



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

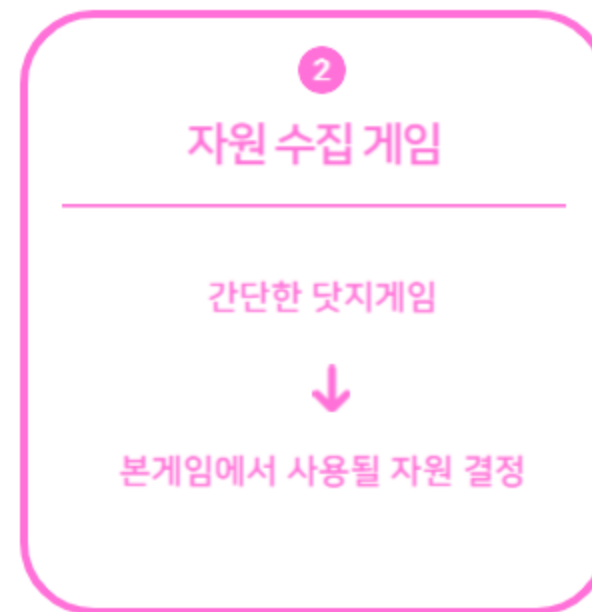
60seconds 게임을 레퍼런스로, 오케스트로 AI를 활용한 게임을 만들자  
고정된 레퍼토리가 반복되는 기존의 게임과 다른 LLM 의 무한적인 변칙성

