

JM  
ENTERTAINMENT

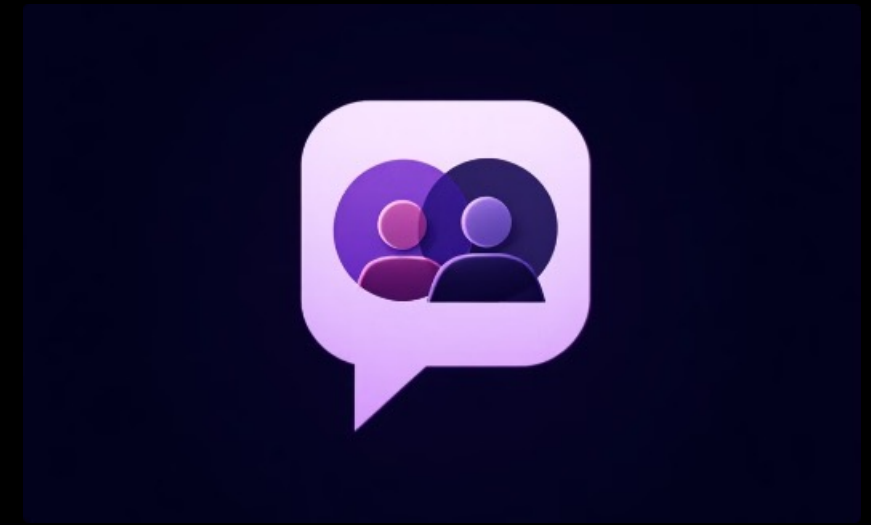
# CONTENT



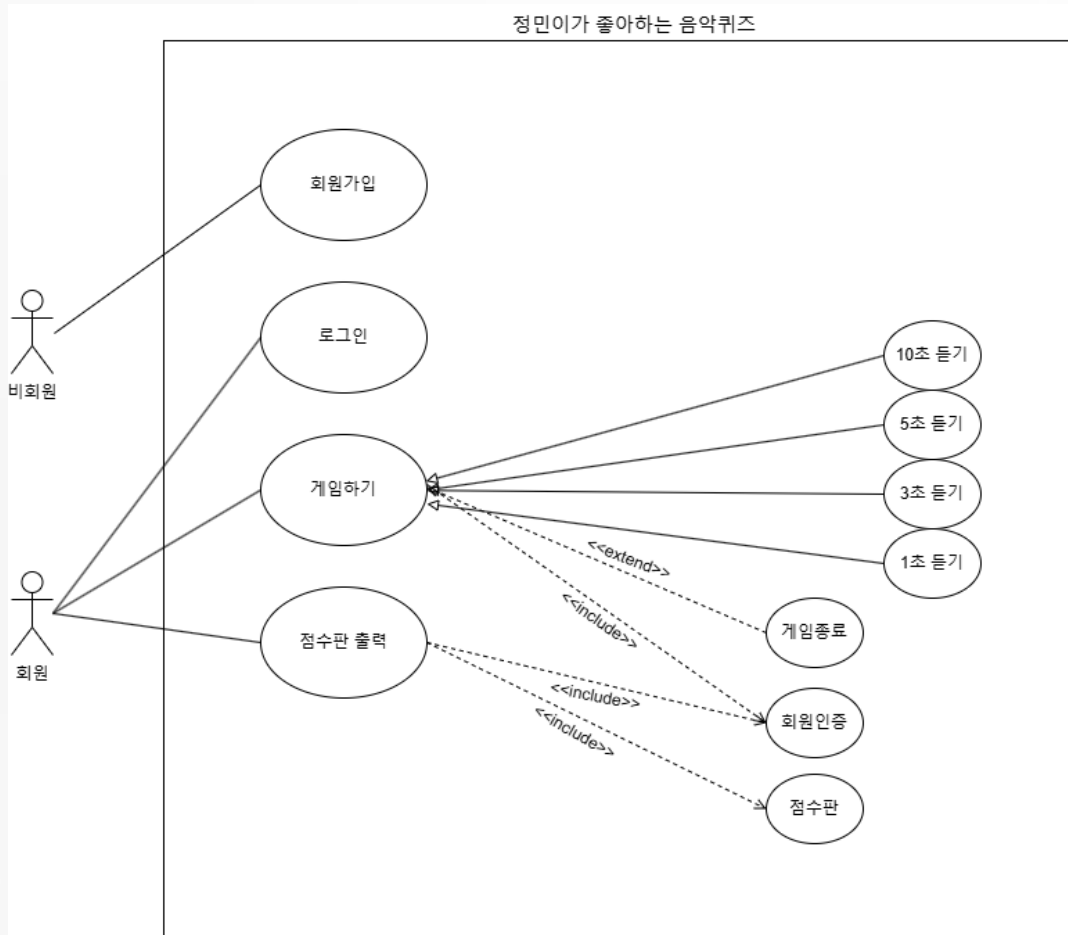
1. 프로젝트 소개



2. 프로젝트 설계 및 기능구현



3. 역할 및 소감



# 프로젝트 소개

## 프로젝트 목표

사용자가 음악 퀴즈를 재미있게 즐길 수 있는 게임 개발

## 주요 기능

회원가입, 로그인

