

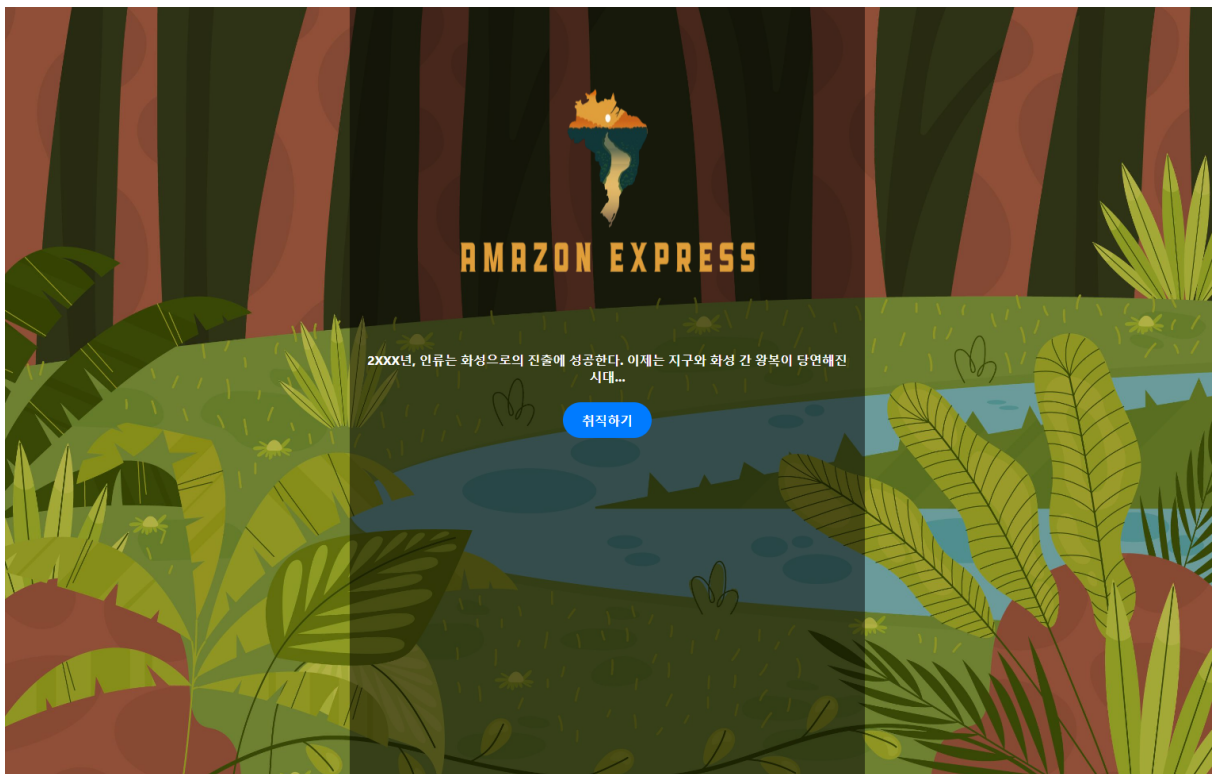
# 9주차 보고서

팀: 6팀 (200 OK)

