

Programmer Roh, Seung Hyeon



E-mail : darkknight94@naver.com

URL : <https://github.com/RohSeungHyeon>

1. 다용도 장부

다목적 휴대용 장부

- 팀 프로젝트; 모바일 프로그래밍 강의
- Android 프로그래밍을 활용한 장부 App



1. 다용도 장부

1) 개요

- 수행 업무 : 클라이언트 담당
Layout 초기 설계 및 주요 Activity 구현
- 개발 기간
2개월 (2018. 10. ~ 2018. 12.)



1. 다용도 장부

1) 개요

- 개발환경

Framework : Android Framework

IDE : Android Studio

Language : Java

- 플랫폼

Android

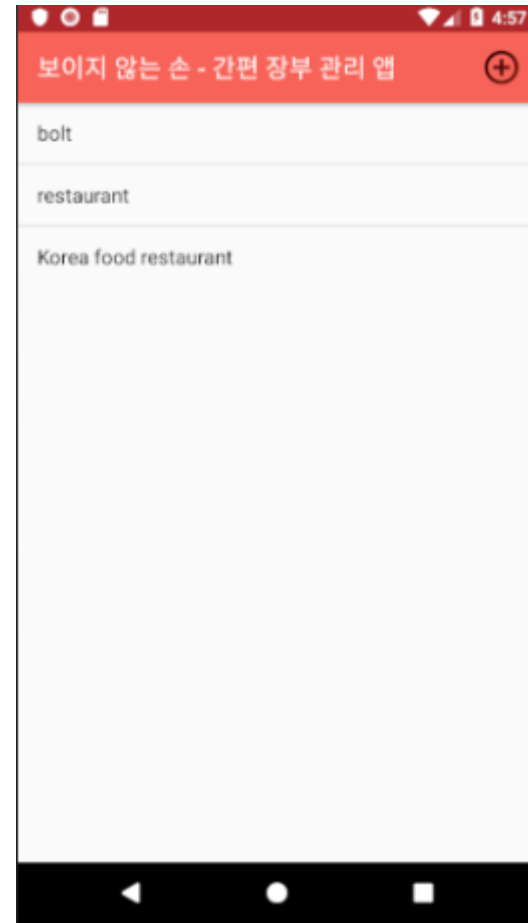


1. 다용도 장부

2) 특징



시작 화면



장부 관리 화면

- 사용자가 필요할 때 '+' 버튼을 클릭하여 장부 추가

1. 다용도 장부

2) 특징

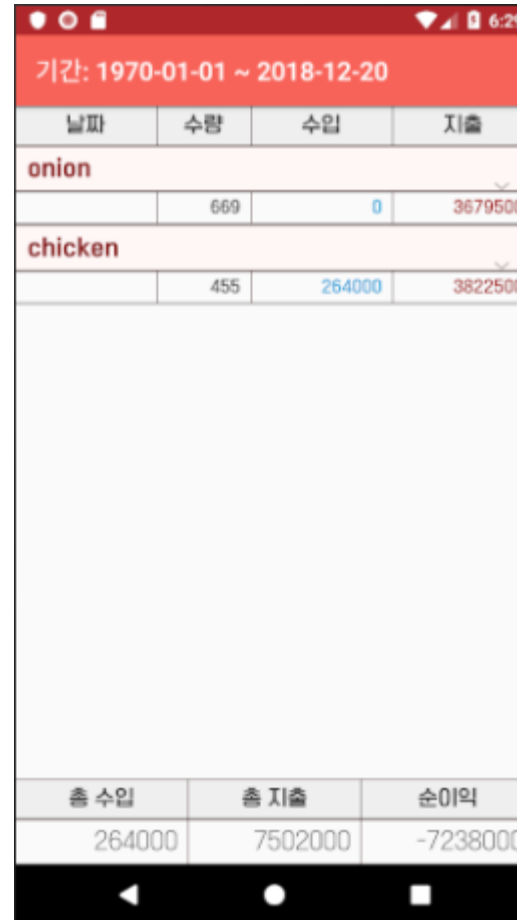


The screenshot shows the main ledger interface. At the top, there's a red header with "< restaurant >" and a filter icon. Below it, a table lists items: onion, oil, chicken, and carrot. Each item has a sub-table with columns: 날짜 (Date), 수량 (Quantity), 수입 (Input), and 지출 (Output). A red '+' button is at the bottom right. At the very bottom, a summary row shows 총 수입 (Total Input), 총 지출 (Total Output), and 순이익 (Net Profit).