다양한 음악 퀴즈 제공

랭킹 시스템

## 기술 스택

JAVA 기반의 프로그래밍, ORACLE 데이터베이스, JDBC를 통한 데이터베이스 연동으로 안정적인 서비스 구현

# 프로젝트 일정

## 1일차(3/5)

서류작성 및 계획 수립



## 2일차(3/6)

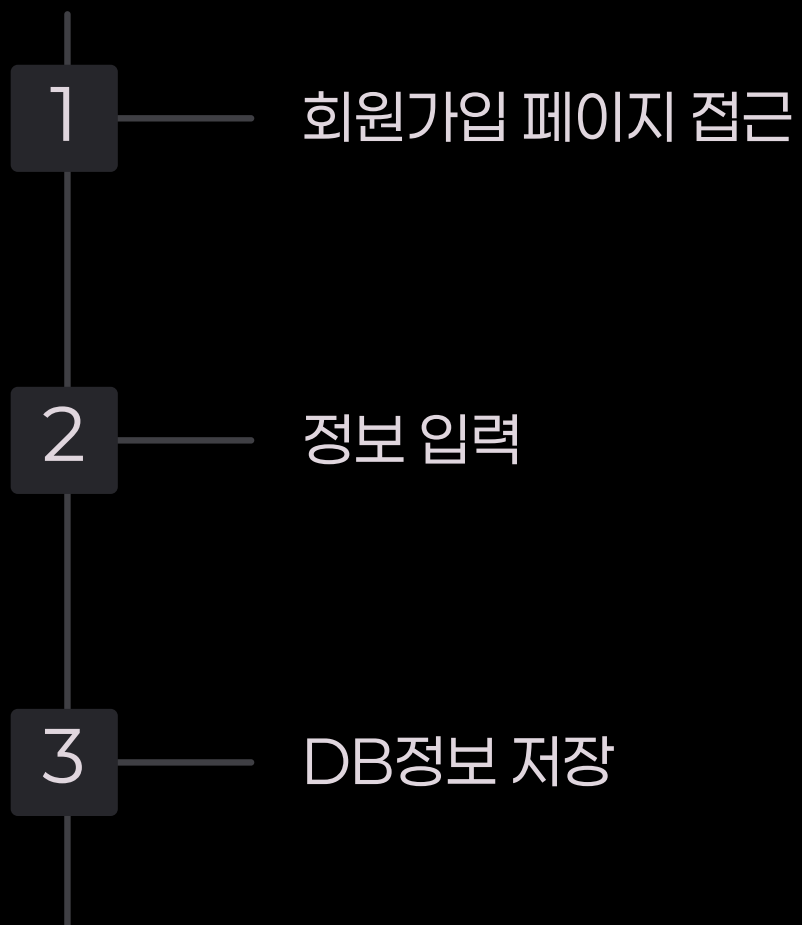
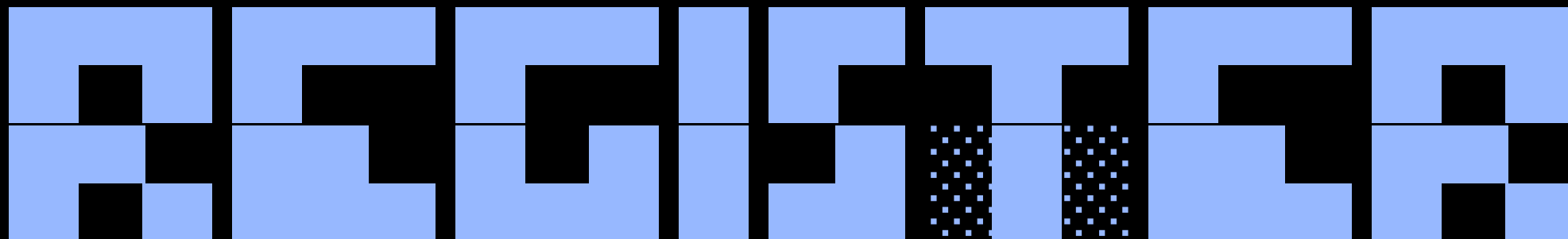
설계 및 기능구현

