

**0.S 프로젝트**

**패션토끼**



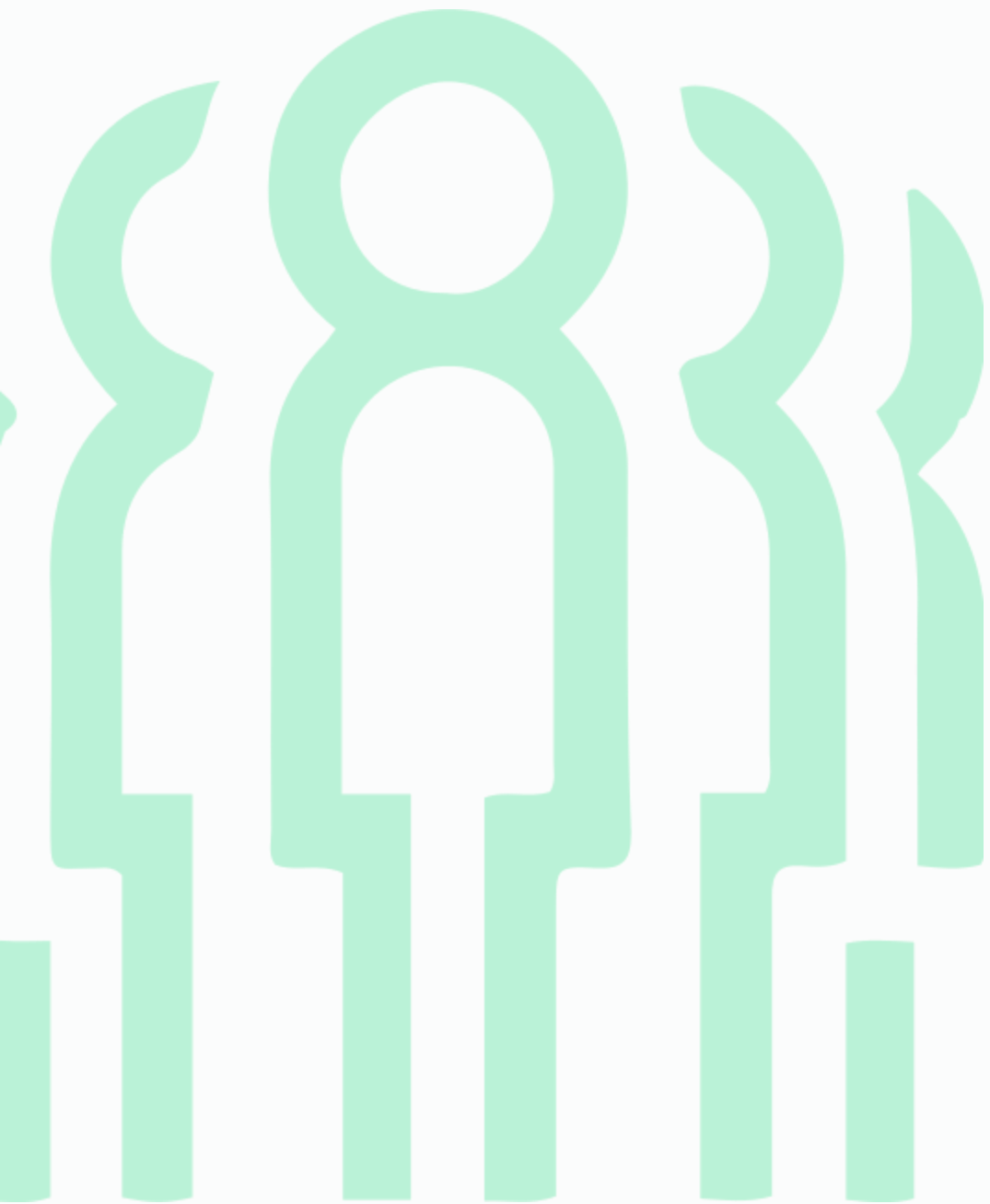
**정연웅**

**이강룡**

**원태경**

# CONTENTS

패션 토끼 결과 보고서



Chapter 01 프로젝트 동기와 목적

Chapter 02 프로젝트 작동 방법

Chapter 03 프로젝트 결과

Chapter 04 아쉬운 점과 보완할 점

Chapter 05 팀원의 역할과 느낀점

# 동기와 목적

## 동기

- 부모와 아이에게 이로운 게임을 만들자!  
->교육용 게임을 만들자!
- 아이에게 긍정적인 인식을 심어주자!  
->칭찬, 격려의 말
- 아이가 쉽게 커스터마이징 하도록 하자!