날짜	수량	수입	지출
onion			
소계	669	0	3679500
oil			
소계	0	0	0
chicken			
소계	455	264000	3822500
2018-10-10	695	0	3822500
2018-12-11	240	264000	0
carrot			
소계	6	0	15000
2018-12-13	6	0	15000
+			
총 수입		총 지출	순이익
264000		7517000	-7253000

장부 메인 화면

- 우측 하단 '+' 버튼을 클릭하여 항목 추가
- 추가된 항목을 일정 시간 터치 후 항목에 대한 날짜, 수량, 수입, 지출을 추가할 수 있음
- 우측 상단의 필터 버튼을 클릭하여 필터링 화면으로 진입



The screenshot shows the filtering interface. At the top, a red header displays the selected date range: "기간: 1970-01-01 ~ 2018-12-20". Below it, a table shows the filtered items: onion and chicken. The table structure is identical to the main screen. At the bottom, a summary row shows the totals for the filtered period.

날짜	수량	수입	지출
onion			
	669	0	3679500
chicken			
	455	264000	3822500
총 수입		총 지출	순이익
264000		7502000	-7238000

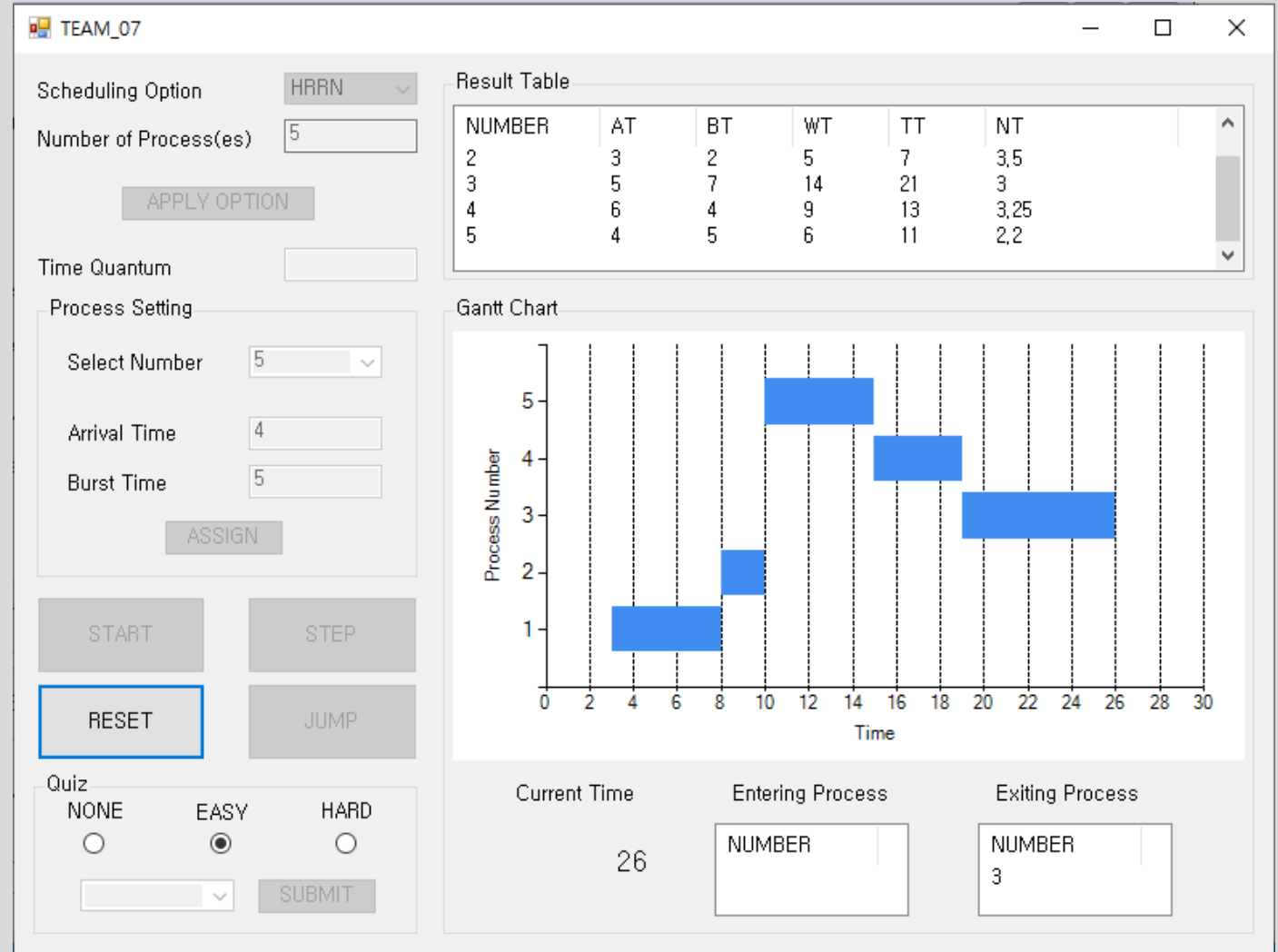
필터링 화면

- 사용자가 선택한 기간과 항목을 이용해 필터링을 거쳐 화면을 보여줌

2. Scheduling Simulator

운영체제 프로세스 스케줄링 시뮬레이터

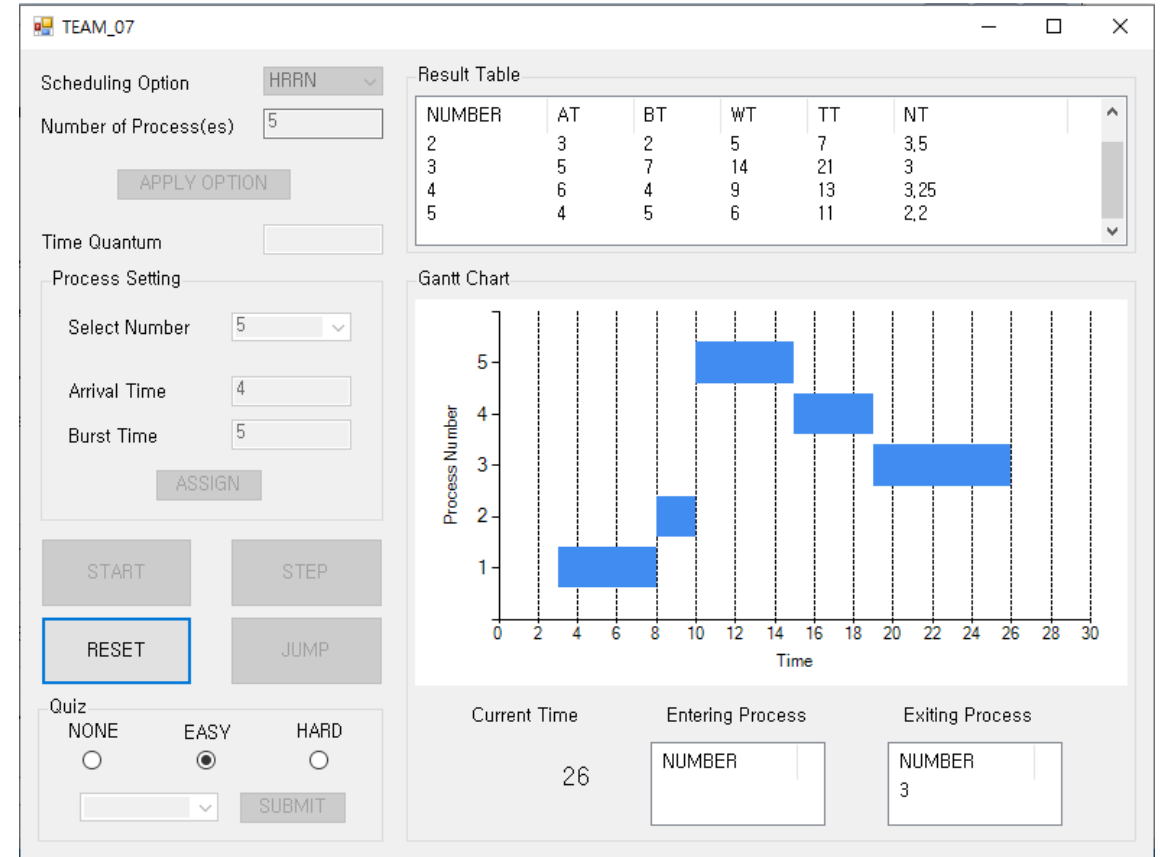
- 팀 프로젝트; 운영체제 강의
- WinForm을 활용한 스케줄링 도구
- FCFS를 비롯한 5가지 스케줄링 지원



2. Scheduling Simulator

1) 개요

- 수행 업무 : 알고리즘 담당
FCFS, RR, SPN, SRTN, HRRN 구현
- 개발 기간
1개월 (2018. 04.)



2. Scheduling Simulator

1) 개요

- 개발환경

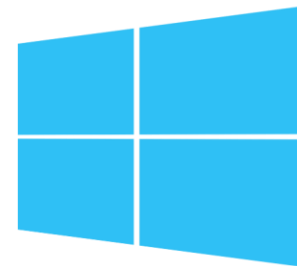
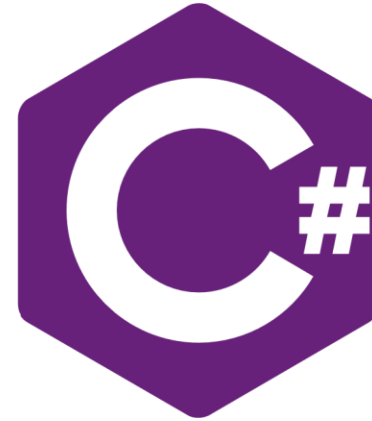
Framework : .NET