### 특징

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

# 프로젝트 기능

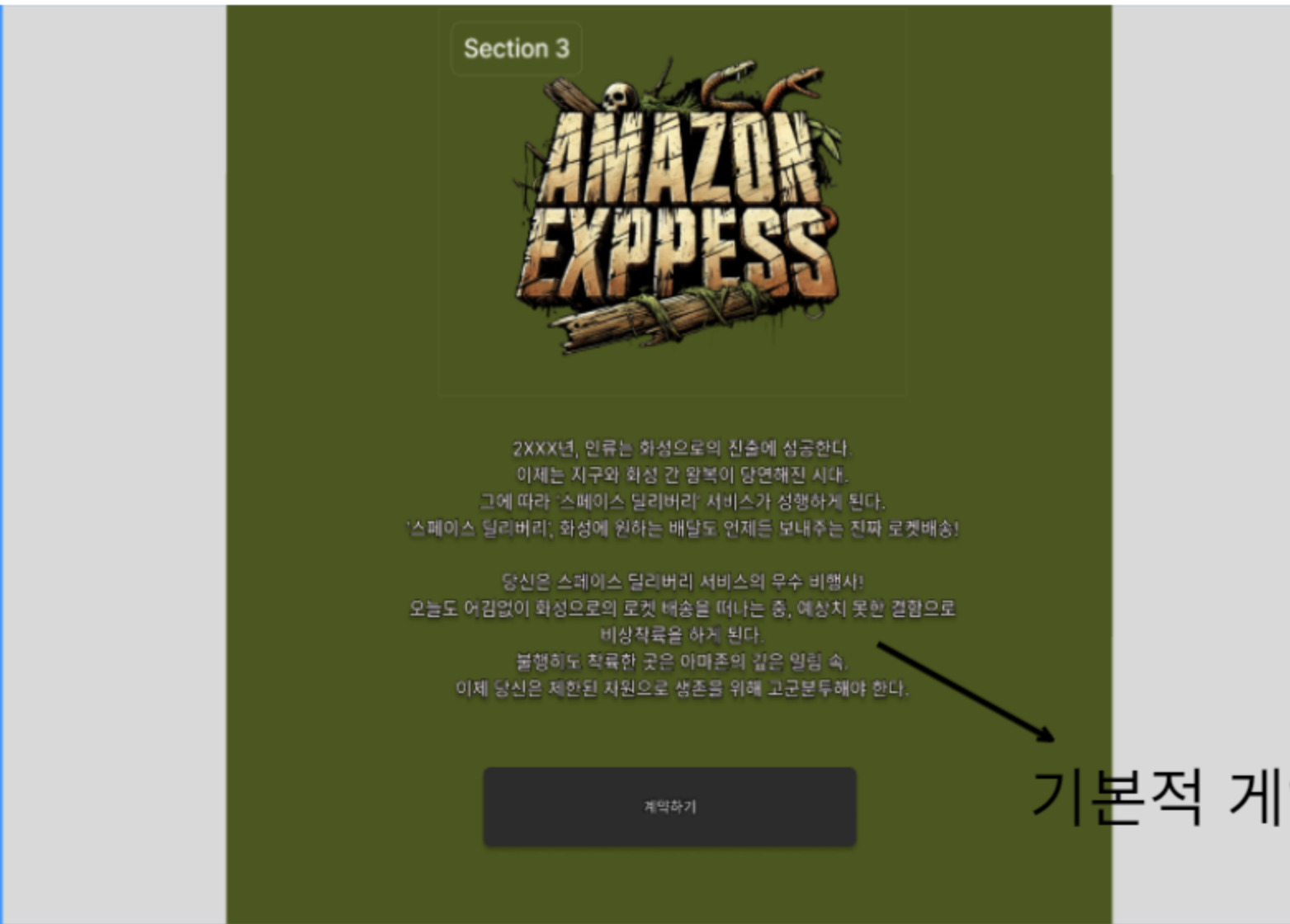
## PROJECT FUNCTION



## 최초 웹 접속 화면

