



Source: Rocky Studio



PC 리듬게임을 위한 리듬게임 컨트롤러

사용 중인 키보드로부터

「DJMAX RESPECT V」 플레이 컨트롤러 분리하기

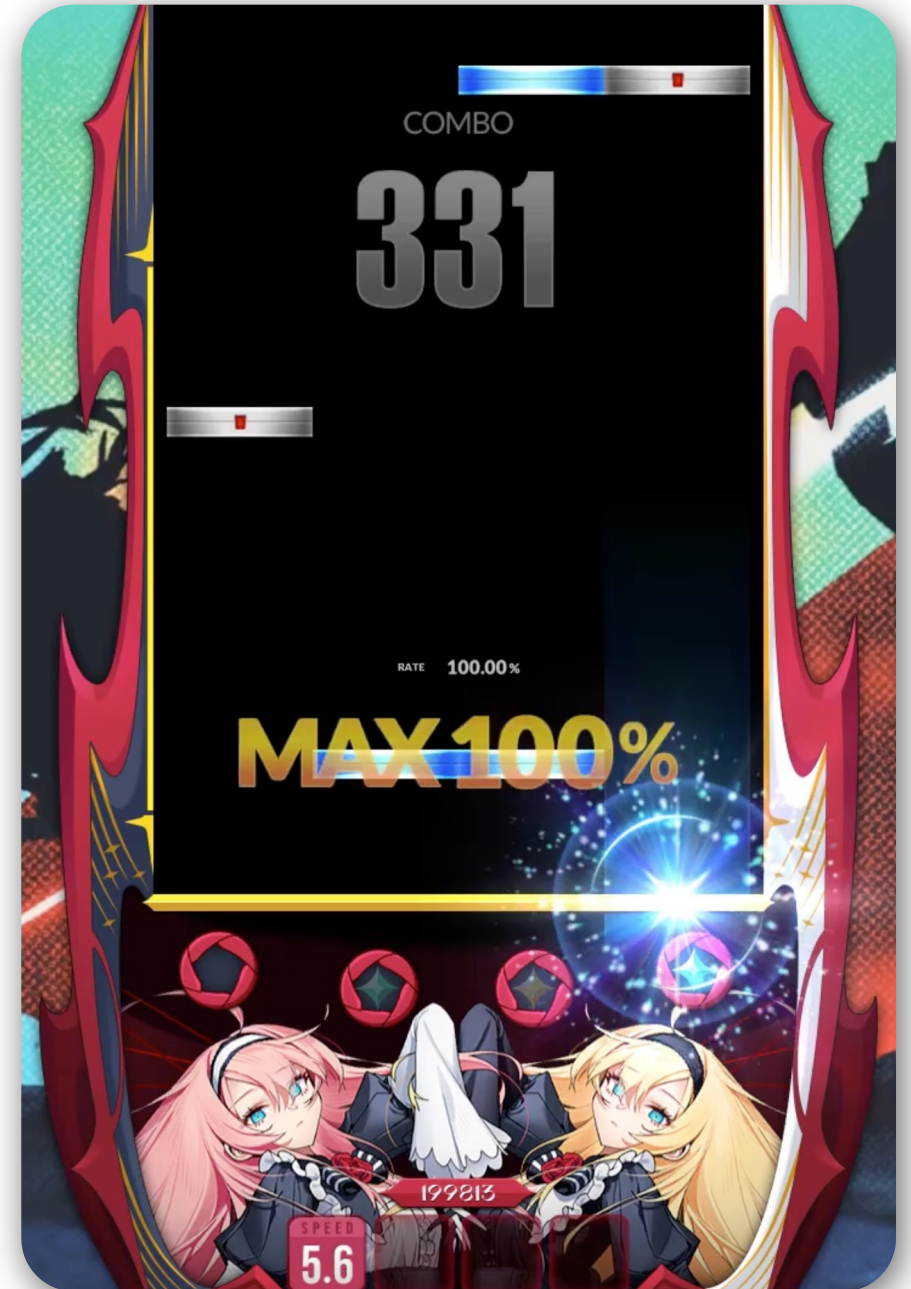


