

K i c k - o f f 발 표

M4

김형섭 강민정
손예진 윤서현

- 방학 중 진행된 사항
- 문제점 및 해결 방안
- 이번 학기 목표 및 계획

방학 중 진행된 사항

→ 🐾 M4 / 캡스톤 디자인(t1) / 유니티 / 퀘스트 목록

만약

20대가 생각하는 힐링 요소들의 중요도 조사

안녕하세요.
현재 졸업작품을 준비하고 있는 대학생입니다.

저희는 '힐링지수'를 정의하고 계산하기 위해 20대가 생각하는 힐링 요소들을 알아보려 설문조사를 실시하게 되었습니다.

참고로 본 설문조사는 20대를 대상으로 생각하고 있기 때문에 다음은 20대를 기준으로 항목을 정하였습니다.

힐링 지수 요소들을 선정하기 위한 설문조사

성별 *

- ☐ 남
☐ 여

직업 *

- ☐ 학생
☐ 직장인

퀘스트 목록

0. 튜토리얼

- 처음에 하려고 했던대로 그대로 진행
- 이장임이 걷기와 수면 관리

+ ::

1. 양양이 퀘스트

- 힐링지수에 대해 자세히 알 수 있는 퀘스트
- 이후 양양이가 힐링지수와 관련된 질문을 계속함

2. 호야(상점주인 호랑이) 퀘스트

- 상점과 관련된 퀘스트를 하면서 상점에 대해 익히기

3. 향섭이 퀘스트

- 사진관련
- 이후 사진은 계속 요구함

캐릭터 추가에 따른 스토리 및 퀘스트 목록 정하기



방학 중 진행된 사항 - 김형섭

| Layer (type) | Output Shape | Param # |
|---|--------------------|---------|
| image_array (Conv2D) | (None, 48, 48, 32) | 896 |
| activation_1 (Activation) | (None, 48, 48, 32) | 0 |
| max_pooling2d_1 (MaxPooling2) | (None, 24, 24, 32) | 0 |
| batch_normalization_1 (Batch Normalization) | (None, 24, 24, 32) | 128 |
| conv2d_1 (Conv2D) | (None, 24, 24, 32) | 9248 |
| activation_2 (Activation) | (None, 24, 24, 32) | 0 |
| max_pooling2d_2 (MaxPooling2) | (None, 12, 12, 32) | 0 |
| batch_normalization_2 (Batch Normalization) | (None, 12, 12, 32) | 128 |
| conv2d_2 (Conv2D) | (None, 12, 12, 64) | 18496 |
| activation_3 (Activation) | (None, 12, 12, 64) | 0 |
| max_pooling2d_3 (MaxPooling2) | (None, 6, 6, 64) | 0 |
| batch_normalization_3 (Batch Normalization) | (None, 6, 6, 64) | 256 |
| conv2d_3 (Conv2D) | (None, 6, 6, 64) | 102464 |
| activation_4 (Activation) | (None, 6, 6, 64) | 0 |
| max_pooling2d_4 (MaxPooling2) | (None, 3, 3, 64) | 0 |
| batch_normalization_4 (Batch Normalization) | (None, 3, 3, 64) | 256 |
| flatten_1 (Flatten) | (None, 576) | 0 |
| dense_1 (Dense) | (None, 512) | 295424 |
| activation_5 (Activation) | (None, 512) | 0 |
| dropout_1 (Dropout) | (None, 512) | 0 |
| dense_2 (Dense) | (None, 5) | 2565 |
| activation_6 (Activation) | (None, 5) | 0 |
| Total params: 429,861 | | |
| Trainable params: 429,477 | | |
| Non-trainable params: 384 | | |