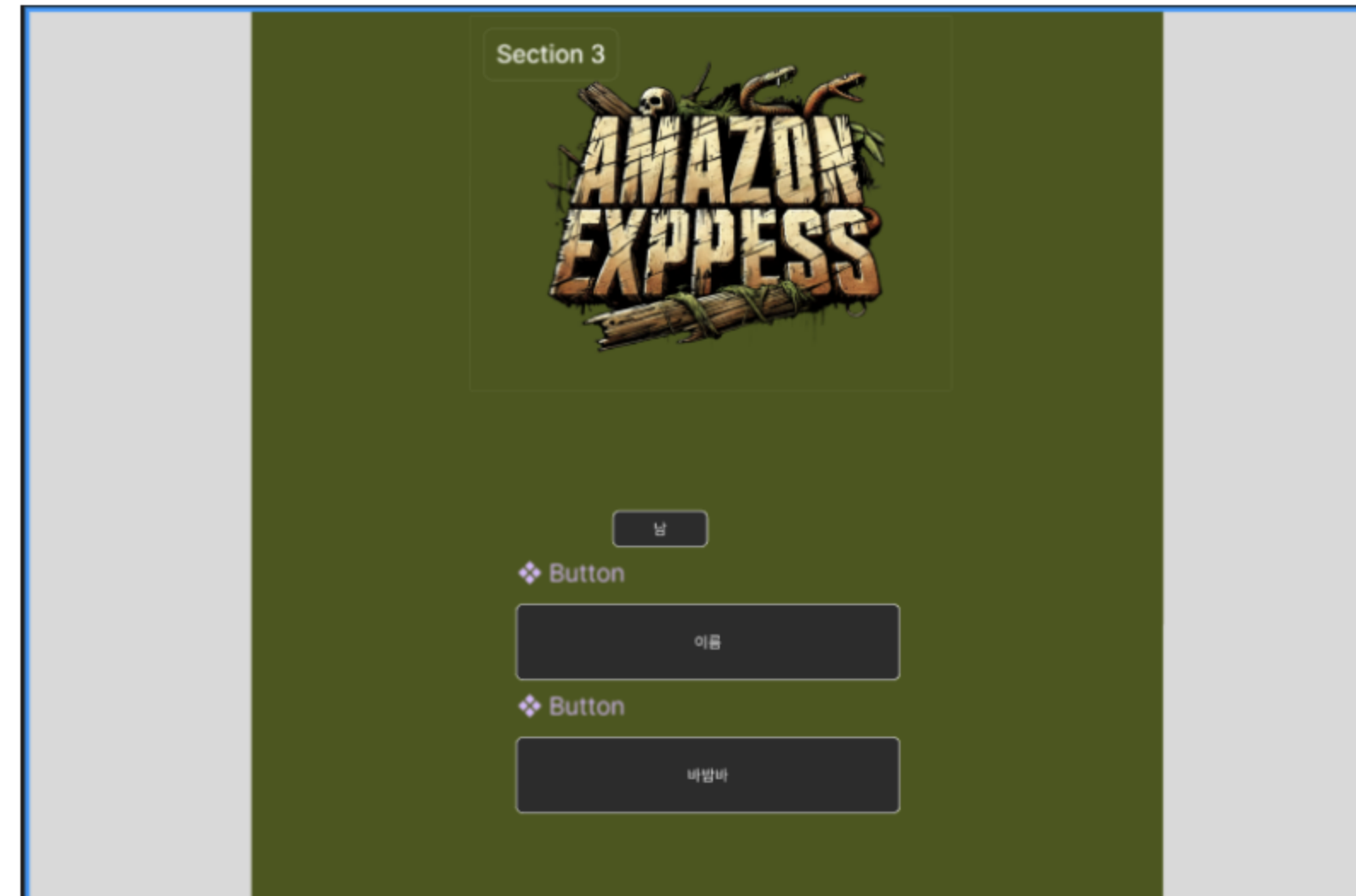
# 프로젝트 기능

## 웹 접속



기본적 게임 설명 텍스트

시작 버튼

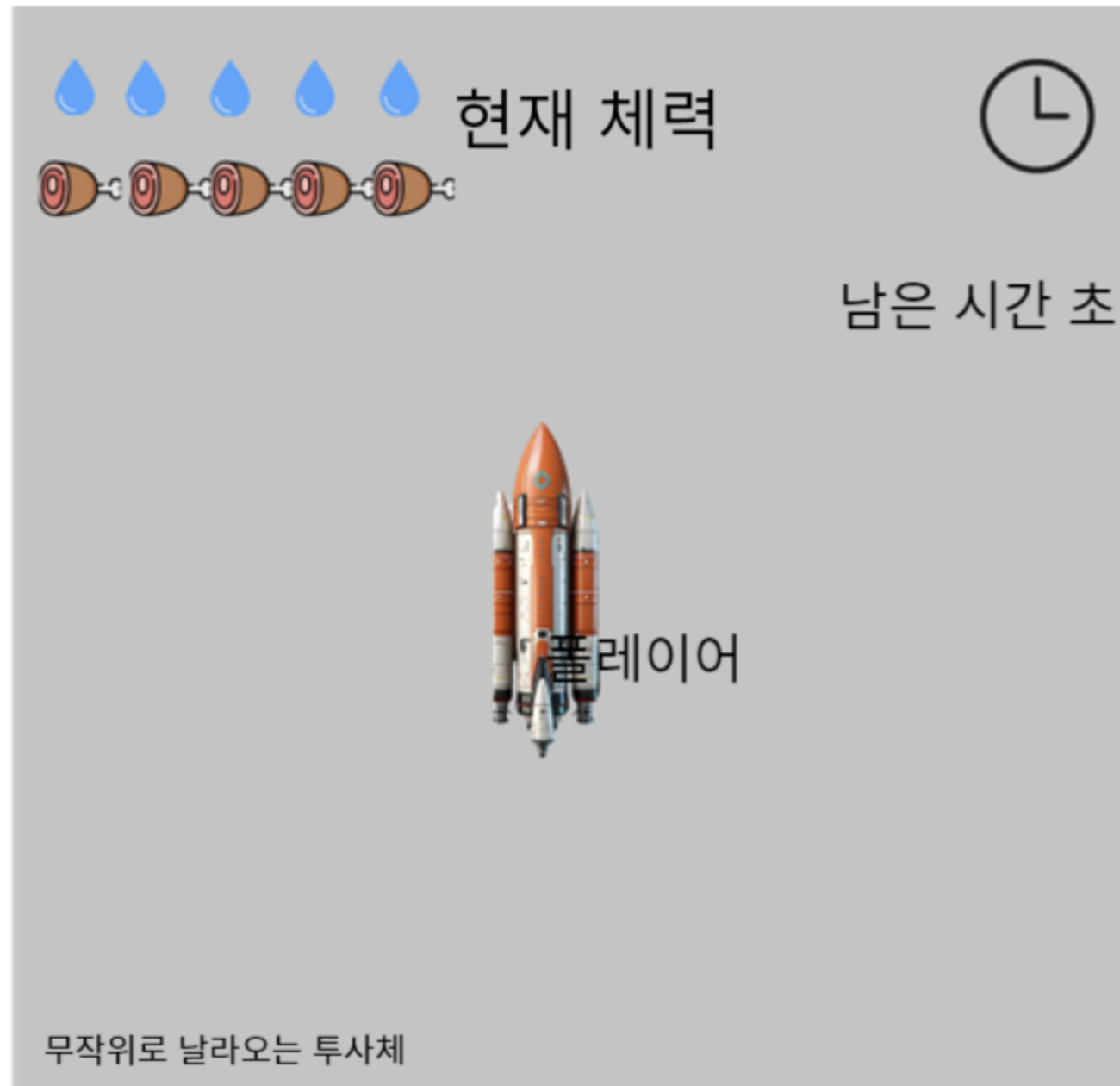


간단한 정보 입력  
(성별, 이름, 신장)