IDE : Visual Studio IDE

Language : C#

- 플랫폼

Windows



Windows 10

2. Scheduling Simualtor

2) 특징

- Step & Jump

사용자가 원할 경우 단위시간마다 동작 시킬 수 있음

Step : 단위시간 1만큼 이후의 결과를 보여줌

Jump : 스케줄링이 끝난 시점과 결과를 보여줌

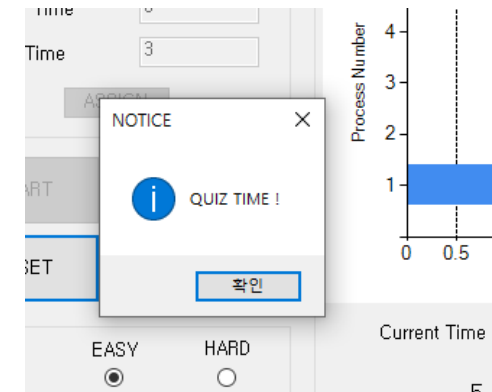
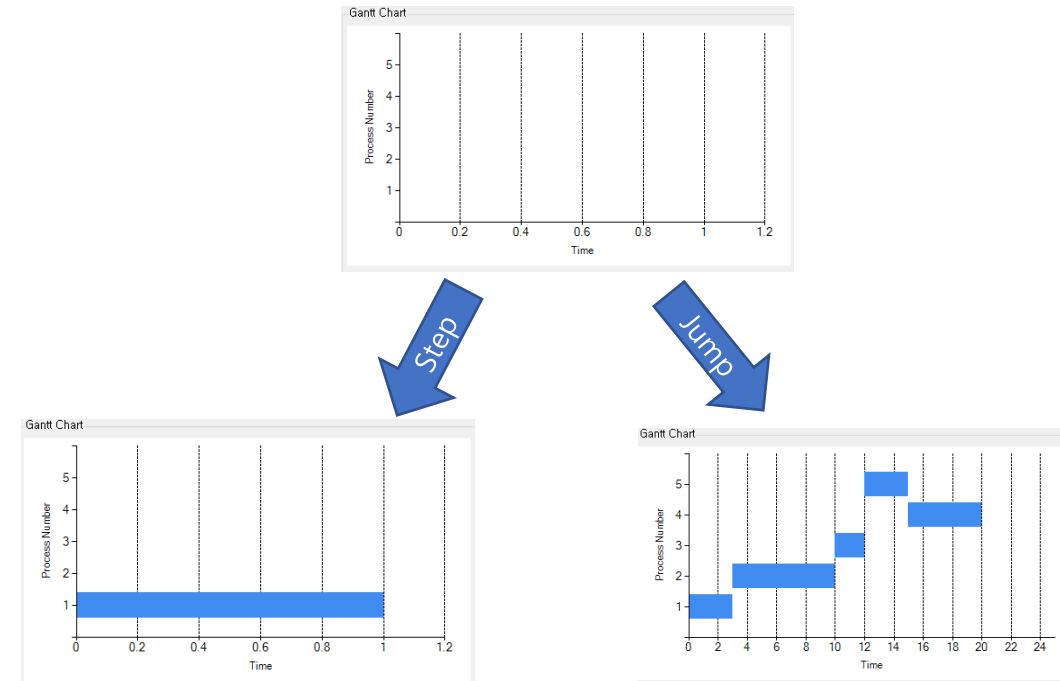
- Quiz

단위시간 이후에 처리될 프로세스를 맞추는 미니게임

- 사용자 편의성

FCFS, RR, SPN, SRTN, HRRN 총 5가지 스케줄링 기법을 지원

Gantt Chart를 사용해 흐름을 파악하기 쉽도록 시각화



3. AI Agent for Scheduling CSE Classes

학부의 시간표를 짜는 AI Agent

- 팀 프로젝트; 인공지능 강의
- PyQt5를 활용한 스케줄링 도구
- 규칙 기반 에이전트

인공지능 3팀

전체 [] []

검색... [] []

	과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1	CPA131	C프로그래밍 I	01	정구철	3
2	CPA131	C프로그래밍 I	02	이재협	3
3	CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3
4	CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
5	CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
6	CPA110	컴퓨터공학입문	01	정구철	3

과목 빼기

	과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1	CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
2	CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
3	CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3

데이터 가져오기 [] 에이전트 시작 [] 초기화 [] 데이터 내보내기 []

	월	화	수	목	금
01A					
01B		C프로그래밍 I, 05, 장경식, 공학2관/248호	C프로그래밍 I, 04, 조태훈, 공학2관/124호		
02A					
02B					
03A					
03B	C프로그래밍 I, 04, 조태훈, 공학2관/315호	C프로그래밍 I, 03, 조태훈, 공학2관/121a호	C프로그래밍 I, 03, 조태훈, 공학2관/124호		
04A					
04B					
05A					
05B					
06A					
06B	C프로그래밍 I, 05, 장경식, 공학2관/315호				
07A					
07B					
08A					
08B					
09A					
09B					

3. AI Agent for Scheduling CSE Classes

1) 개요

- 수행 업무 : GUI, 알고리즘 담당

UI와 내부 로직과의 연결

사용자 편의성을 고려한 입출력 프로세스

규칙 기반 에이전트 구현

- 개발 기간

1개월 (2019. 05.)

