

SSAFY 공통 프로젝트 최종 발표

AQOO



START



E203 보또



이진호(팀장), 이조은, 이종화, 장은정, 최영환, 한송헌

목차



Part. 1

기획 의도



Part. 2

게임 소개



Part. 3

시연



Part. 4

주요 기술



Part. 5

아키텍처



Part. 6

QnA





기획 의도

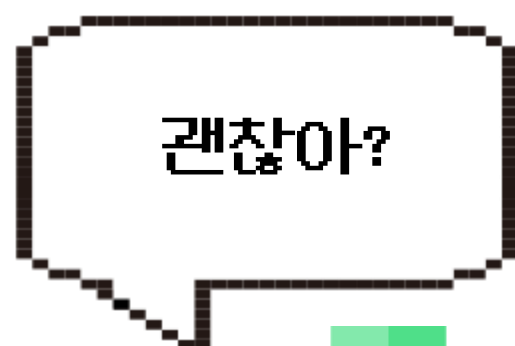




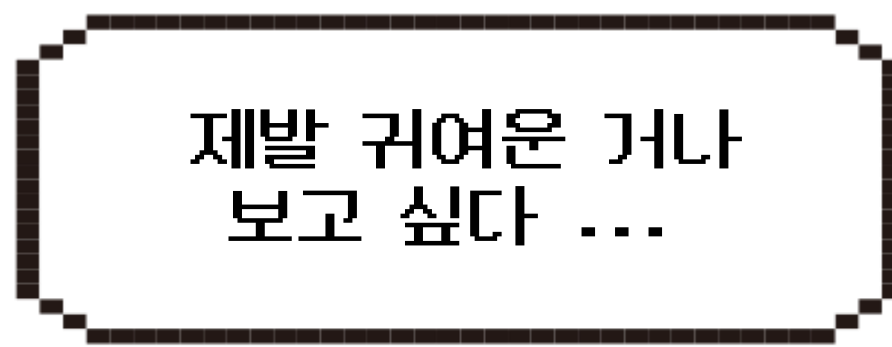
기획 배경

지치고 쉽지 않은 일상

귀여운 걸 보며 일상에서 일탈 하고 싶다면?



괜찮아?



제발 귀여운 거나
보고 싶다 ...



!