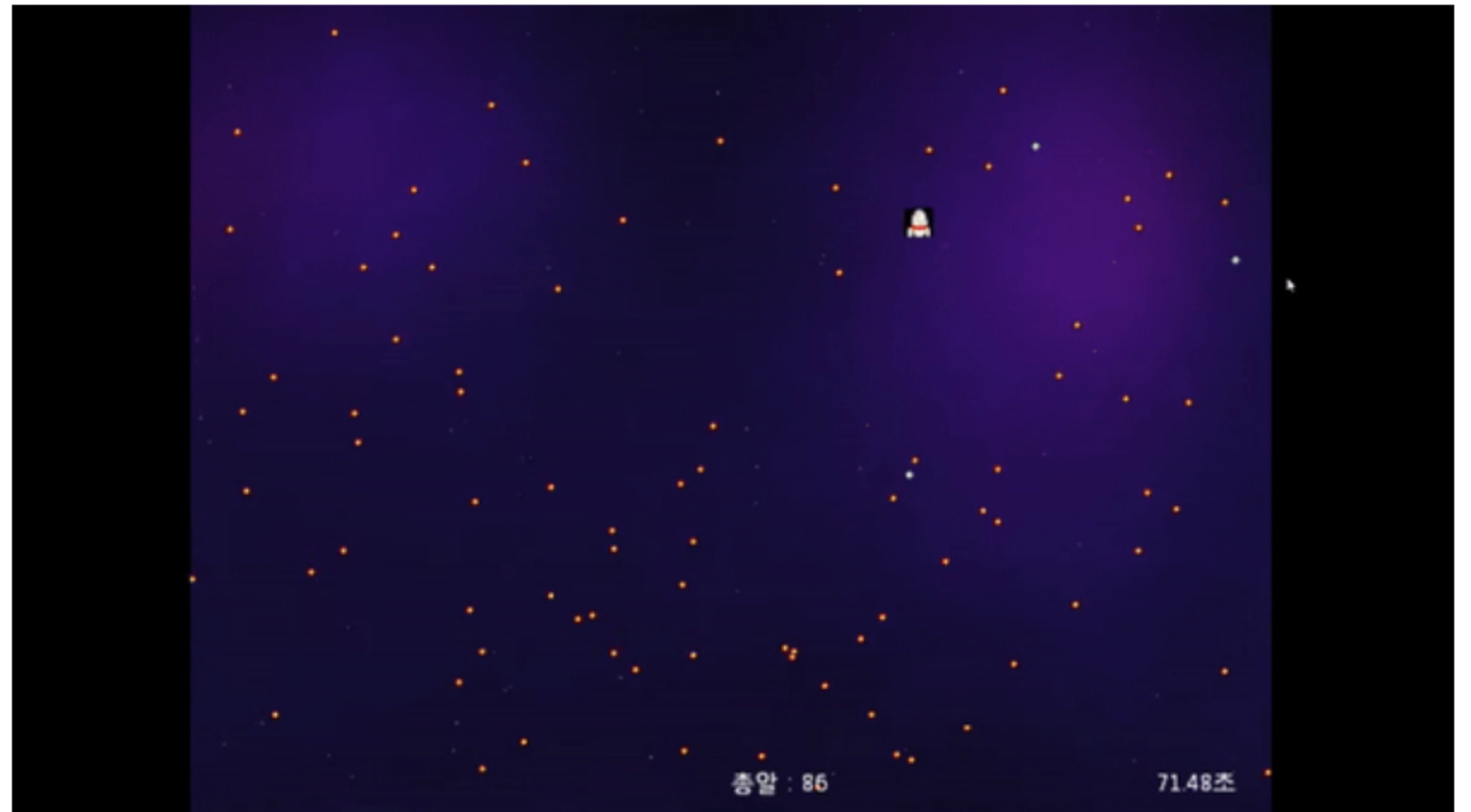
# 프로젝트 기능

## 자원 수집게임

자원 수집 게임 화면