인공지능 3팀

전체 [] []

검색... [] []

과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1 CPA131	C프로그래밍 I	01	정구철	3
2 CPA131	C프로그래밍 I	02	이재협	3
3 CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3
4 CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
5 CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
6 CPA110	컴퓨터공학입문	01	정구철	3

과목 빼기

과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1 CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
2 CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
3 CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3

데이터 가져오기 [] [] 초기화 [] 데이터 내보내기 []

	월	화	수	목	금
01A					
01B		C프로그래밍 I, 05, 장경식, 공학2관/248호	C프로그래밍 I, 04, 조태훈, 공학2관/124호		
02A					
02B					
03A					
03B	C프로그래밍 I, 04, 조태훈, 공학2관/315호	C프로그래밍 I, 03, 조태훈, 공학2관/121a호	C프로그래밍 I, 03, 조태훈, 공학2관/124호		
04A					
04B					
05A					
05B					
06A					
06B	C프로그래밍 I, 05, 장경식, 공학2관/315호				
07A					
07B					
08A					
08B					
09A					
09B					

3. AI Agent for Scheduling CSE Classes

1) 개요

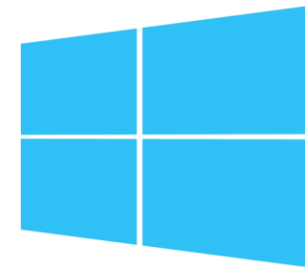
- 개발환경

IDE : Visual Studio IDE

Language : Python 3

- 플랫폼

Windows



Windows 10

3. AI Agent for Scheduling CSE Classes

2) 특징

- 검색 창

과목명과 교수자명으로 강의 검색

과목명 ▾ C프로그래밍 I ▾

검색...

	과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1	CPA131	C프로그래밍 I	01	정구철	3
2	CPA131	C프로그래밍 I	02	이재협	3
3	CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3
4	CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
5	CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3

<



교수자

오희선

검색...

검색

과목 담기

	과목코드	과목명	분반	교수자	학점
1	CPA320	컴퓨터구조	03	오희선	3
2	CPA320	컴퓨터구조	04	오희선	3
3	CPS460	인공지능	01	오희선	3