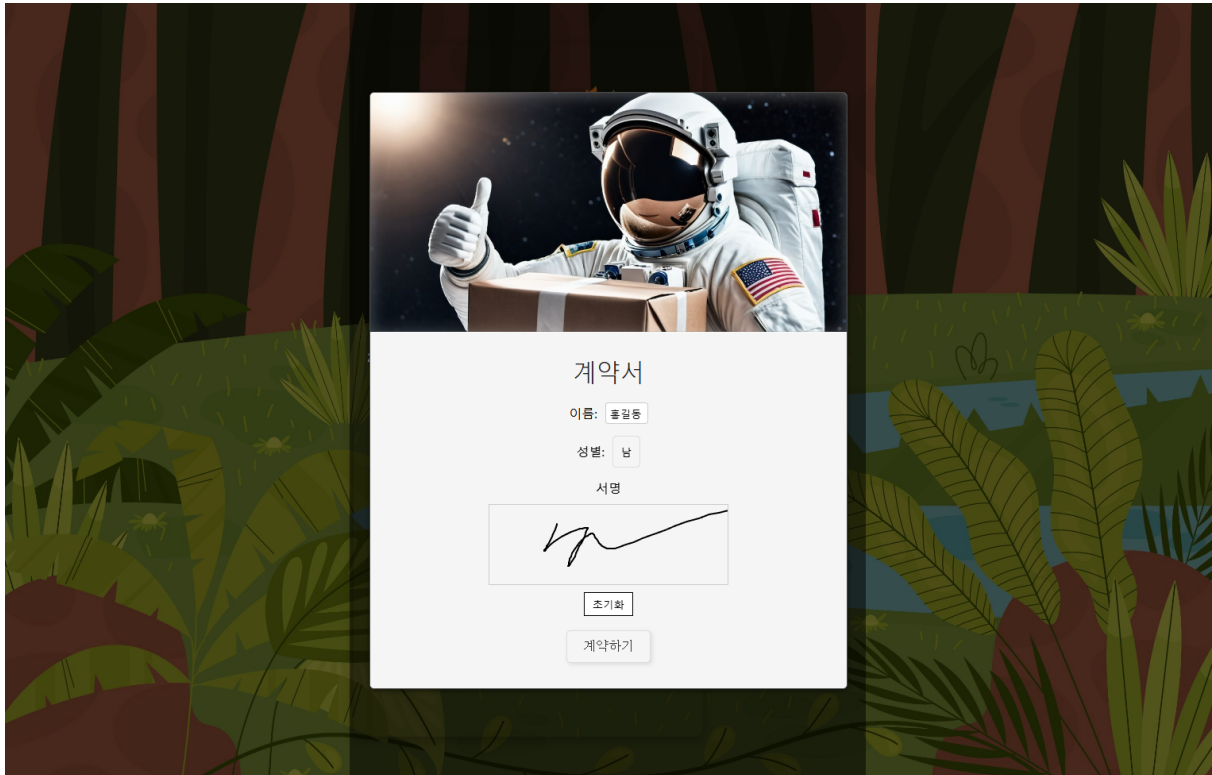
## 1. 한 일

구체적인 UI의 구현 - 타이틀 및 계약서(유저 정보 입력)

### 1. 타이틀 시작화면



## 2. 유저의 정보를 받는 계약서 화면



The image shows a contract form titled "계약서" (Contract) overlaid on a background. The background features a stylized forest with green foliage and a space-themed astronaut in a white suit holding a cardboard box and giving a thumbs up. The form contains the following fields and buttons:

- 이름:
- 성별:
- 서명:
- 
- 

- 사용자의 성명, 성별, 서명을 입력 받아 데이터 베이스에 전달. AI에게 전달하여 어울리는 스크립트를 작성할 예정.

## 닷지게임(자원 수집 게임)



- 마우스 클릭을 통해 소행성 및 우주 쓰레기들과의 충돌을 회피
  - 차후 본 게임에서 사용될 자원의 보존 정도에 영향을 끼침.
  - 5회의 최대 충돌 가능 회수가 있으며, 이에 비례하여 본 게임에서의 자원이 달라짐.

## 2. 할 일

### 1. Open AI API의 본 게임 적용 및 프롬프트 학습

- 우리의 Amazone Express는 결국 본 게임에서 Open AI를 통한 스토리 출력이 가장 중요한 일이며, 게임 진행자로서 프롬프트 학습을 시켜야 한다.

