-Krome-

[다목적 클라이언트 Krome]

[차례]

1. 제작 목적
2. 기능 소개
3. 구현 과정
4. 부족한 점
5. 마무리

[제작 목적]

본 프로젝트는 클라이언트 개발자에 한걸음 다가가고자 크롬 유사 클라이언트 제작하게 된

다목적 클라이언트 프로그램입니다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



[기능 소개]

1. 클라이언트 회원가입/로그인 기능
   1. 회원가입 정보는 id, password, name, email 등을 등록하고 정보를 코드 자체에 저장
   2. 암호화 기능을 넣을 경우 복구키를 알려줄 것.
   3. 회원가입을 하지 않고 메인 화면에서 Space Bar를 입력할 경우 크롬의 공룡게임처럼

새로운 화면에서 스도쿠 게임을 진행한다. (백 트레킹을 이용한 스도쿠 게임 생성)

1. 파일 작성 시스템 – docx, ppt, txt 파일에 넣을 문자들을 입력 받아 해당 형식으로 저장.
2. 메일 작성 시스템 – 회원가입 시 입력된 Email로 입력 받은 문자들을 송신한다.

(Naver, Kakao, Gmail 이용, 회원 가입시에도 알려주기)

1. OpenGL의 3D Object Viewer를 이용한 Object Viewer.

[구현 과정]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
| 4/10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 기획서 작성  스도쿠 기획 | Main GUI 제작  User Inf Manager | 세부 GUI 제작\_1차 | Pygame.py 연구  Obj viewer  파이썬 구현 |  |  |  |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 24 | 25 | 26 |  |  |  |  |
|  |  | 최종  발표 |  |  |  |  |

[마무리]