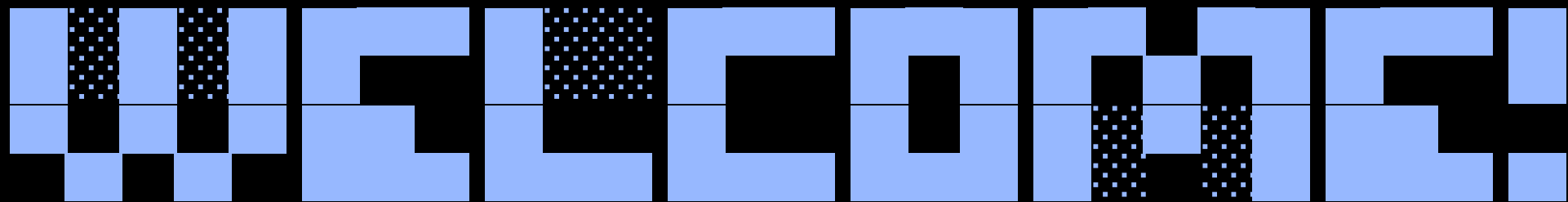


## 3일차(3/7)

프로그램 완성







1

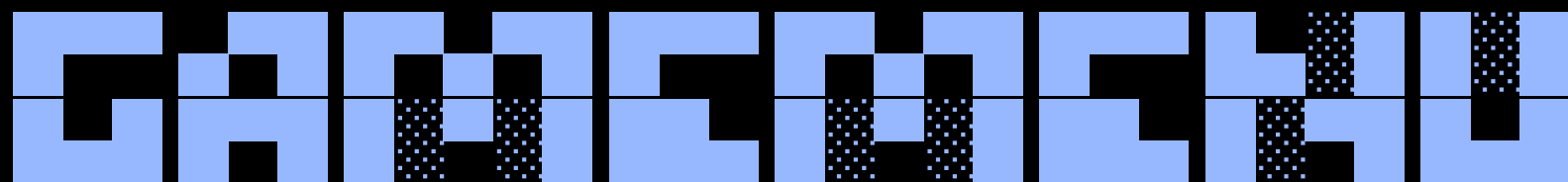
로그인 메뉴 선택

2

정보 입력

3

메뉴 선택



1 1초 듣기

2 3초 듣기

3 5초 듣기

4 10초 듣기

# 노래퀴즈

노래 재생

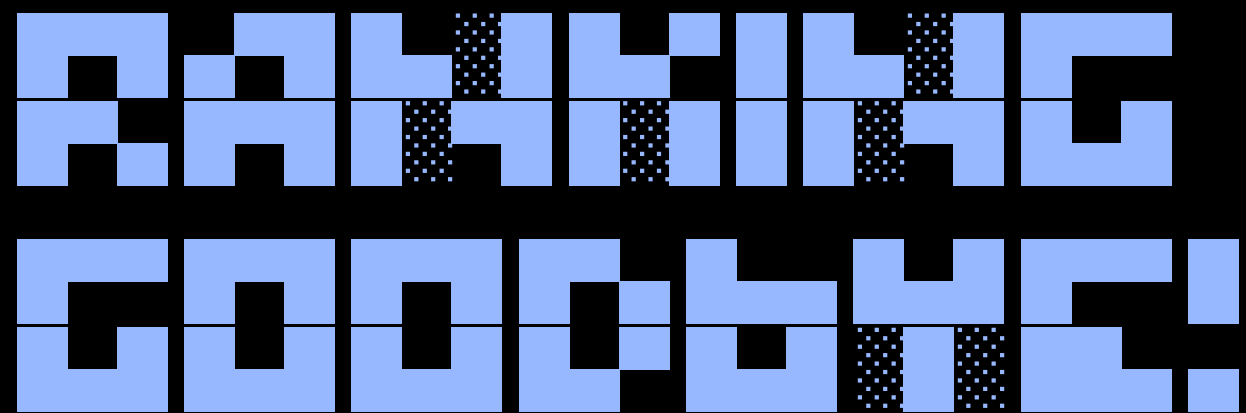
정답 입력

결과 확인



# 노래재생 코드

```
public void playMusic(String filePath, int duration) {  
    if (!filePath.toLowerCase().endsWith(suffix:".mp3")) {  
        throw new RuntimeException(message:"MP3 파일만 지원합니다.");  
    }  
  
    Process process = null;  
    try {  
        ProcessBuilder pb = os.contains(s:"mac")  
            ? new ProcessBuilder(...command:"afplay", filePath)  
            : new ProcessBuilder(...command:"cmd", "/c", "start", "/min", "wmplayer", filePath);  
  
        process = pb.start();  
