

졸업작품계획서

학부/전공	ICT공학부/소프트웨어(심화)	학번	202184052
성명	정인철	졸업예정일	2025년 2월
구분	단독 <input checked="" type="checkbox"/> 공동 <input type="checkbox"/> ()인		
휴대전화	010-5274-2478	E-mail	natsubakiy@gmail.com
작품제목	StarHub(스타크래프트 빌드 공유 커뮤니티)		

1. 작품 배경 및 필요성

스타크래프트는 블리자드사에서 1998년 발매한 굉장히 오래된 게임이다. 그럼에도 오늘날까지 많은 이들이 즐기는 데, 나 또한 그 중 하나이다.

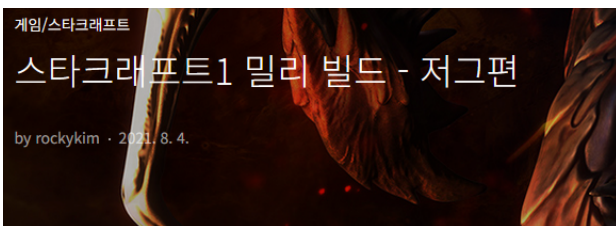
오래된 게임답게 새롭게 즐기려는 이 또한 적은데 그 이유 중 하나가 어려운 빌드 정보이다. 빌드란 스타크래프트의 핵심 전략요소로 병력과 건물의 건설 순서이다.

보통 텍스트를 기반으로 유저끼리 공유되는데 게임에 숙련되지 않았다면 한 눈에 이해하기 어려운 특징이 있다. 이러한 특징을 텍스트 기반이 아닌 이미지 기반으로 각자의 빌드를 공유할 수 있는 웹 사이트를 만들고 싶다.

2. 사전 조사 및 분석

대부분 다음 두 가지 방법을 이용하고 있다.

1. 텍스트 공유 (ex. rockykim님의 개인 Tistory 블로그)



[테란을 상대할 때]

1. 페스트 울트라(출처: 이성은/흑운장TV)

9가스, 9챔버 후 드론찍어서 인구수 9 채운 뒤 가스와 챔버를 취소(인구수 11)

11앞마당, 오버로드, 스포닝풀, 본진가스

6링 찍고 견제

가스100 레어, 저글링발업

하이프 올리면서 앞마당가스와 앞마당성큰

하이프 완성 시 울트라덴, 저글링아드레날린

울트라덴 완성되면 방업→속업 순

단점) 읽기 힘들다.

2. 동영상 플랫폼 링크 공유(ex. 디시인 사이트 빌드 추천 게시물)

#원팩, 원배력 2/1업 업테란 ★★★★★

1) 배럭더블 2/1업 업테란

<https://www.youtube.com/watch?v=yVw1sNNGEiE&t=372s>

(전 프로 구성훈 선수 강의록)

단점) 유튜버의 빌드를 재확산시키는 것이지
자신만의 빌드를 공유할 땐 활용하지 못함

2) 팩더블 2/1업 업테란

<https://www.youtube.com/watch?v=Kaaty3efNIU&t=473s>

3. 작품 목표

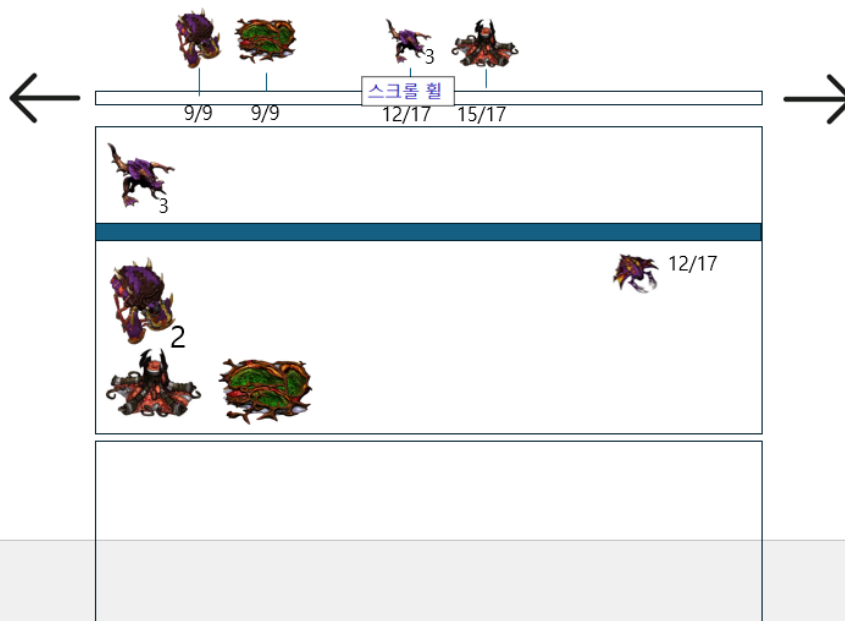
쉽고 간단하게 자신만의 빌드를 작성하고, 이를 공유받는 사용자가 스타크래프트에 미숙할 지라도 충분히 직관적인 인터페이스를 제공하는 것이 목표

4. 주요 기능(및 분담)

회원가입 & 탈퇴

게시글(CRUD) - 빌드 전체를 한 눈에 보는 뷰

- 스크롤 휠과 화살표 버튼으로 특정 포인트 지정 가능
- 특정 포인트의 변화점과 총 상태 뷰
- 텍스트 삽입 가능한 뷰



(기획 게시글 인터페이스)

내용(예시)	3월					4월					5월					6월	
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2
졸업작품 계획서 & 사전조사																	
작품 기능 정의																	
작품 전체 설계(UI,서버측)																	
작품 구현-UI																	
중간보고서 제출																	
데이터베이스 연결																	
시험 및 디버깅																	
(졸업)작품 발표/전시																	
최종보고서 제출																	