

c프로그래밍 및 실습
영단어 게임 제작 프로젝트

제출일자: 2023년 11월 3일
제출자명: 김리하
제출자학번: 204201

1. 프로젝트 목표

1) 배경 및 필요성

스마트폰이 일상화된 현재 비생산적인 스마트폰 이용이 늘어났다. 스마트폰을 이용하는 시간에 사용자에게 조금 더 생산적인 활동을 제공하기 위해 영단어 게임 제작을 결정함.

2) 프로젝트 목표

가볍게 플레이가 가능한 간단한 시스템의 영어 단어 외우기 게임으로 사용자가 일상 속에서 자연스럽게 플레이 하는 것을 목표로 함.

3) 차별점

기존 단어 외우기 게임들의 복잡하거나 사용 빈도가 낮은 기능들은 전부 제거하고 가볍고 필요한 기능들만 사용자의 피로도를 줄였음.

2. 기능 계획

1) 기능 1: 단어 외우기 게임

- 단어가 나오면 사용자가 뜻을 입력하고 결과를 알려주는 기능

2) 기능 2: 영어 질문 일기

- 영어로 나오는 질문에 대답하여 저장할 수 있는 기능

3. 프로젝트 일정

제안서 작성	11월 3일
단어 외우기 게임	11월 24일
영어 질문 일기	12월 8일
프로젝트 수정, 보완	12월 22일