기획 배경



일상에 소소한 **해방감**과 **성취감**을 주는
힐링 방치형 게임





내 화면 속 작고 소중한 어항을 관리하는 방치 힐링 게임




AQOOO

내 화면 속 작고 소중한 어항을 관리하는 방치 힐링 게임

게임 개요

내 화면 속 작은 전자 어항을 관리하는
웹 기반 방치형 힐링 게임

타겟

일상에 지친 모두
힐링하며 작은 성취감을 얻고 싶은 사람
도감작 or 커스텀 캐릭터 



AQUO

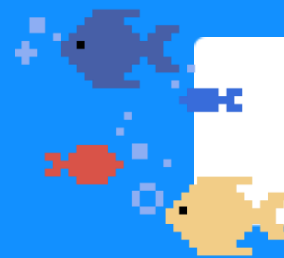
내 화면 속 작고 소중한 어항을 관리하는 방치 힐링 게임



특징

레트로한 픽셀 기반 디자인

물꾸: 직접 만드는 커스텀 물고기



미니게임과 채팅 등 소셜 기능 제공

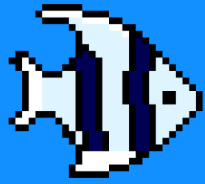


데스크톱 앱과 모바일 앱까지





게임 시연



유유히 떠다니는 물고기

기능 설명

어항 내부를 자유롭게 헤엄치는 물고기의 모습

물고기들은 랜덤한 위치에 생성되어
랜덤한 곳으로 자연스럽게 헤엄치고 떠다닙니다

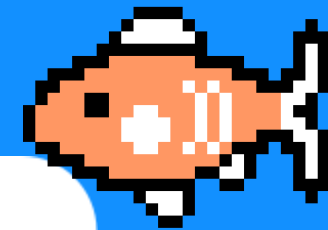
주요 기술

gsap





모션인식으로 하는 어항 관리



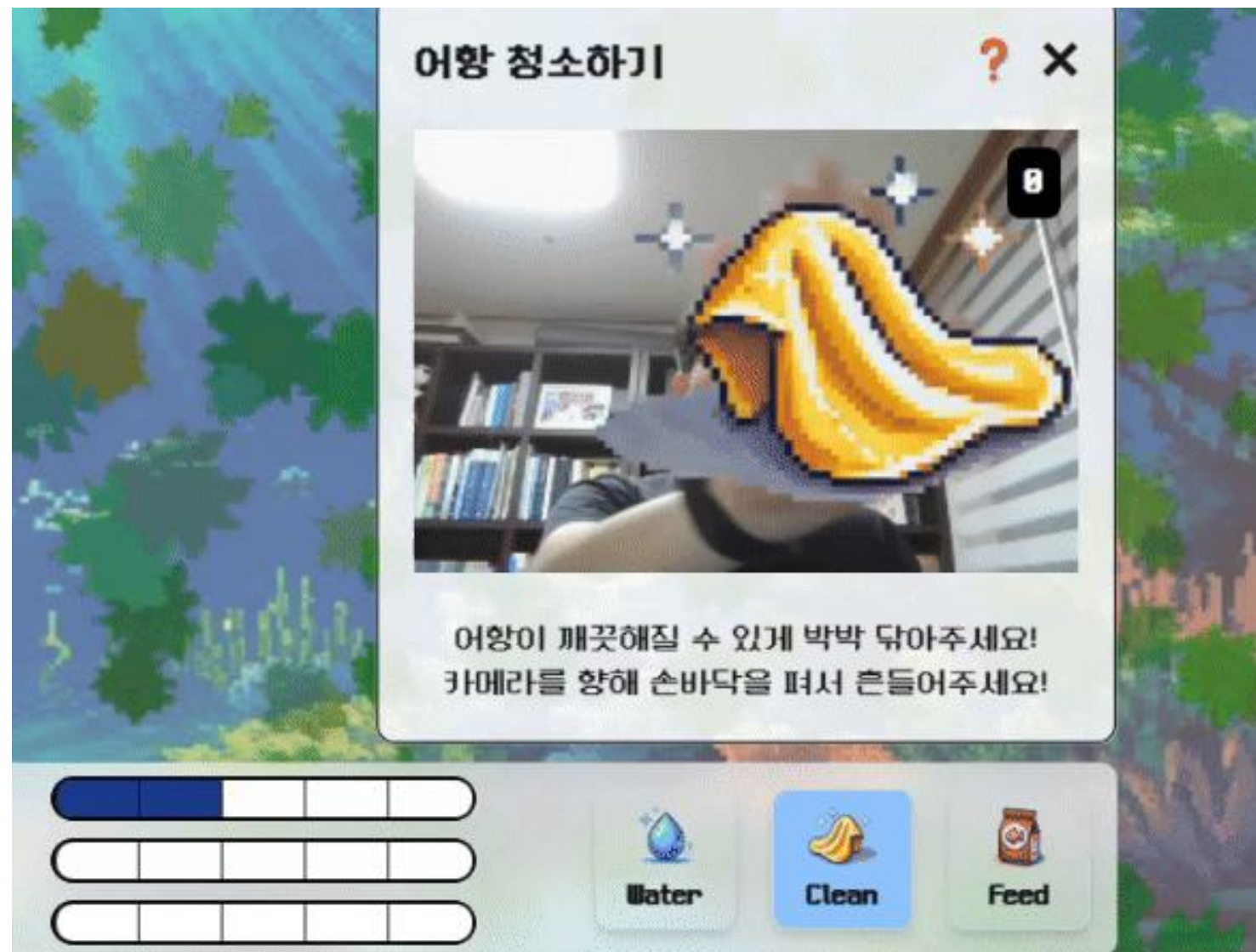
기능 설명

Mediapipe 모션 인식 기술을 활용하여
사용자의 인터랙션 반응 속도 및 정확도 향상

손을 좌우로 움직여
어항을 깨끗하게 닦을 수 있어요

주요 기술

MediaPipe



* 편리한 커스텀 기능



기능 설명

Canvas와 ImageMagick을 활용해
사용자가 그린 물고기를 픽셀 아트로 바꿔줘요!