공과대학 컴퓨터정보통신공학과

214823 박종현

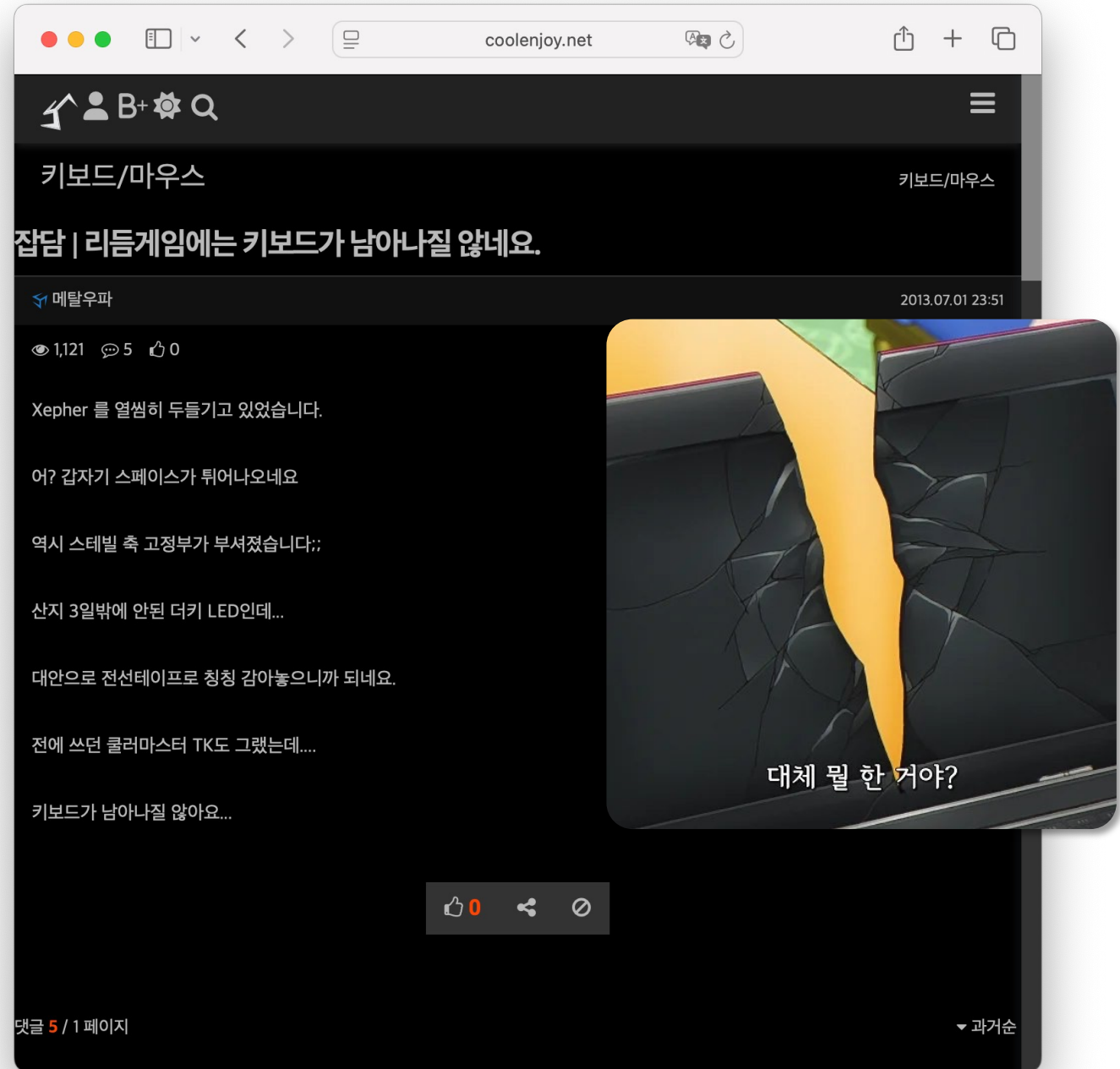
배경

- 리듬게임은 리듬과 타이밍에 맞춰 곡을 연주
- 정확한 버튼 입력 타이밍을 놓치지 않으려고 강하게 입력



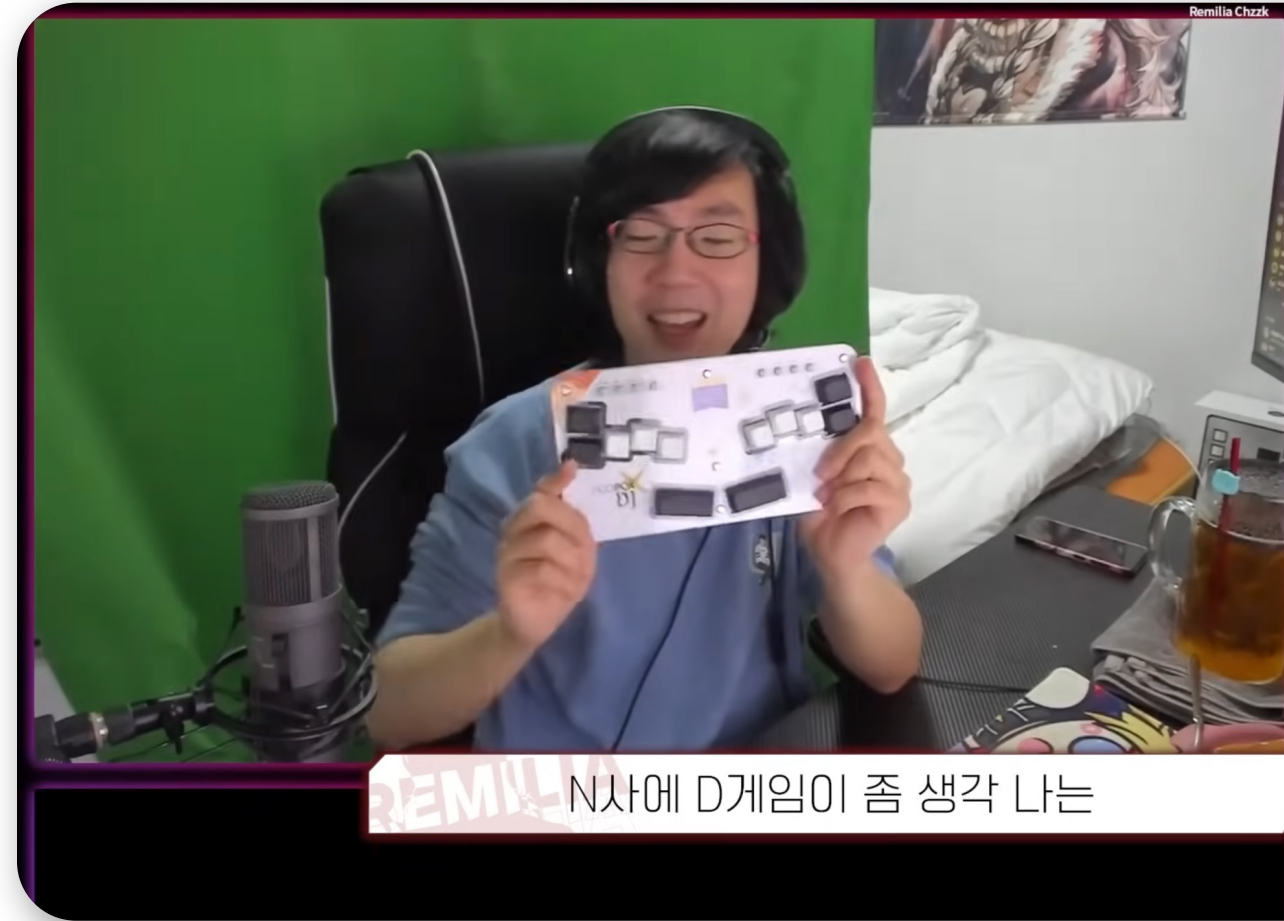
배경

- 리듬게임은 리듬과 타이밍에 맞춰 곡을 연주
- 정확한 버튼 입력 타이밍을 놓치지 않으려고 강하게 입력
- 키보드 스위치에 무리가 가는 일
- 리듬게임 입력으로 사용하는 키보드 키의 스위치는 다른 키보다 빠르게 소모됨