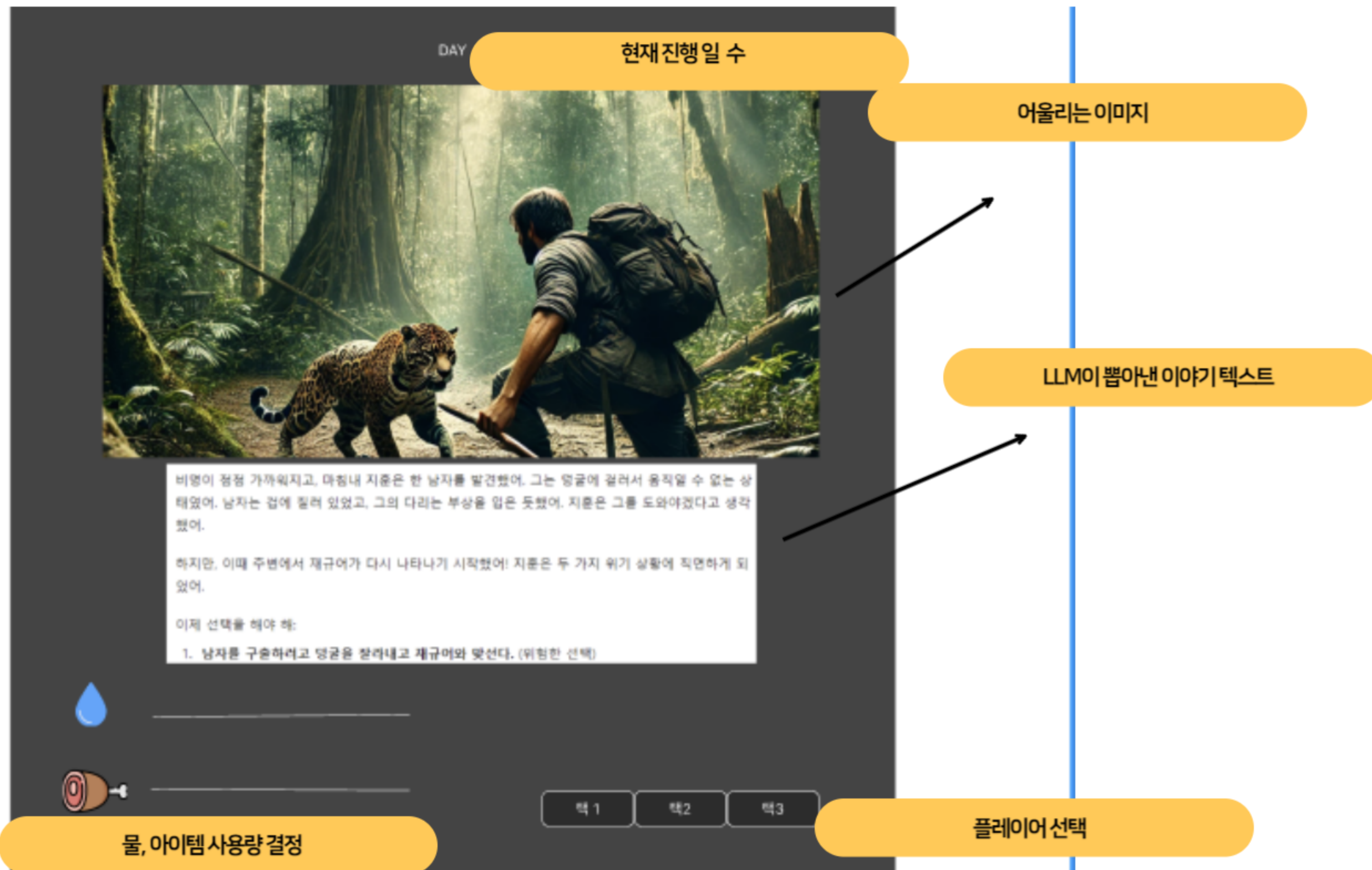
예시 게임 :닷지





# 프로젝트 기능

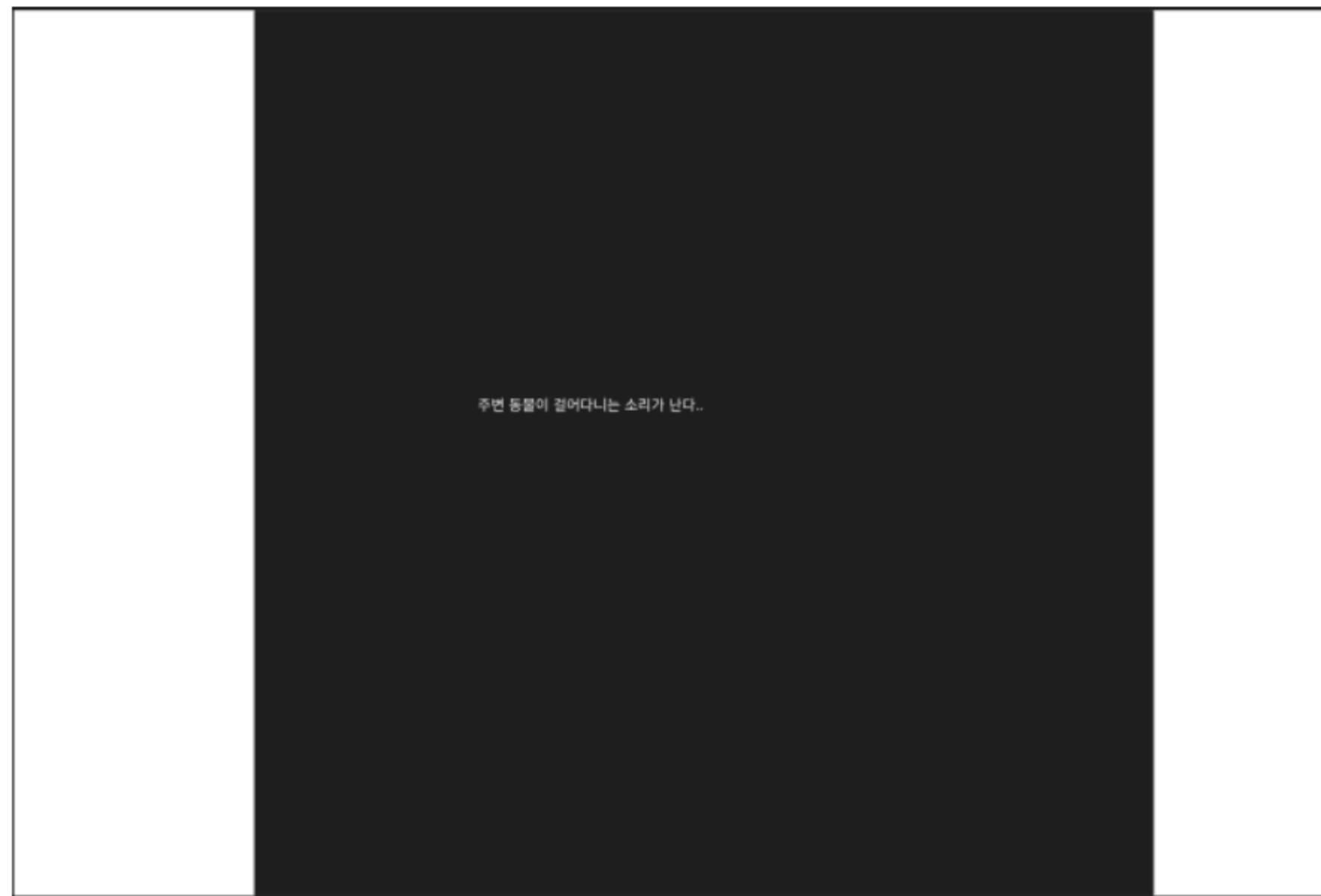