picture

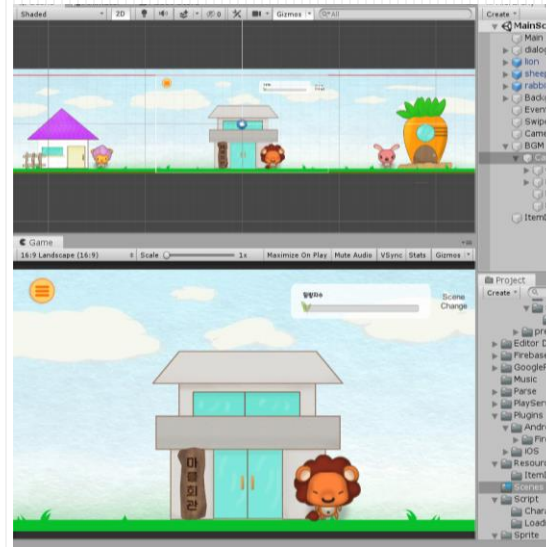
M4

파일 선택 asdf.jpg

Upload Image

happy

방학 중 진행된 사항 - 강민정



기존의 게임에서 UI 수정 및 캐릭터 추가

방학 중 진행된 사항 - 손예진

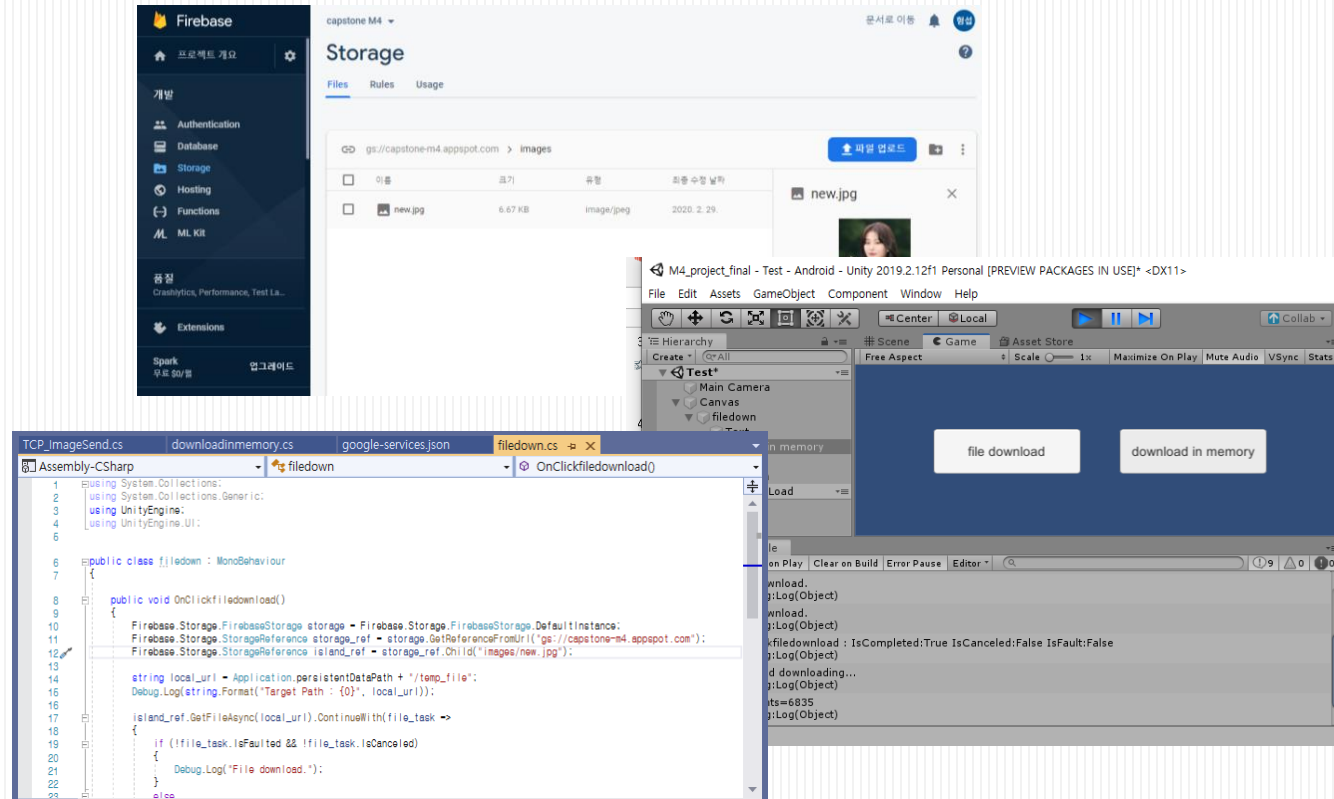
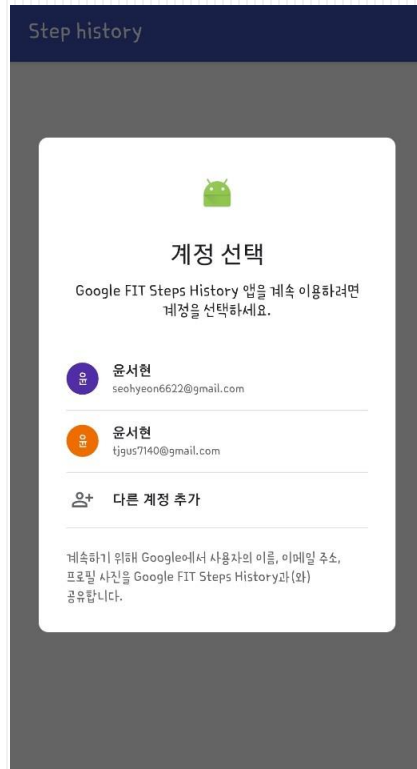


