

0.S 프로젝트

패션토끼



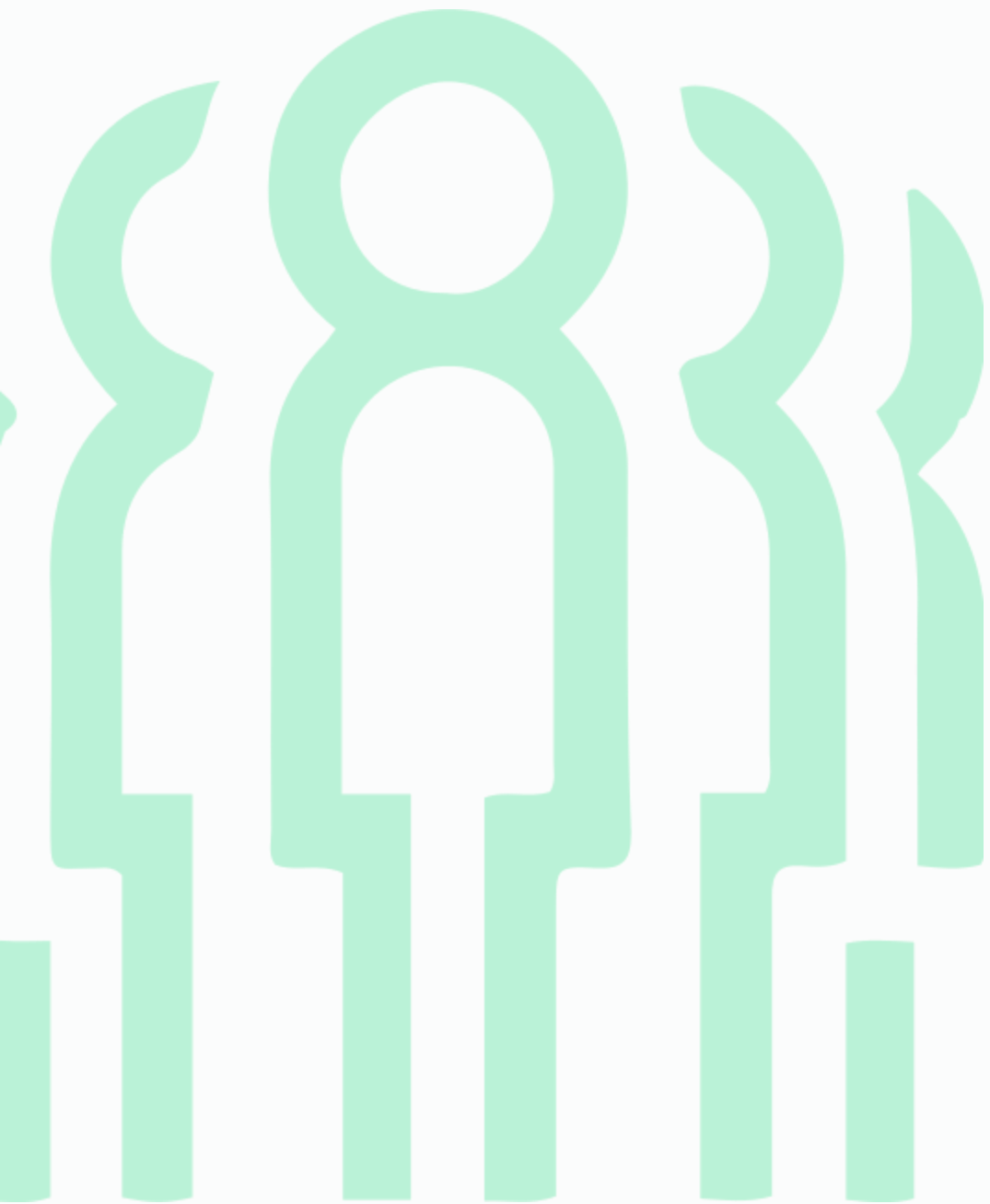
정연웅

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!