목표

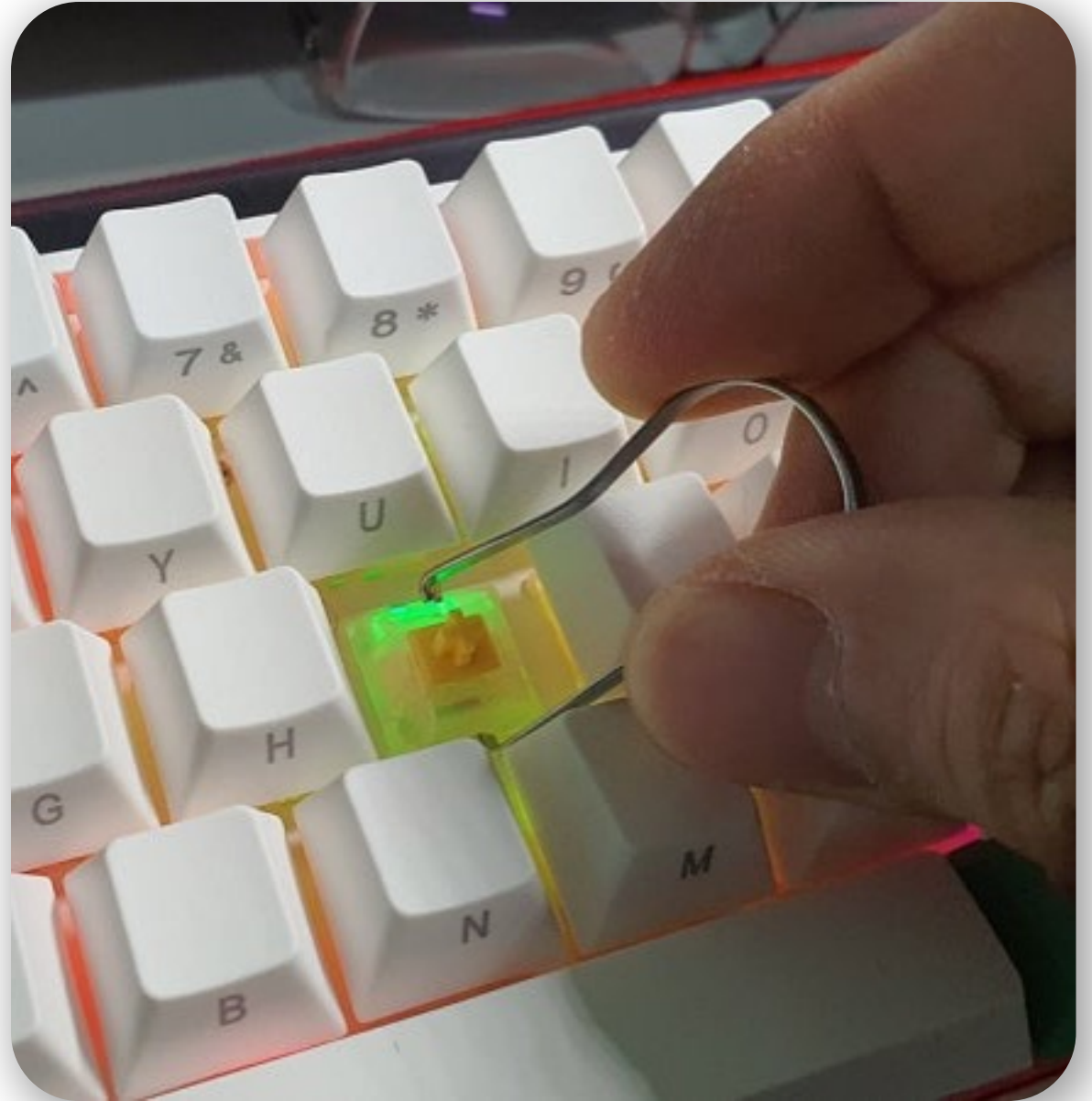
- 일반 목적으로 사용하는 키보드와 리듬게임 키 입력용 입력 장치의 분리



