|  |
| --- |
|  |
| 프로젝트 제안서 |
|  |
| <픽셔너리> 제안서 |

**컴퓨터공학과**

2012154021문동선, 2012152014 박경재

임베디드 시스템

프로젝트 제안서



픽셔너리란 1985년에 출시된 보드 게임이다. 게임 방법은 2명부터 n명까지 진행한다. 술래가 한명 정해지면 인물, 사자성어 등 무작위 키워드가 제시된다. 술래가 제시된 단어를 그림으로 그린다. 그러면 술래를 제외한 모든 사람이 그림을 보고 단어를 추측하는 게임이다. 한국에서는 캐치 마인드라는 온라인 게임으로 유명하다.

선정 이유

1. 복잡하지 않고 적절한 프로그램 규모다. 또 그림을 그려야 한다는 점에서 시각적인 표현을 요구하고, 그래픽적 구현요소로 인해서 새롭고 직관적이고 참신하다.
2. 대중적인 소재로 기존에 없던 것을 프로그램으로 구현하기 때문에 의미 있다.
3. 동시에 다수(두 명 이상)의 이용자가 다수의 프로세스로 정보를 주고 받는 게임의 특성상 네트워크간 통신 기법을 적용하기 좋은 주제라고 판단된다.

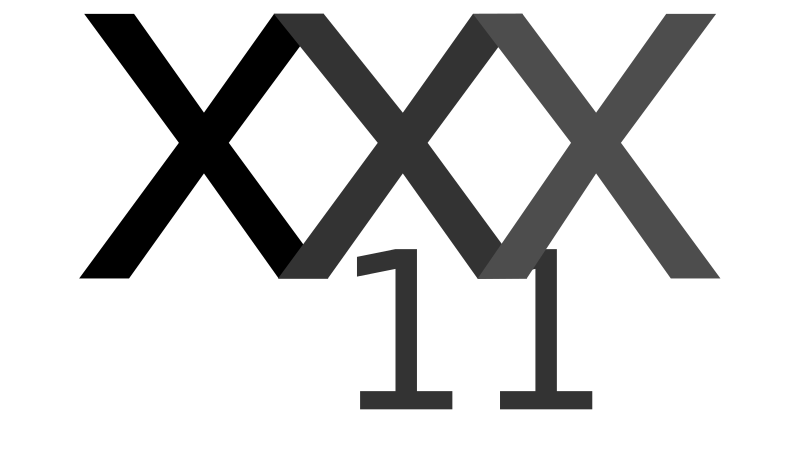
구현 목표

* 서버 프로그램과 클라이언트 프로그램으로 분리 (소켓 네트워크로 통신)
* 게임 플레이어는 클라이언트 프로그램으로 접속해 게임을 진행한다.
* 서버는 전반적인 데이터를 관리하고 단어를 제시한다.
* 참가자는 차례대로 번갈아 가면서 제시된 단어를 다른 플레이어에게 그림으로 설명한다.

GUI (Graphical User Interface)

* 그림을 그리는 게임 특징으로 인해 프로그램이 컨텐츠를 그래픽으로 나타내야 한다.
* Unix 계열 운영체제에서의 GUI 구현을 위한 X11 (윈도우 시스템) 라이브러리 사용한다.
* 프로그램 사용자는 SSH 접속을 통해 GUI 환경을 이용한다.

X Window



리눅스/유닉스 환경에서 네트워크 지향 GUI 환경 구현을 위한 소프트웨어 & 프로토콜 세트이다. 서버/클라이언트 구조로 분리되어 작동되도록 설계되어 있다. 따라서 X서버와 X클라이언트가 꼭 한 컴퓨터 내에 있을 필요는 없다. 즉, 네트워크를 통해 X클라이언트로 멀리 떨어진 곳에서도 접근이 가능하다. 네트워크 프로토콜은 X프로토콜을 사용한다.