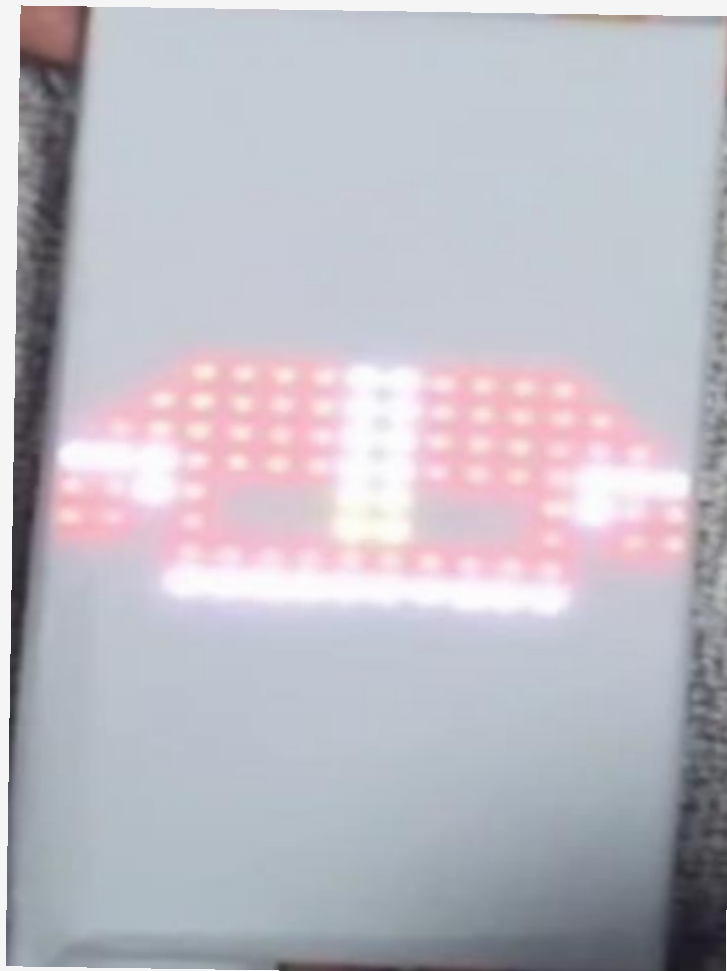
목적

- 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

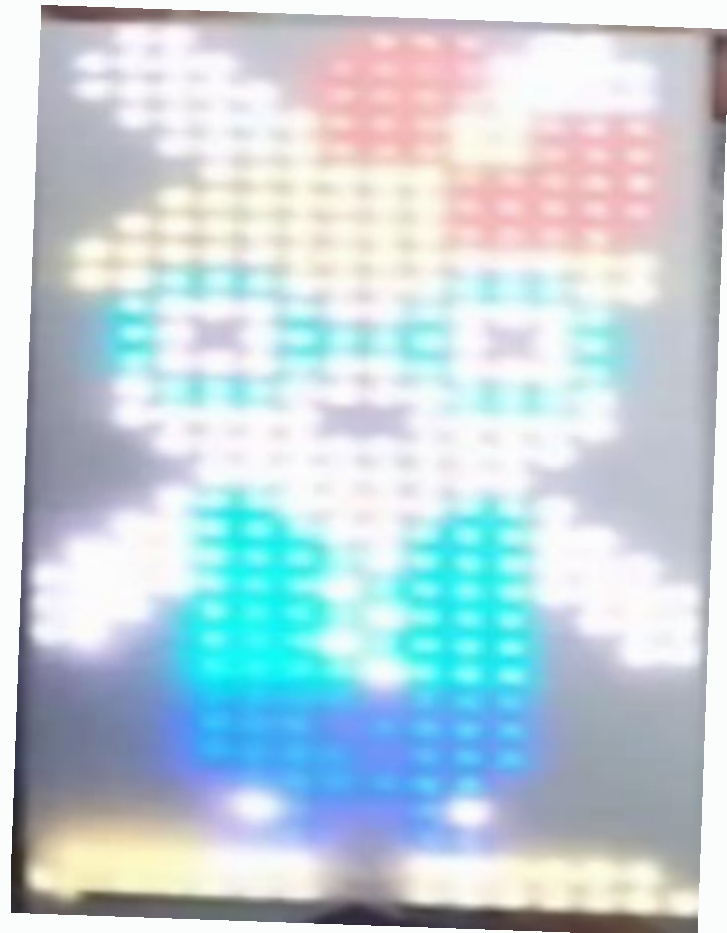