## 본게임



# 프로젝트 기능

본게임

Day 로딩창



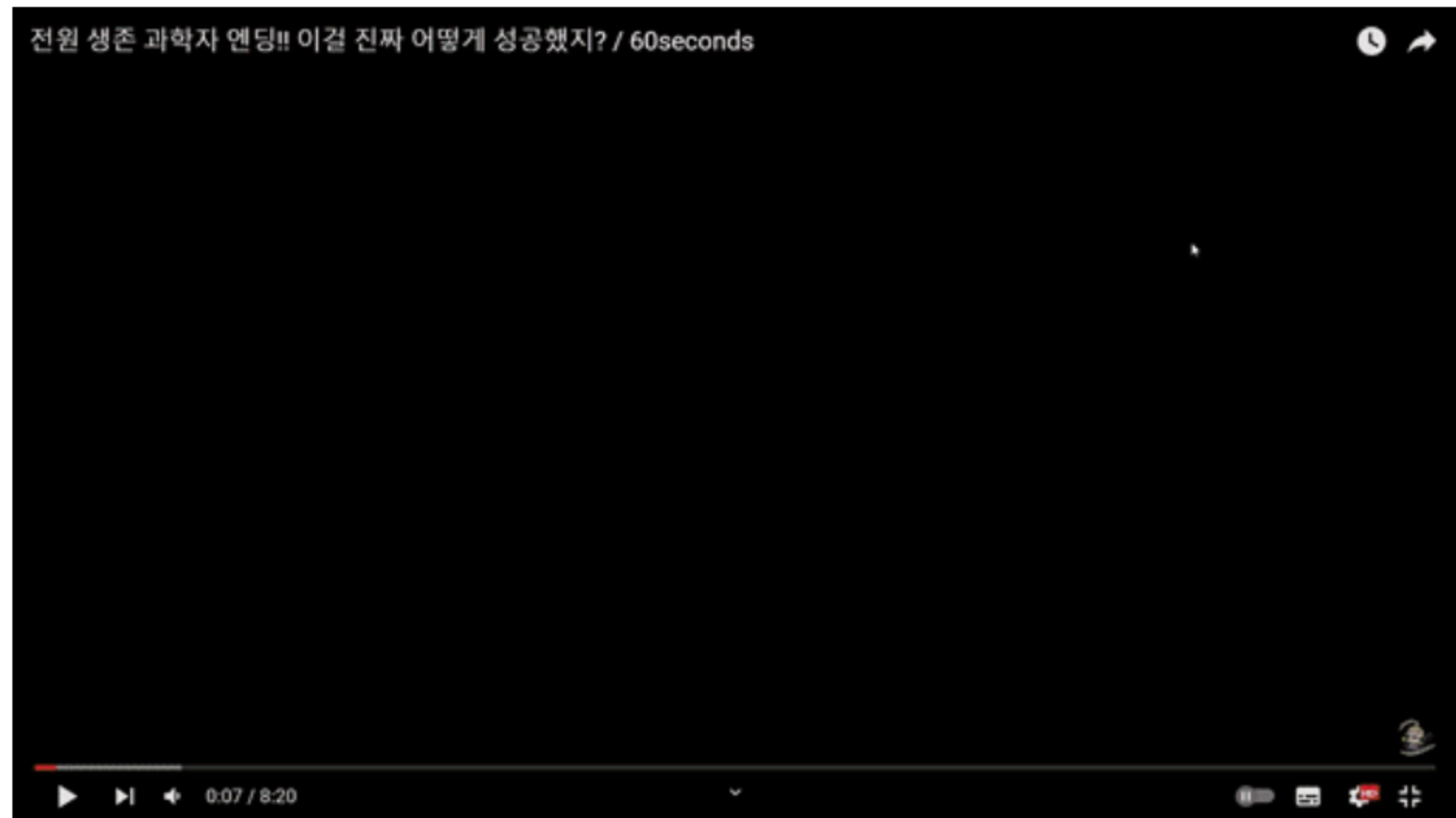
흑색 배경 , TMI 텍스트





레퍼런스