- 과목 담기

과목담기 버튼을 통해 시간표를 시각적으로 확인 가능

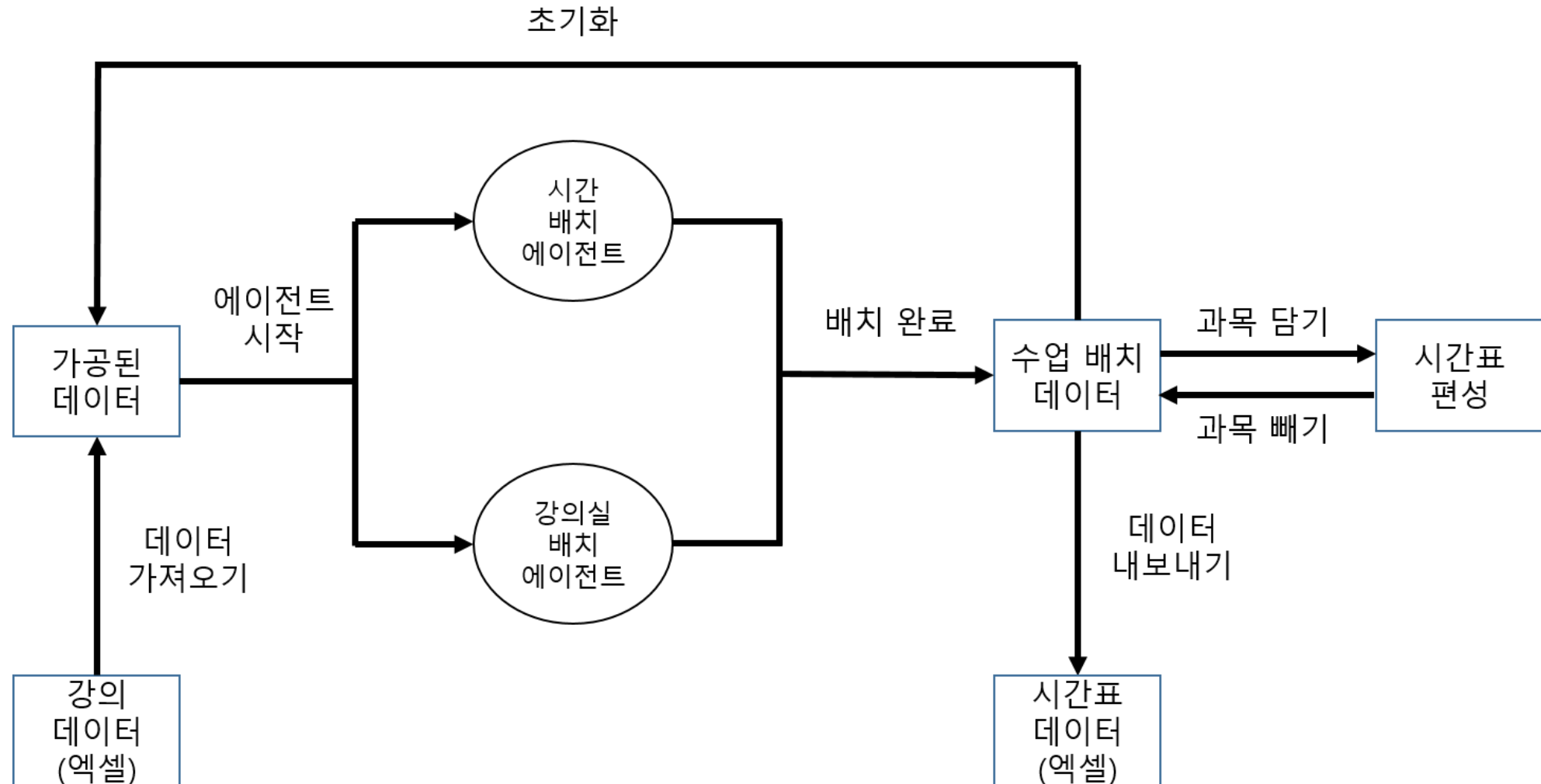
과목담기	과목명	분반	교수자	학점
1 CPA131	C프로그래밍 I	01	정구철	3
2 CPA131	C프로그래밍 I	02	이재협	3
3 CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3
4 CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
5 CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
6 CPA131	C프로그래밍 I	06	장경식	3
7 CPA131	C프로그래밍 I	07	장경식	3
8 CPA131	C프로그래밍 I	08	장경식	3
9 CPA131	C프로그래밍 I	09	장경식	3
10 CPA131	C프로그래밍 I	10	장경식	3



과목담기	과목명	분반	교수자	학점
1 CPA131	C프로그래밍 I	01	정구철	3
2 CPA131	C프로그래밍 I	02	이재협	3
3 CPA131	C프로그래밍 I	03	조태훈	3
4 CPA131	C프로그래밍 I	04	조태훈	3
5 CPA131	C프로그래밍 I	05	장경식	3
6 CPA131	C프로그래밍 I	06	장경식	3
7 CPA131	C프로그래밍 I	07	장경식	3
8 CPA131	C프로그래밍 I	08	장경식	3
9 CPA131	C프로그래밍 I	09	장경식	3
10 CPA131	C프로그래밍 I	10	장경식	3