디자인 및 게임 콘텐츠 제작

방학 중 진행된 사항 - 윤서현

Unity& firebase cloud storage 통신

google 로그인 구현



문제점 및 해결 방안

문제점

연동이 쉽지 않다.

또한 연동이 되지 않아 힐링 지수의 알고리즘을 만드는 데 어려움이 있다.

-> 여러가지 연동 법을 시도하고 있다.

```
127.0.0.1 - - [14/Mar/2020 17:46:40] code 400, message Bad request syntax ('ñ#x06#x00#x00#x89PNG')
127.0.0.1 - - [14/Mar/2020 17:46:40] "ñ- PNG" HTTPStatus.BAD_REQUEST -
```



[17:46:43] SocketException: 현재 연결은 사용자의 호스트 시스템의 소프트웨어의 의해 중단되었습니다.



[17:46:43] SocketException: 현재 연결은 사용자의 호스트 시스템의 소프트웨어의 의해 중단되었습니다.

문제점 및 해결 방안

문제점

감정분석의 성능을 개선 했음에도 불구하고 정확도가 75% 정도이다.

-> 보다 더 확실한 결과가 힐링 지수에 반영될 수 있도록 힐링 지수 알고리즘을 개선한다.

문제점 및 해결 방안

문제점

반영구적으로 할 수 있는 게임을 만들기에는 기간, 인원에 제약이 있다.

-> 엔딩이 확실하게 있는 게임으로 방향을 정하고 기간 내에 완성 할 수 있는 퀘스트의 양을 정하였다.

이번 학기 목표 및 계획 / 일정



스토리 정리

스토리 진행에 따른 퀘스트와 캐릭터들의 대사를 짜임새 있게 정리



깔끔한 UI

환경설정을 포함하여 게임에 필요한 깔끔한 UI 개발



힐링 지수 계산

사진을 통한 감정 분석 결과 + 걸음&수면 정보 + 질문을 통해 사용자의 정보를 받아 힐링 지수로 계산하여 게임에 반영



게임 구현

상점 및 아이템, 미니게임 등 게임 콘텐츠를 추가
구글 개발자 콘솔을 통해 사용자 관리

이번 학기 목표 및 계획 / 일정

| 3월 셋째 주 | 3월 넷째 주 | 4월 첫째 주 | 4월 둘째 주 | 4월 셋째 주 |
|---|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- 연동 끝내기- 미니게임 완성- 퀘스트 및 대사 | <ul style="list-style-type: none">- 받은 정보를 수치화 하여 힐링 지수 알고리즘에 적용- 아이템관리 | <ul style="list-style-type: none">- 힐링 지수 게임에 적용- 게임의 전체적인 흐름 | <ul style="list-style-type: none">- 로그인 하고 끝까지 게임을 진행할 수 있는지 해보기- 오류생기면 개선 | <ul style="list-style-type: none">- 오류생기면 개선 |

팀원 별 역할

| 김형섭 | 강민정 | 손예진 | 윤서현 |
|-----------------------------|-------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| 데이터 전처리 및 분석, 파이썬-유니티 연동 | 유니티를 이용한 게임 개발 | 유니티를 이용한 게임 개발 및 디자 인 | 유니티와 구글계정 연결 구글 핏 데이터 받아오기 |

