2022. 04. 08

GOMAD 카페

동기: 도지가 불타던 시절 불탄 사람이 하나 더 있엇따.... 크흡...

그에게는 두번째 기회가 주어지는데

바로 모의투자!!!

19-3J조

역할:

1. 코인 데이터 가져오는거 : 장

2. 게임 디자인 짜는거 UI 포함 : 주

3. 노예(다해야 함) : 조

XAML

- 학교일정 스케쥴러

- 달력 + 일정 (더 정밀한 스케쥴러)

- upbit 비트코인 시세변환 모의투자 + Python 자동 매매

unity+C# (게임엔진)

- MMO RPG (김형기 교수님 원픽)

1942 같은 슈팅겜+a

갤러그

API : Xaml, Json

쿠팡 API

네이버 API

구글 API

+유튜브에서도 지원

1. 업비트 API 바인딩

집을 사야해요

알바 1 2 3

코인

슈퍼이지 원금만지키자

리스크 -30% 게임오버

이지 5%

ㄴ15~15%

ㅎ 20%

엑스퍼트 30%

낭만 50%

선지자 100

but 구현이 어려울 것으로 예상됨

cuz 게임이니까 이것 저것 건들게 많을 것으로 예상 됨

1++. 난이도 삭제 의견

+(난이도 별 수익률이 상이)

->성과 (>5 코린이 >10 코~~~ >100 음해세력)

UI- 미적 감각 소유자

Code 25% 37.5% 37.5%

2. 임의의 코인 만들기

1일 5분

슈퍼이지 원금만지키자

ㅓ

리스크 -30% 게임오버

이지 5%

ㄴ15~15%

ㅎ 20%

but 구현이 어려울 것으로 예상됨 + 자체적으로 무작위 변수를 넣는 것에 어려움이 있을 것으로 예상됨.

cuz 게임이니까 이것 저것 건들게 많을 것으로 예상 됨

엑스퍼트 30%

낭만 50%

선지자 100%

2++.

옛날 코인시세 데이터를 가져와서 만들기

+ API도 사용.

+ 일별 시세 적용 가능해서 시간 리스크를 줄수도 있따.

+ 우리가 알았던 기억이 있어서 회귀 느낌 줄수도 있따.

[결론]

1,2 번 짬뽕

정리는 나중에 집에가서~

예상 되는 고난과 역경 Upbit에서 데이터를 바인드 해왔을 때

우리 입맛대로 data를 규격화 하는것이 어려울 것으로 예상된다.

게임이니까 흥미를 잃지 않고 진행할 수 있는 스토리와 중간에 성취감을 줄 수 있는

게임성을 잃지 않는 것도 중요할 것으로 예상.

☆니코드 내코드 결합의 어려움

참고할 어플리케이션 -

시작 화면 unity로

start close 두개