내가 그린 물고기가 어항 속을 헤엄친다!
자유롭게 그리고, 꾸며주세요 ٲvٲ

주요 기술

Canvas

ImageMagick



안정적인 채팅 및 미니게임



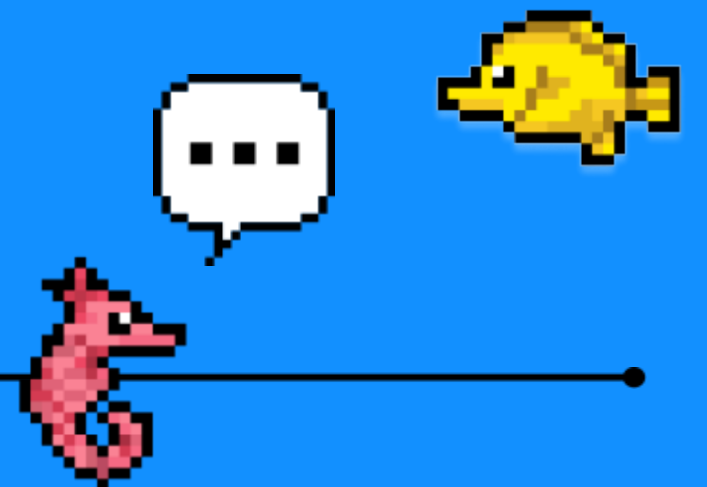
기능 설명

STOMP와 백엔드 서버 내부 브로커를 통해
소셜 기능을 안정적이고 빠르게 제공

친구의 물고기와 함께 헤엄치고
말풍선을 띄우며 대화해보세요!

