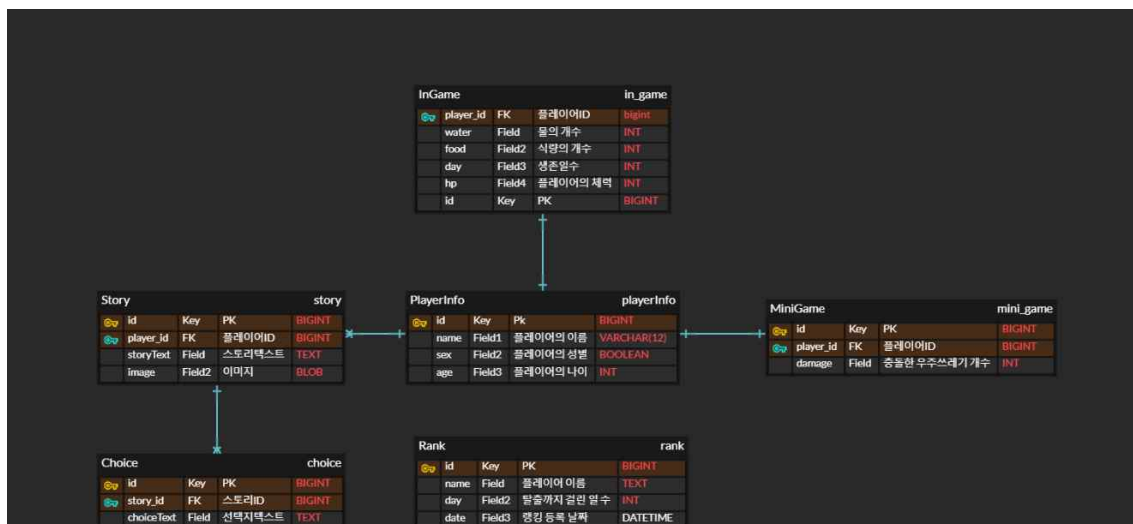
[1] API 설계

- 플레이어 정보 입력 API
- 오케스트로 부터 게임 스토리 받는 API
- 스토리를 이미지 생성용 텍스트로 묘사한 정보를 받는 API
- 플레이어에게 제시할 3가지 선택지를 만드는 API
- 이미지 생성 API
- 플레이어가 한 선택 보내는 API
- 로딩창 독백 대사 생성 API
- 미니게임 결과 오케스트로에게 보내는 API
- 최종 점수 스프링 서버로 보내는 API
- 최종 점수 스프링 서버로부터 받는 API

자세한 정보: <https://github.com/choi06151/2000K>

[2] DB 구조 설계

플레이어 정보를 중심으로 미니게임, 인게임, 스토리 정보 등등으로 세분화



[3] JAVASCRIPTS 구조 설계



변수-----

- 게임 플레이어 정보
- 총알 속도
- 플레이어 속도
- 점수
- 시간정보
- 게임 오버 유무

함수-----

총알 검사 함수

- 플레이어 위치 계산
- 총알 위치 계산
- 플레이어 , 총알 위치 검사

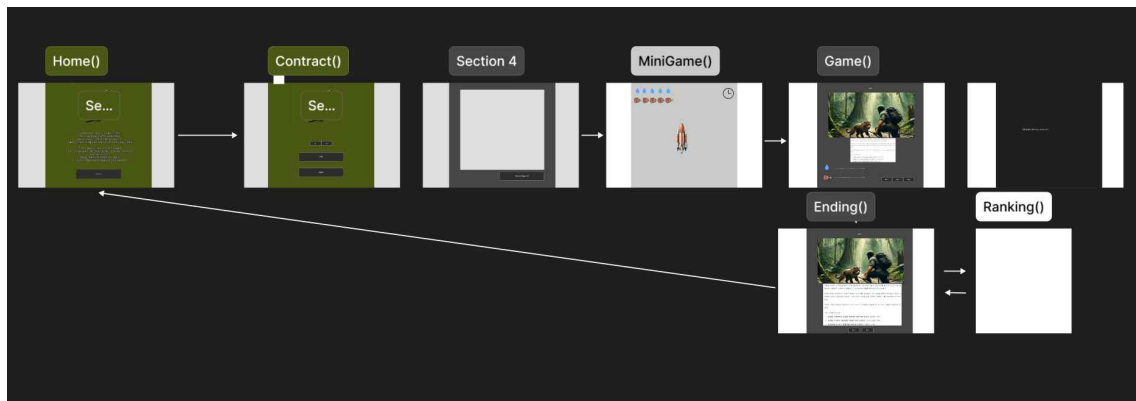
총알 생성 함수

- 총알 스폰 위치 계산
- 총알 생성 타이머 계산
- 총알 방향 계산

플레이어 이동 함수

- 사용자 입력 감지
- 플레이어 이동 계산

[4] UI 설계



게임 배경 아마존에 맞는 분위기와 색에 맞춘 UI 구성 , 게임의 특징을 살릴 수 있는 구도로 설계

2.할 일

[1] DB , API 구현

- 사용자 입력에 따른 LLM 이야기 생성 및 이미지 생성 등 API 개발
- 플레이어 정보 관리 , LLM 생성 정보 , 미니게임 결과 정보 등 데이터 베이스 연동
- LLM 생성 속도 처리 관련하여 응답 속도 증가 작업 설계
- LLM 정보 생성의 할루시네이션 관련 에러 처리 및 응답 표준화 작업 설계

[2] JAVASCRIPTS 구현 (미니게임)

- 자바스크립트를 이용하여 닥지 미니게임의 근본적 요소 충돌 , 이동 , 생성 함수 생성
- 게임의 완성도를 높이기 위한 미니게임 외적 요소 추가

[3] UI 구현

- 리엑트 프레임워크를 사용하여 Text 입력란, 이미지 입력란 버튼 등 필수적 상호작용 UI 요소 배치 후 부가적 요소 추가

-게임의 몰입성을 높이기 위해 도움 되는 UI 라이브러리든 리소스 추가

-게임의 목적과 알맞은 이미지 파일 , 로고 , 아이콘 추가

3.진행 상황

상세 설계서 작성 및 DB , API , UI 등 구조 설계