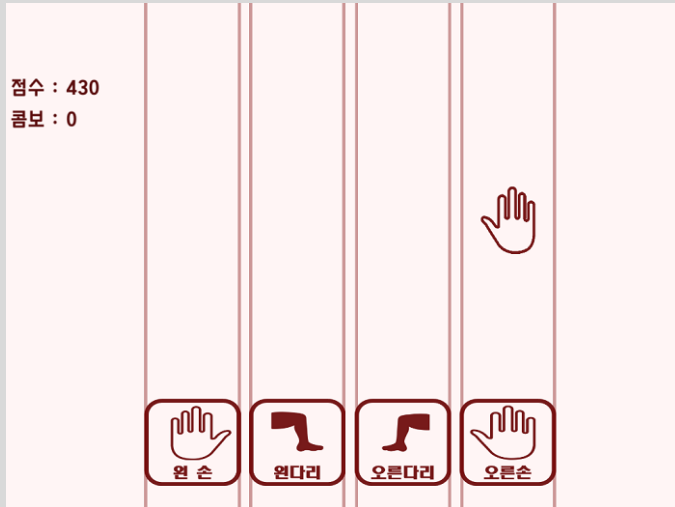
3. AI Agent for Scheduling CSE Classes

3) 수행 과정



4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

2D 실버케어 리듬 게임



- 팀 프로젝트; 졸업작품
- Unity Engine을 활용한 2D 리듬 게임
- 윈도우 플랫폼 지원

4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

1) 개요

- 수행 업무 : UI 보조, 내부 로직 담당

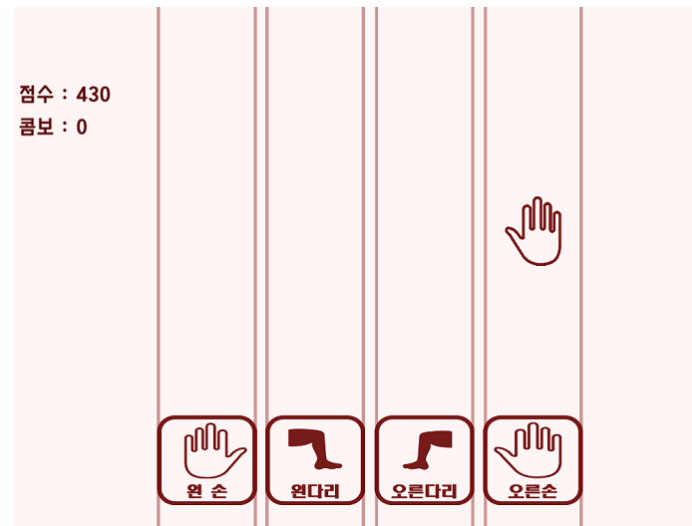
UI 기본 틀 구상

게임 내부 로직 구현

애셋을 활용한 블루투스 연결

- 개발 기간

10개월 (2018. 12. ~ 2019. 09.)



