

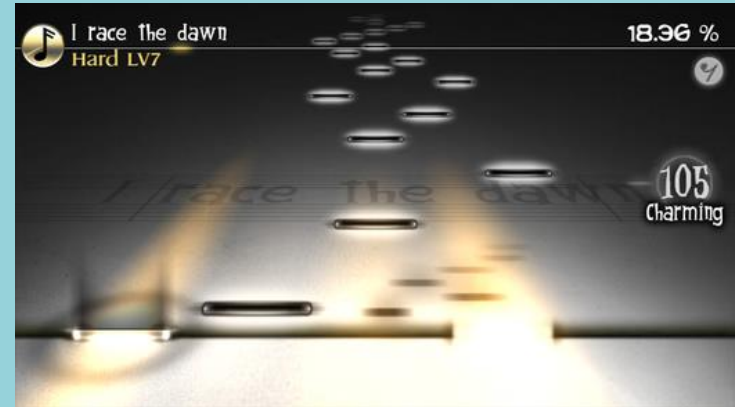
피아노 리듬게임

피아노를 접하는 가장 손쉬운 방법

송실대학교 컴퓨터학부
1학년 나반 3조 (조이름 : 한조)
팀장 : 김준수
팀원 : 김상현, 안승훈, 이민현, 이준형

피아노 리듬게임이란?

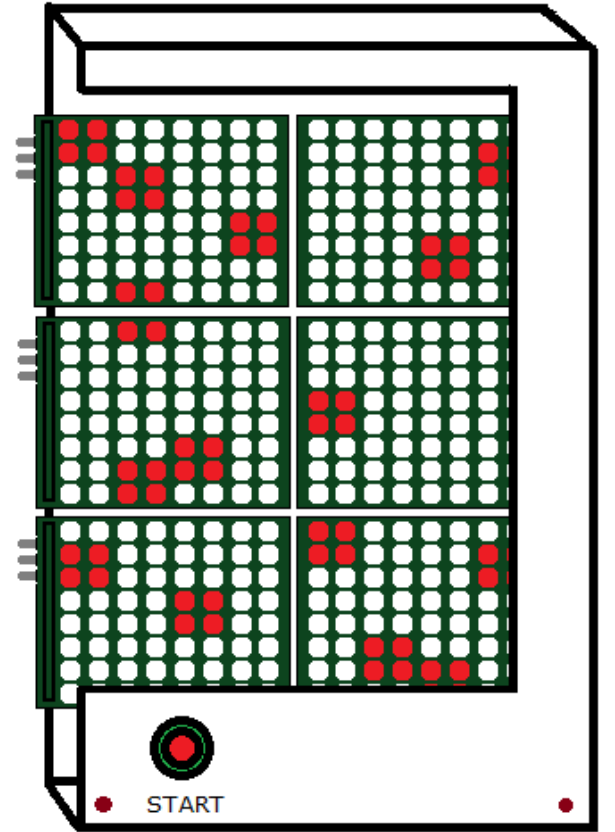
피아노의 휴대? + 리듬게임의 즐거움



피아노 리듬게임

Why & For Who

- 피아노 리듬게임을 만드는 이유?
- 누구를 위한 제품인가?
- 최종 목표



관련 사례

- 피아노와 건반(키보드)
- Rayark 'Deemo'
- 피아노 애플리케이션

HW 구성도



예상되는 문제점 및 해결방안

- 디스플레이로 활용되는 LED Dot Matrix의 가시성
- 장갑의 센서의 인식률 및 내구성

개발방법 & 활용방법

- 전체 시스템 개발
- 초보자의 사용
- 숙련자의 사용

기대효과

- 기능적 측면
- 실용적 측면

중심어

리듬게임

피아노

누구나