Source: REMILIA

진행 계획

1. 이미 고장난 키보드에서 정상 작동하는 스위치 추출
 2. 추출한 스위치를 아두이노와 연결
 3. 스위치 입력 시 아두이노가 PC에 키보드 입력 신호를 발생시키는 코드 작성
- 사용할 센서: 키보드 클릭 스위치 10개 전후

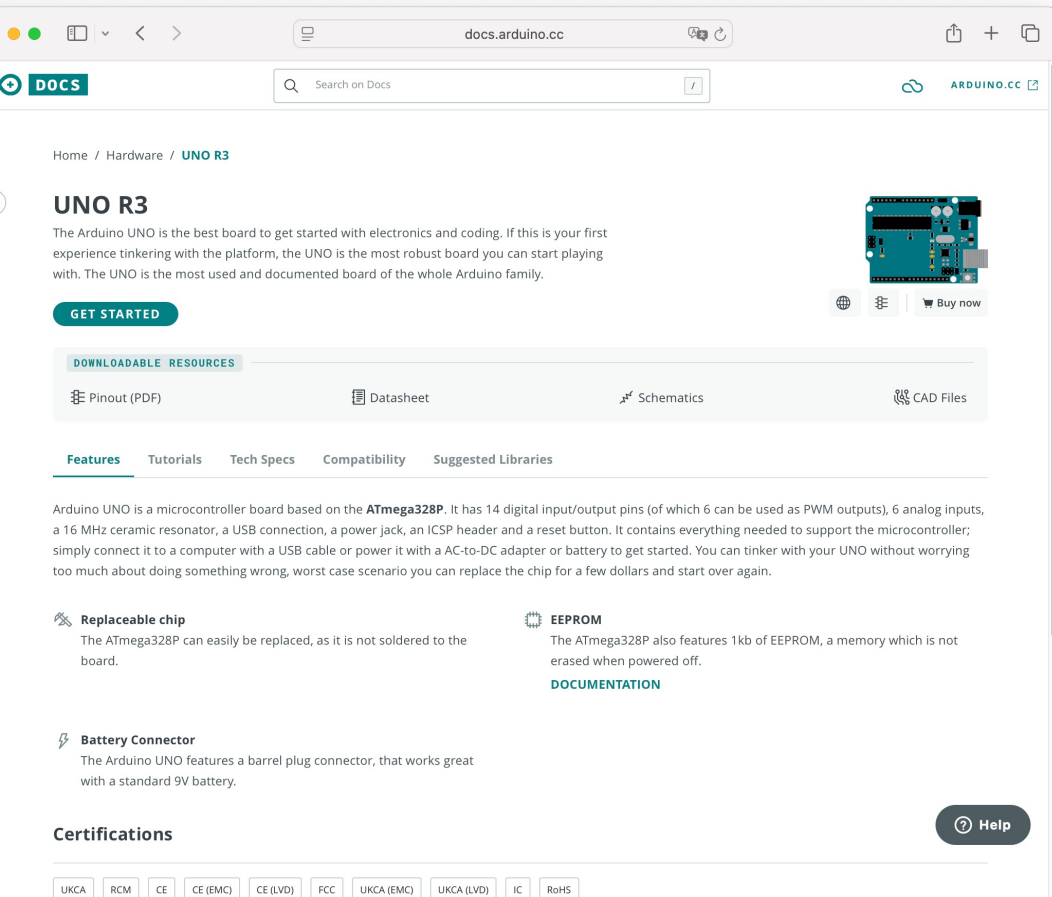


예상되는 문제



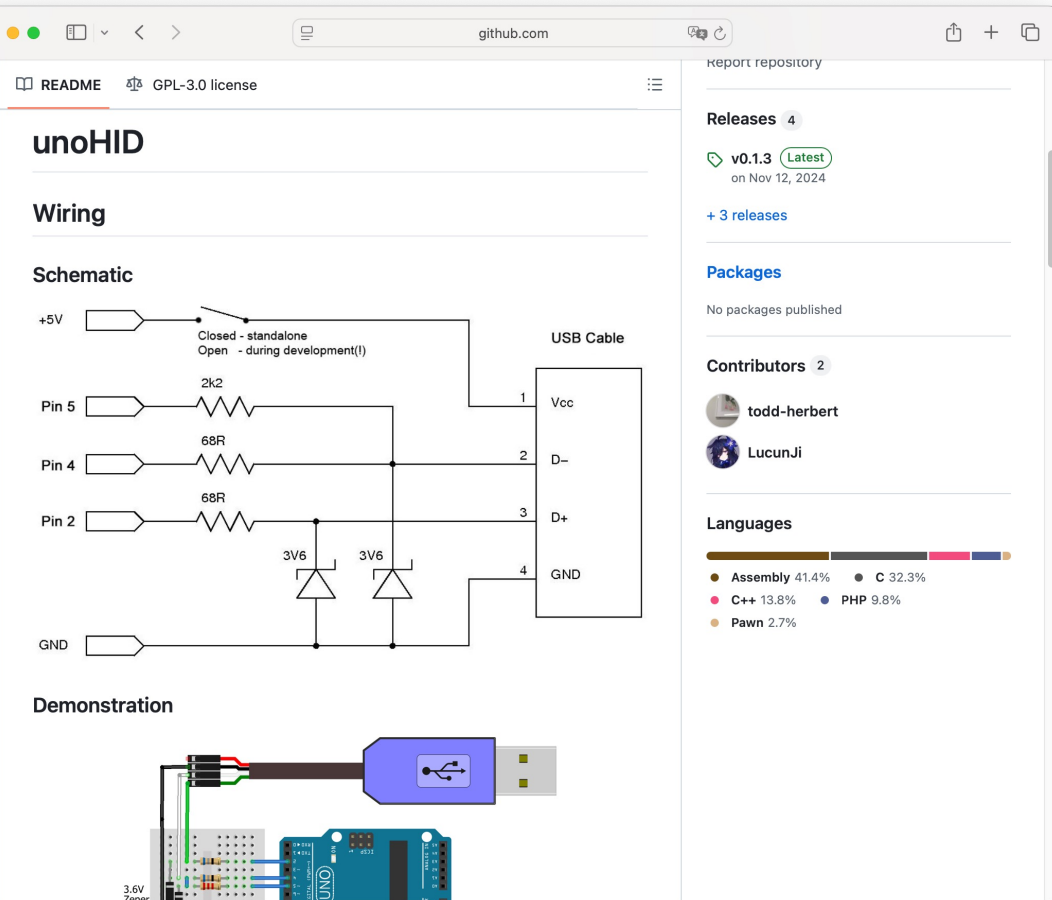
- 키보드의 스위치를 아두이노에서 사용할 수 있는가?
내부 회로가 단순한 푸시 버튼 구조가 아닌 경우
- 아두이노가 키보드 입력 신호를 발생할 수 있는가?
아두이노에서 연결된 PC로 키보드 입력 신호를 전송하
지 못할 경우

확인된 문제



실습에서 사용하는 Arduino Uno R3 모델은
키보드 입력에 사용되는 <Keyboard.h> 헤더를
사용할 수 없음

확인된 문제



실습에서 사용하는 Arduino Uno R3 모델은
키보드 입력에 사용되는 <Keyboard.h> 헤더를
사용할 수 없음

⇒ 키보드 입력 신호 발생시키는 코드 구현체 존재

- 시험 기간 종료 후 정상 동작 확인할 계획

진행 계획