주요 기술

STOMP





주기적 알림으로 참여 증대



기능 설명

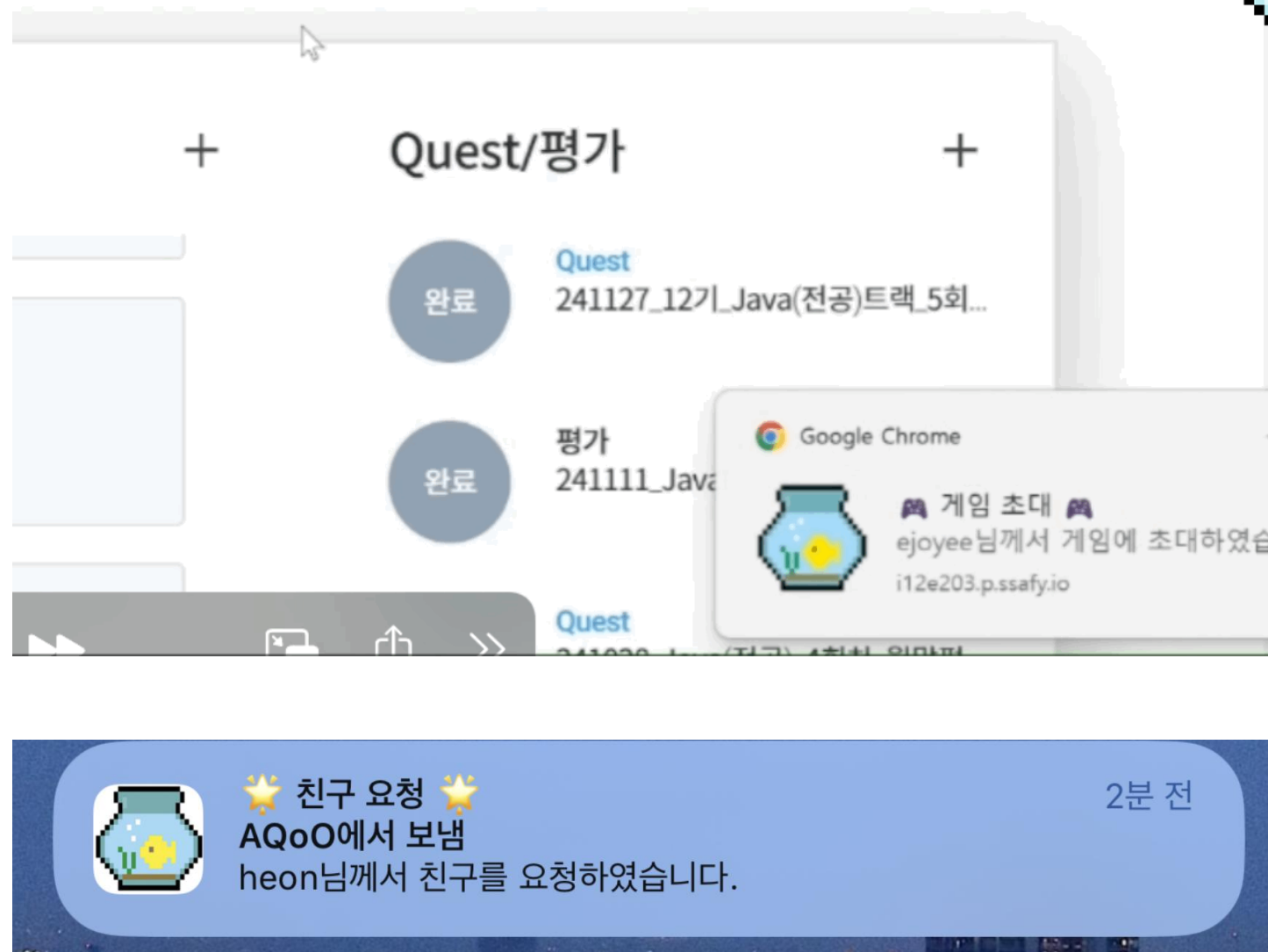
FCM과 스프링 스케줄러를 이용한
주기적 푸시 알림 전송으로 사용자 참여 증대

"꼬르륵~ 밥 줄 시간이에요!"
푸시 알림 보고 어항 관리 잊지 마세요 ~.~

주요 기술

FCM

스프링 스케줄러





데스크탑 앱 지원



기능 설명

Electron 기반으로 플랫폼에 구애받지 않는
데스크탑 애플리케이션 지원

내 모니터 속에서 물고기가 둥둥~
오버레이 기능으로 언제든지 함께할 수 있어요!