        Thread.sleep(duration);  
    }  
}
```



점수 출력



게임 종료

# 시스템 및 기술요약



# 역할 및 소감

## 영민

역할 : 메뉴 선택 프로세스 부분 개발 + 리팩토링을 담당했습니다.

소감: JAVA를 도대체 어디에 쓸 수 있을까? 라는 고민을 수업 전반에 하고 있었는데, 많이 복잡하고 어렵긴 하지만 JAVA로도 뭔가를 구현할 수 있다는 생각이 들었습니다.

## 현빈

역할 : 퀴즈의 뼈대가 되는 데이터베이스 설계로 프로젝트 완성도를 높이는 핵심 역할을 담당했습니다.

소감 : 체계적인 DB 구축으로 음악 정보 관리와 퀴즈 운영의 효율성을 크게 향상시켰고, 이 과정에서 큰 성취감을 느꼈습니다. 아스키 아트 작업까지 병행하며 기술력과 창의성을 모두 발휘할 수 있어 값진 경험이었습니다.

## 정민

역할 : 랭킹 점수판 구현 아스키아트 위주의 전체적인 출력 디자인을 담당했습니다.

소감 : 이번 프로젝트를 통해 JDBC 흐름에 대한 이해도를 높일 수 있었던 것 같습니다. 프로젝트 진행 과정에서 발생하는 문제들을 팀원들과 교류하고 의견을 나누면서 다른 사람들과 함께하는 경험을 쌓을 수 있어 즐거웠습니다.

## 웅

역할 : ppt작업 및 기타 리팩토링을 담당했습니다.

소감 : 처음으로 작업해서 설레이기도 하고 재밌기도하고 기술력의 발전을 많이 경험할 수 있었습니다. 이번 프로젝트 팀보다 완벽한 팀이 있을까 할 정도로 합이 잘 맞았고 최고의 팀이라고 생각을 합니다.

**PREVIEW**