4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

1) 개요

- 개발환경

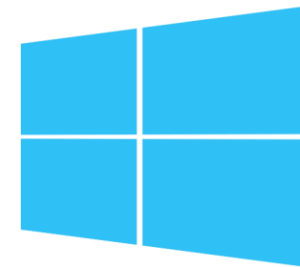
Framework : Unity Engine

IDE : Visual Studio IDE

Language : C#

- 플랫폼

Windows



Windows 10

4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

2) 특징

- 운동 동작

악력 운동 : 악력기를 사용하는 운동

하지 운동 : 개인에 따라 가능한 운동 동작이 다를 수 있음을 고려하여 아래 두 가지 운동 적용



다리를 위로 들어올리는 동작



다리를 앞으로 펴는 동작

- Google Firebase

인터넷이 된다는 가정 하에 어느 장소에서
사용자들의 정보를 저장하기 위해 선택
사용자 선택화면에서 적용

노인들을 위한 건강 리듬 게임

추가된 사람들

그대여
김동현
나정기
노승현
누군가
박윤택
원주혜

이동추가

온라인게임

4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

2) 특징

- 하드웨어 컨트롤러

운동동작을 인식하고 블루투스로
연결된 PC에 정보 전달



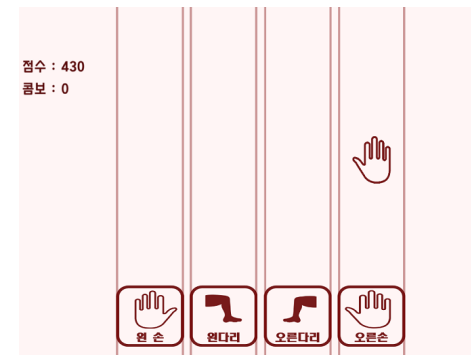
- 측정 화면

사용자의 운동 능력을 측정 (Calibration)
후 DB에 저장함



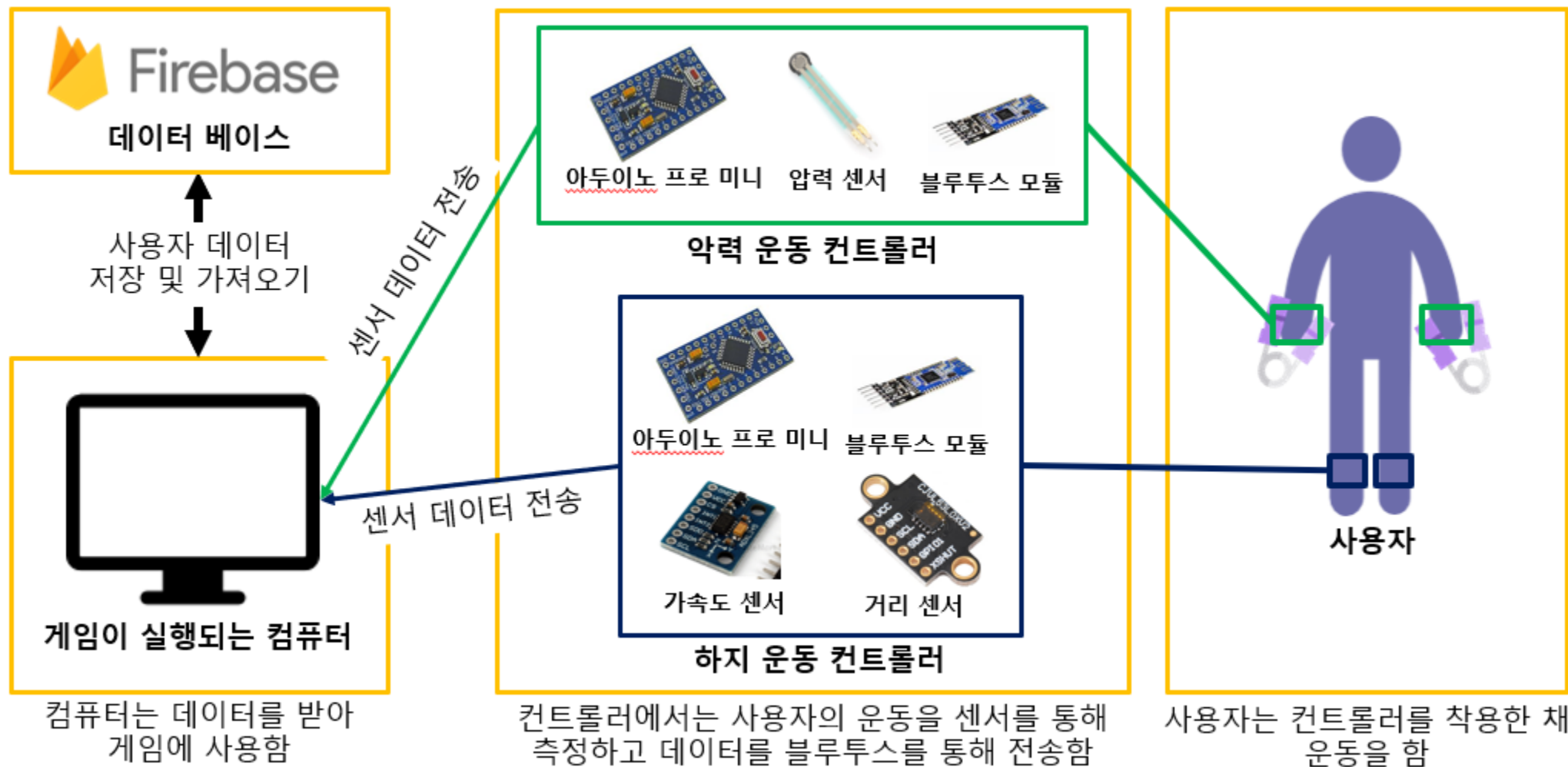
- 게임 화면

하드웨어 컨트롤러에서 받아온 센서값을
이용하여 게임 진행
콤보 달성 시 추가 점수 부여



4. 노인들의 악력 및 하지운동을 위한 리듬게임

3) 시스템 구성도



5. 총알 피하기

2D 탄막 피하기 게임



- 팀 프로젝트; 취미 활동
- Unity Engine을 활용한 2D 탄막 피하기 게임
- Android 플랫폼 지원

5. 총알 피하기

1) 개요

- 수행 업무 : 게임 아이디어 설계 및 내부 로직 구현
아이디어 제시
초기 게임 틀 구상
DB 서버 연동
캐릭터 움직임 및 사용자 조작 구현
- 개발 기간
5개월 (2017. 09. ~ 2018. 01.)



5. 총알 피하기

1) 개요

- 개발환경

Framework : Unity Engine

IDE : Visual Studio IDE

Language : C#, PHP

DBMS : MySQL

- 플랫폼

Android



5. 총알 피하기

2) 특징

- 플레이어

10개의 목숨을 가지고 있음

사용자가 터치한 좌표를 기준으로 움직임 조작

목숨을 다 소모할 시 게임 오버

피격 시 효과음 발생

- 적

적은 5가지 무기(권총, 소총, 기관총, 산탄총, 저격총)를
사용함

무기별로 탄막과 속도가 다름

게임 화면 테두리에서 생성되며 플레이어를 조준하고
발사함



5. 총알 피하기

2) 특징

- 랭킹

게임 오버 시 랭킹 등록 가능

DB에 이니셜과 점수를 등록하여 1~20위 확인 가능



Return Main					
1ST	3012	KJH	11TH	1552	SGW
2ND	2986	KJH	12TH	1468	AAA
3RD	2494	PSJ	13TH	1418	PSG
4TH	2120	SGW	14TH	1386	AAA
5TH	2084	AAA	15TH	1302	XZZ
6TH	1982	ZCZ	16TH	1196	PSJ
7TH	1926	PSH	17TH	1122	PSG
8TH	1784	PSJ	18TH	1070	SEX
9TH	1780	PSH	19TH	1044	AAA
10TH	1714	LMY	20TH	994	YYZ

Thank You!