60 Seconds!



시작: 자원수집 미니게임

# 레퍼런스

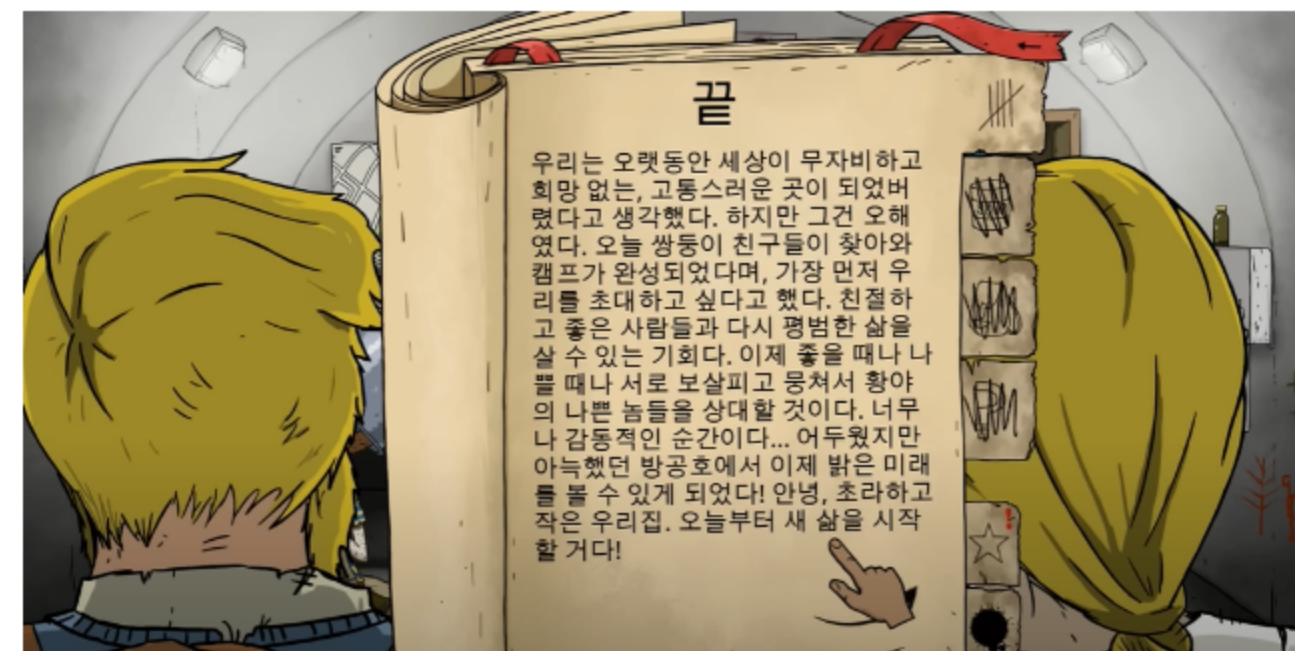
## 60 Seconds!