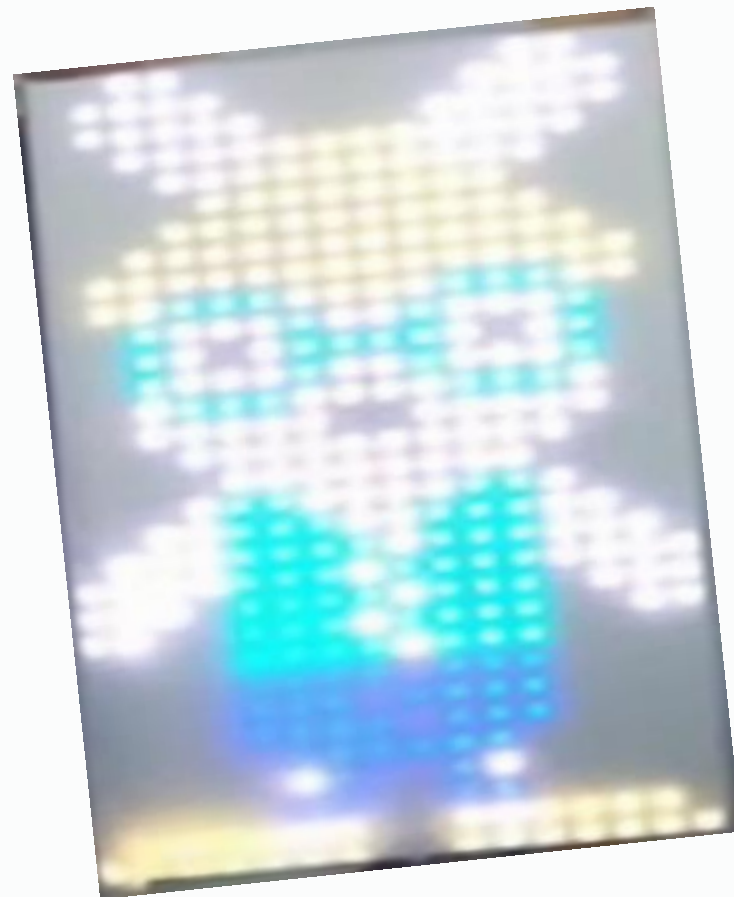
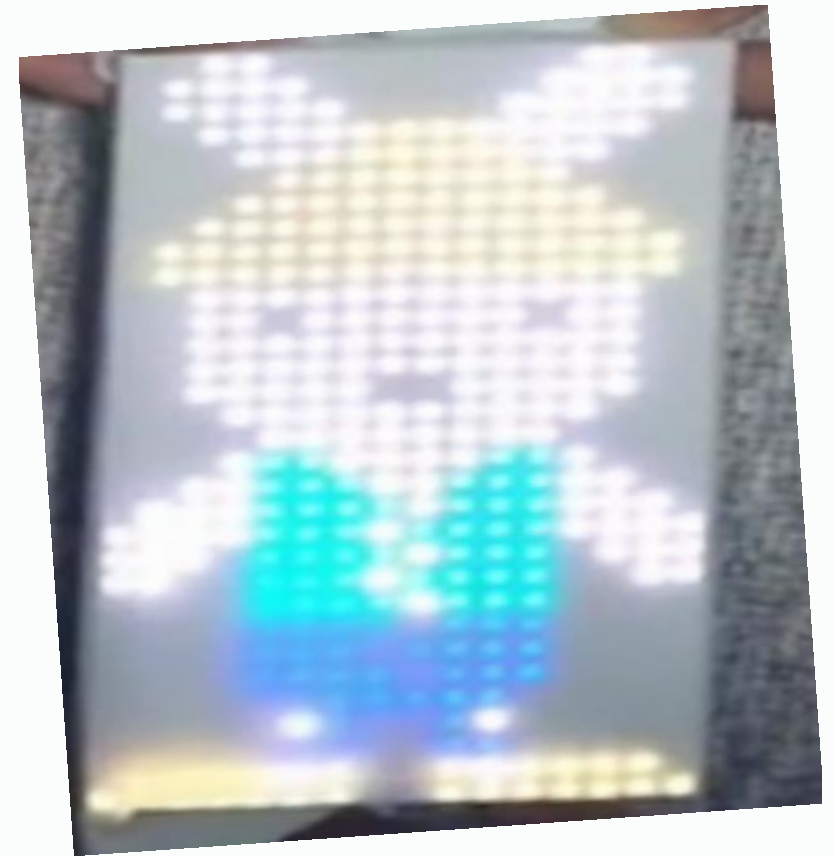
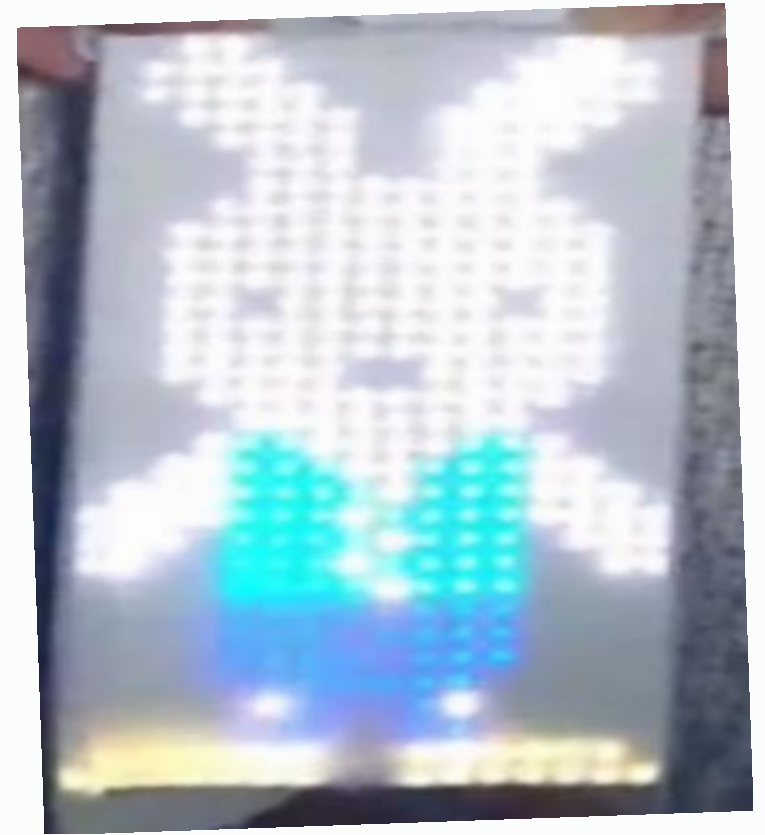