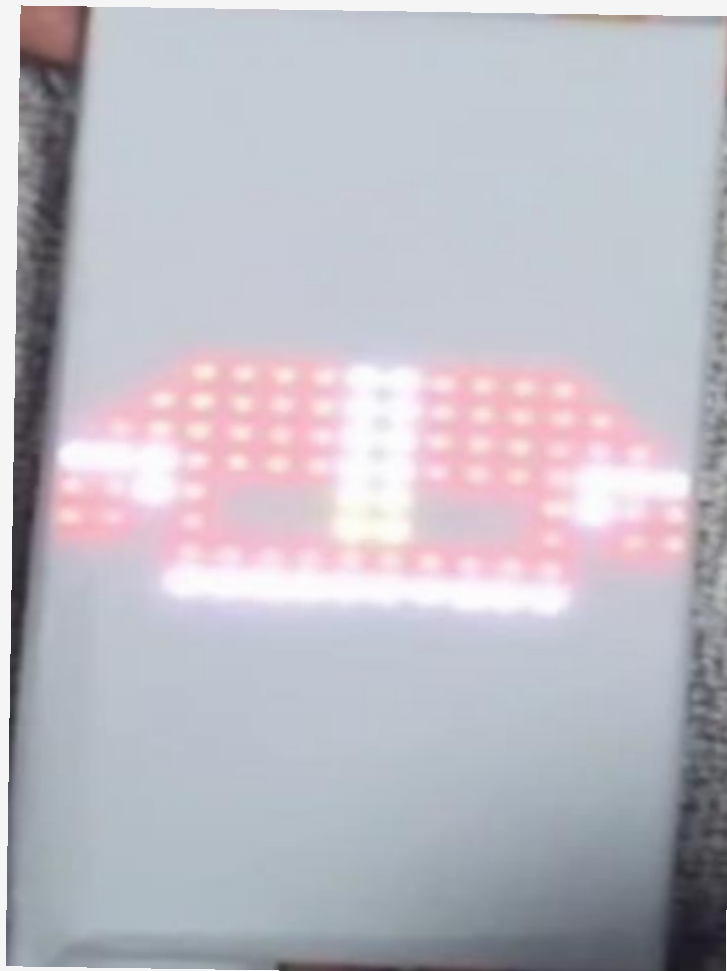
## 목적

- 객체지향 프로그래밍을 활용한 게임 구조 이해
- LED 출력 원리의 이해
- 오픈 소스 활용 및 결합

# 옷입히기 주요 기능(1)

't'

상의 선택  
화면



'b'

하의 선택  
화면



's'

신발 선택  
화면



'1','2','3'

악세서리  
선택 화면



# 옷입히기 주요 기능(2)

'y'

의상 선택  
명령어

'r'

리셋(초기화)

'a','d'