본게임: 스토리 설명 및 자원 사용량 결정

# 레퍼런스

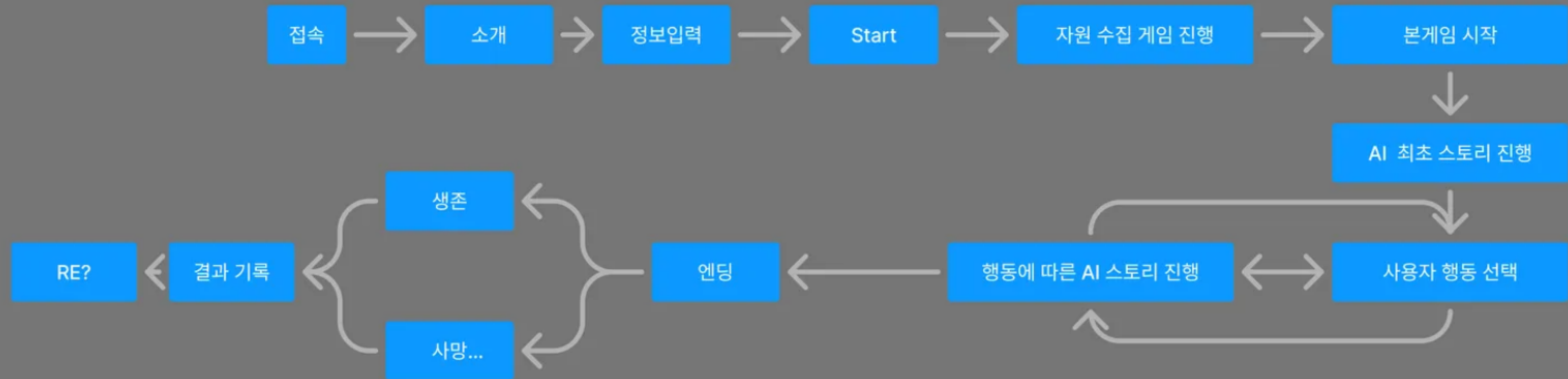
60 Seconds!



본게임: 다음날 행동 결정 || 엔딩까지 반복

# 프로젝트 기능

## PROJECT FUNCTION





# 기술스택

## TECHNOLOGY STACK



서버

오케스트로 LLM , Spring



클라이언트

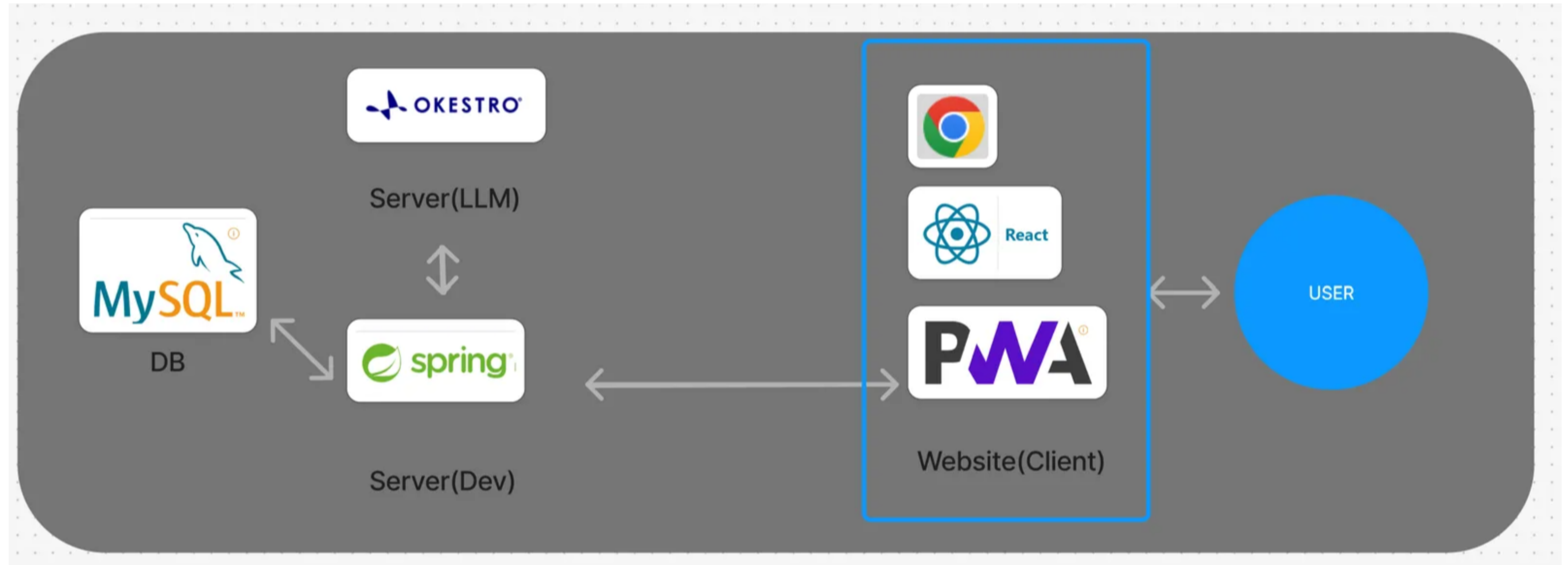
React



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!