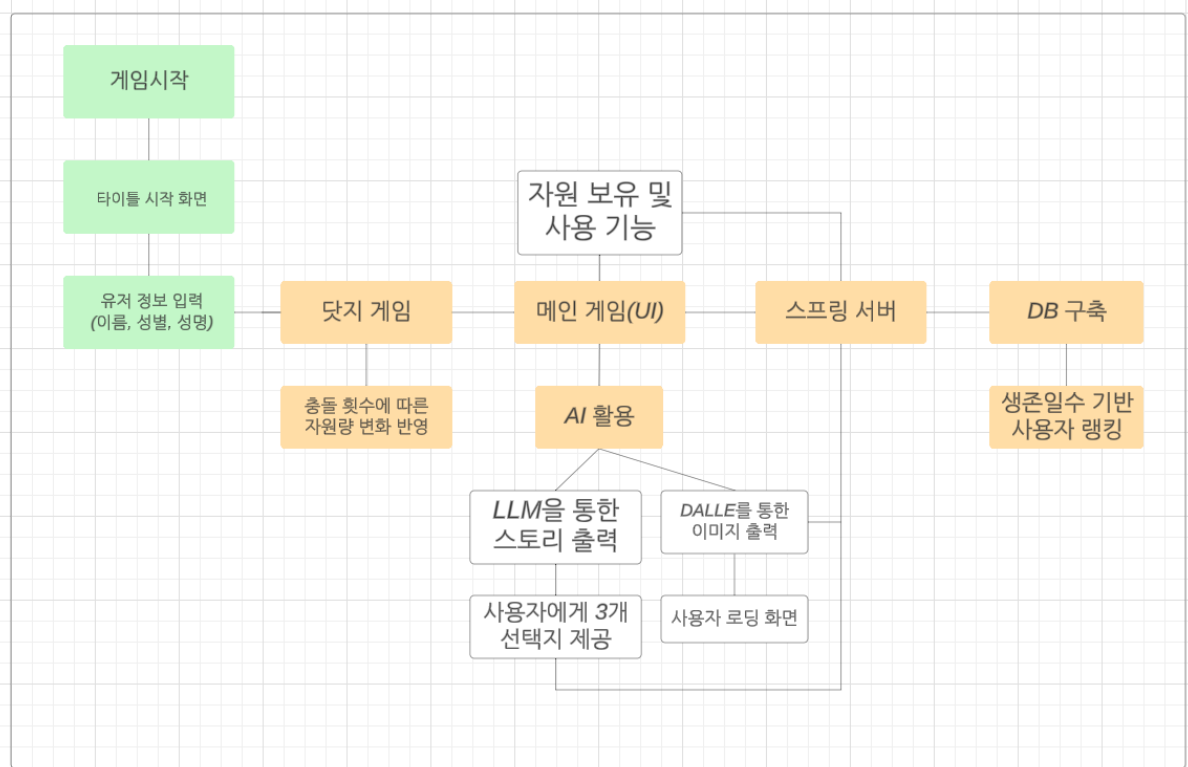
### 2. DALL·E AI를 통한 본 게임에서 상황에 맞는 사진 출력

- 1번이 해결되었다면, 각 상황에 적합한 사진을 DALL·E AI를 통하여 출력하도록 한다. 해당 일수의 스토리 텍스트와 사용자의 선택을 데이터 베이스로 넘겨, 이를 바탕으로 적합한 그림 및 사진이 나타나도록 한다.

### 3. 스프링 서버와 AI, 데이터 베이스의 연결 - 이를 위한 API 작성

- AI와 데이터 베이스, 클라이언트를 연결해줄 스프링 서버를 구축하고, 사용자의 선택지, 자원 소모 등등의 정보들이 매끄럽게 전달되어야 한다.

### 3. 진행 상황



녹색 - 완료된 기능

주황색 - 진행 중에 있는 기능

흰색 - 미진행 중인 기능

1. 시작 화면부터 유저 정보의 입력까지 기능 구현이 완료된 상태입니다.
2. 닷지 게임의 경우, 기능적으로는 완료되었으나, 세부적인 조정에 있습니다.
  - 충돌 횟수에 따른 자원량 변화는 본게임의 구현과 함께 연동할 예정입니다.
3. 메인 게임의 경우, UI 틀은 만들어진 상황으로 리액트를 바탕으로 사용자를 위한 UI를 정립할 예정입니다.
  - 본 게임에 나타날 AI의 스토리텔링, 이미지 생성, 자원의 획득 및 사용은 구축 중인 스프링 서버를 통해서 DB로 전달되고 저장되는 일련의 과정은 진행 중에 있습니다.
  - 현재 Open AI api 키를 바탕으로 적용시키고 활용하는 법을 학습 중에 있습니다.
4. DB의 경우 초기 계획대로 구축은 해두었으나, 서버와 클라이언트를 연결하면서 수정할 계획입니다.

## 4. 문제점

- AI의 적용 및 활용이 낯설어, 아직 시작 단계에 있습니다. 프롬프트 작성을 위해서 시간을 더 할애하고 익숙해질 필요가 있습니다.
- 서버 구축을 위해서 좀더 디테일한 상의를 하고 있으며, AWS 자원 신청을 검토하여 적절히 신청하고자 합니다.