이전, 다음  
옷 표시

최종 출력





# 다른 기능들

## 시간관리

pygame 활용

- 게임 시작시 사용자가 설정한 시간이 되면 게임 종료
- 퀴즈를 맞추면 게임 시간 증가

## 퀴즈출력

rgb-matrix 활용

- rgb-matrix의 runtext.py 를 변형하여 텍스트로 퀴즈 출력

## 옷 추천

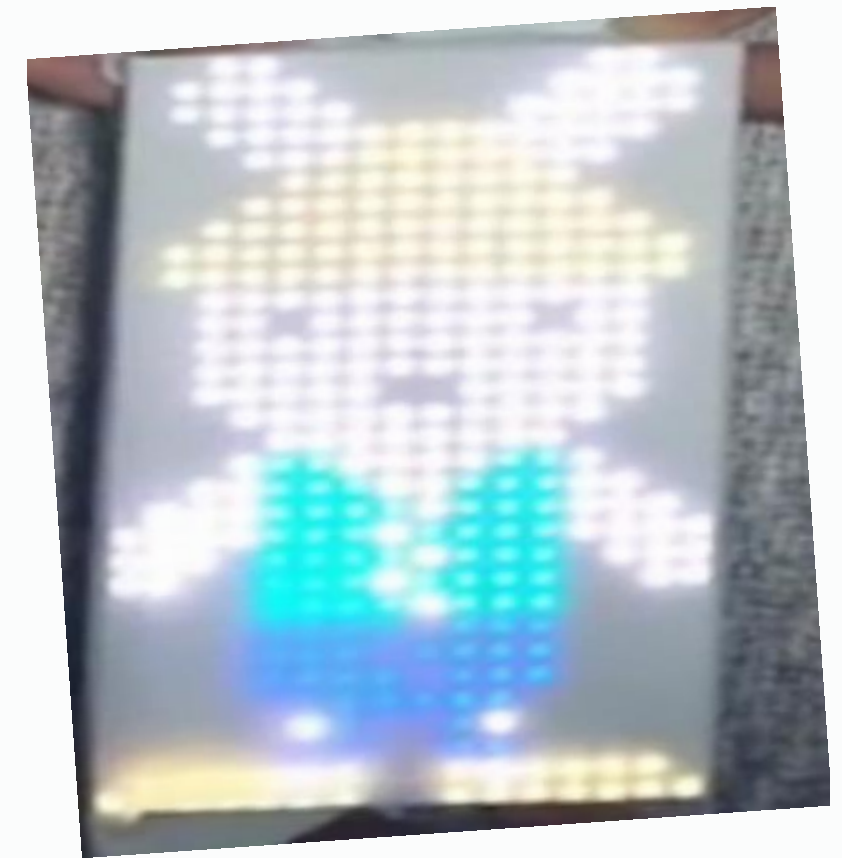