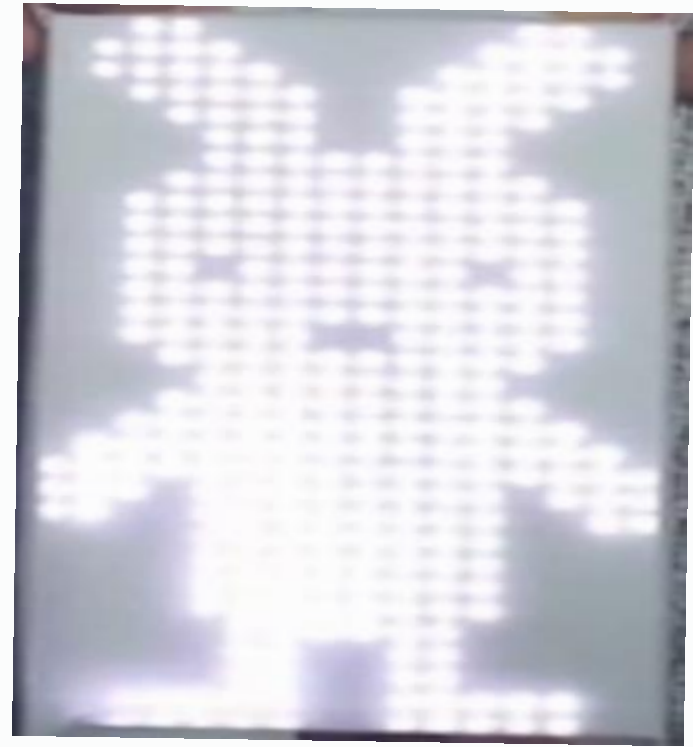
beautifulsoup4 활용

- 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