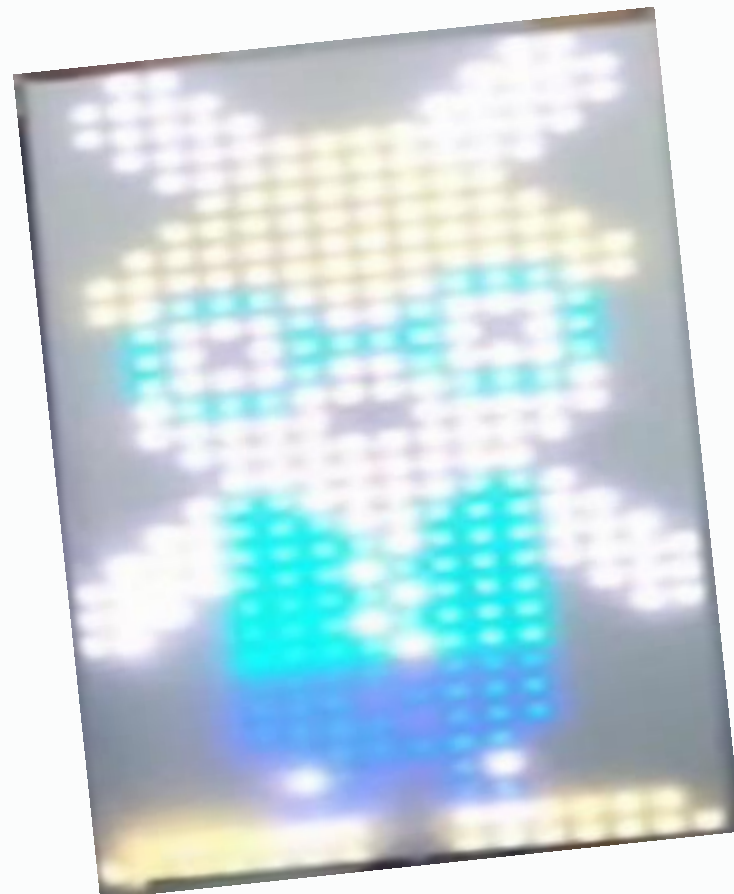
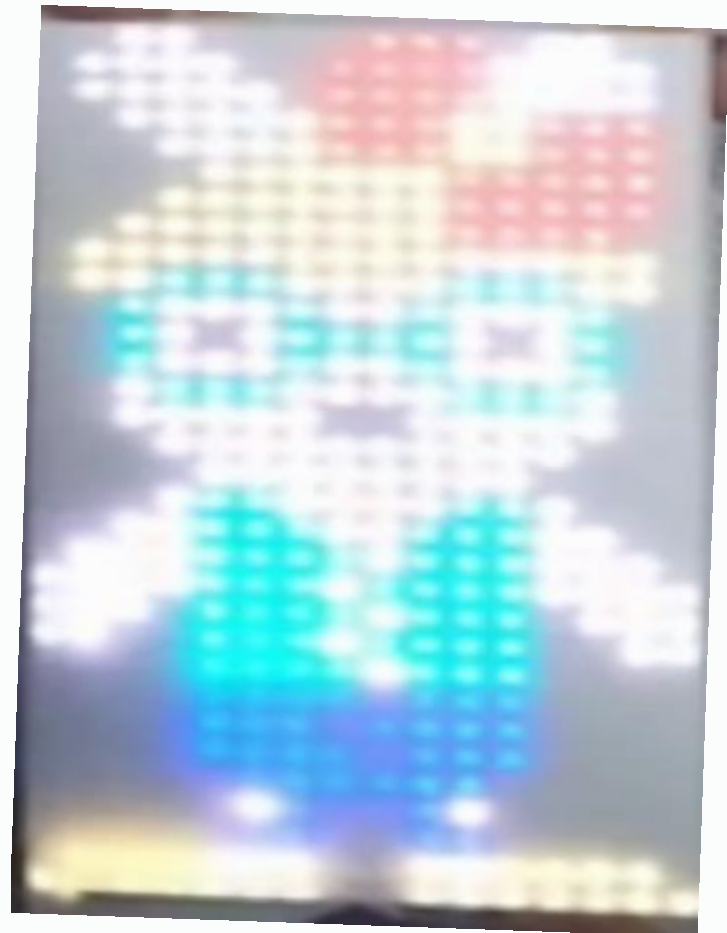
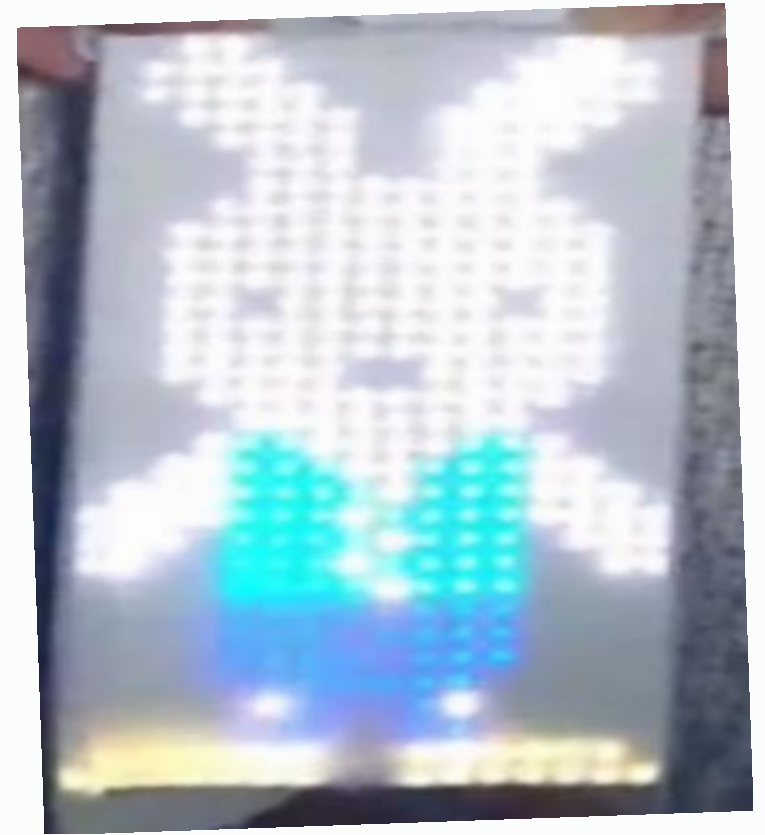
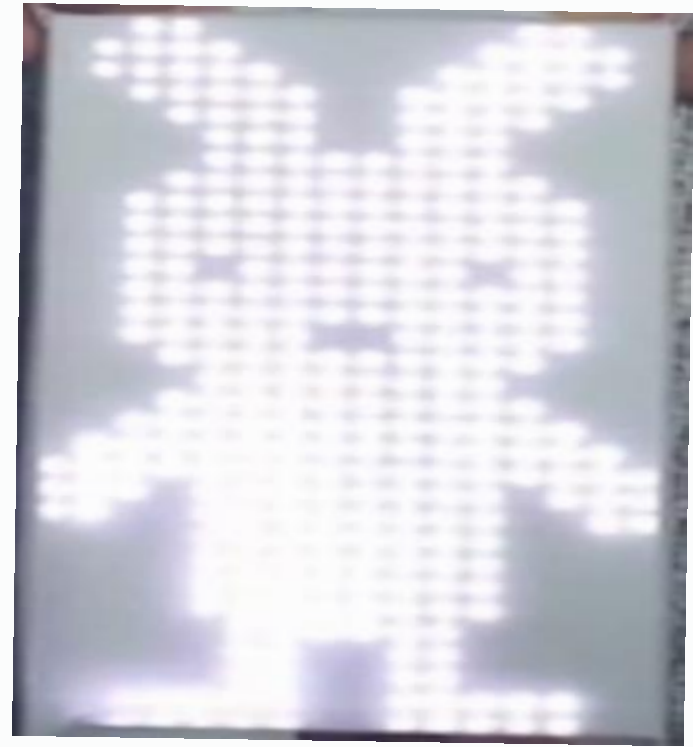
beautifulsoup4 활용

- beautifulsoup4 을 사용하여 날씨를 불러온 뒤 기온에 따른 옷 추천
- 옷에 따른 표정 (부정적, 긍정적)변화

## 옷가운데정렬 / 옷 체인지 기능

- 각각의 옷들을 가운데에 정렬하여 사용자의 편의에 맞춤
- 이미 옷을 선택했어도 't' 's' 'b' '1' '2' '3' 를 재 입력하면 해당 부분 의상 변경 가능

# 웃입히기 결과



# 보완할점 미비된점 아쉬운점

## 보완할점

- 애니메이션, 소리 등 생동감을 주는 요소
- 색상을 좀 더 다양하게 활용하기
- 퀴즈 난이도 조절의 필요(고학년에게는 더 어렵게)
- 옷 설정 화면 인터페이스 설정

## 미비된점

- 텍스트 출력과 옷입히기 게임이 아직 합쳐지지 않음
- 텍스트 출력은 성공했지만 칭찬, 격려, 명언 제대로 구현하지 못함

## 아쉬운점

- LED 매트릭스가 너무 밝아 눈부심
- 토끼의 귀여움이 화면에 담기지 않음



# 팀원별 역할

디자이너

이강룡

캐릭터 상의 하의

악세서리,총괄 제작

퀴즈 알고리즘 개발 및 출력

LED 텍스트 출력(matrix

오픈소스 공부 및 활용)

웃입히기를 위한 LED

출력 방식 공부 후 설명

오픈소스 합치고 디버깅

개발자

정연웅

클래스를 사용하여

게임 알고리즘 구현

게임의 주요 기능 구현

웃입히기 등

LED 매트릭스 최초 작동

의상 가운데 정렬 구현

웃 추천 기능 구현

오픈소스

원태경

칭찬과 격려의 말 제작

시간 관리 기능(pygame)

날씨 가져오기(bs4)

PPT 제작

웃입히기 아이디어 구상

# 느낀점과 배운점

1. 쉬운게 하나 없었다
2. 코딩의 맛보기를 제대로 했다
3. 오픈소스를 다루는법을 익혔다
4. 소팅의 중요성을 알게 됐다