주요 기술

Electron



모바일 지원



기능 설명

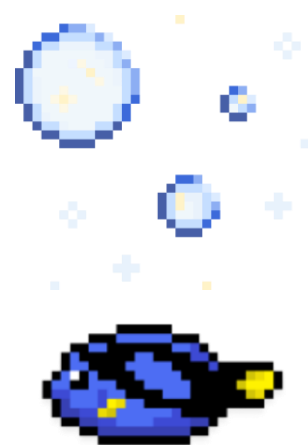
PWA 기술로 모바일에서도
네이티브 앱과 유사한 사용자 경험 제공

주머니 속 어항!
톡톡 터치로 손쉽게 관리하세요



주요 기술

PWA

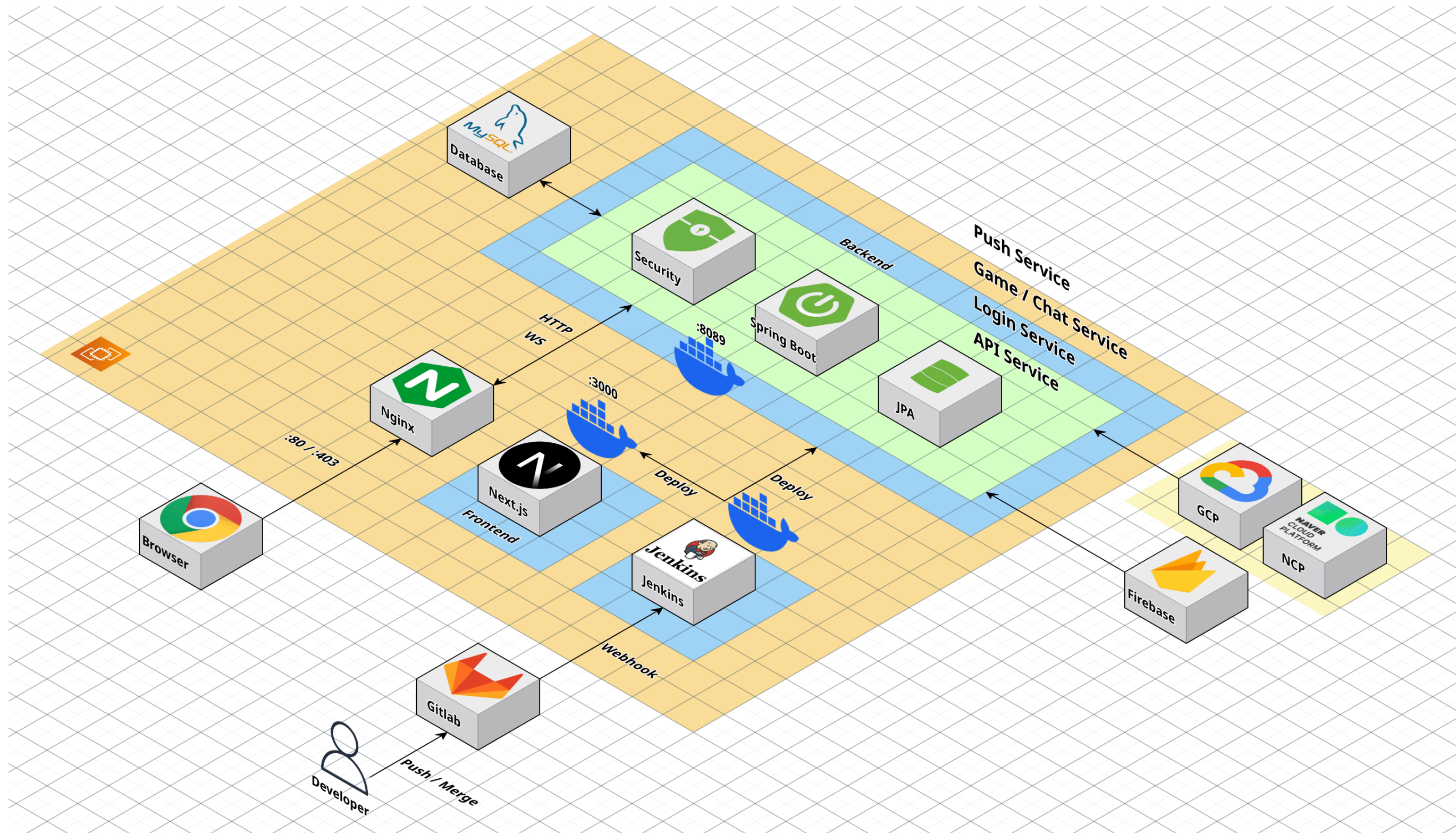


아이 텍처



아키텍처

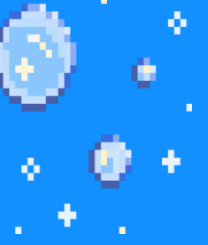
아키텍처 설명 | 04



팀원 소개



팀원소개



BE
이진호

팀장



BE
최영환

백엔드 인프라



BE
한송헌

인프라 담당



FE
이조은

프론트 엔드 팀장



FE
이종화

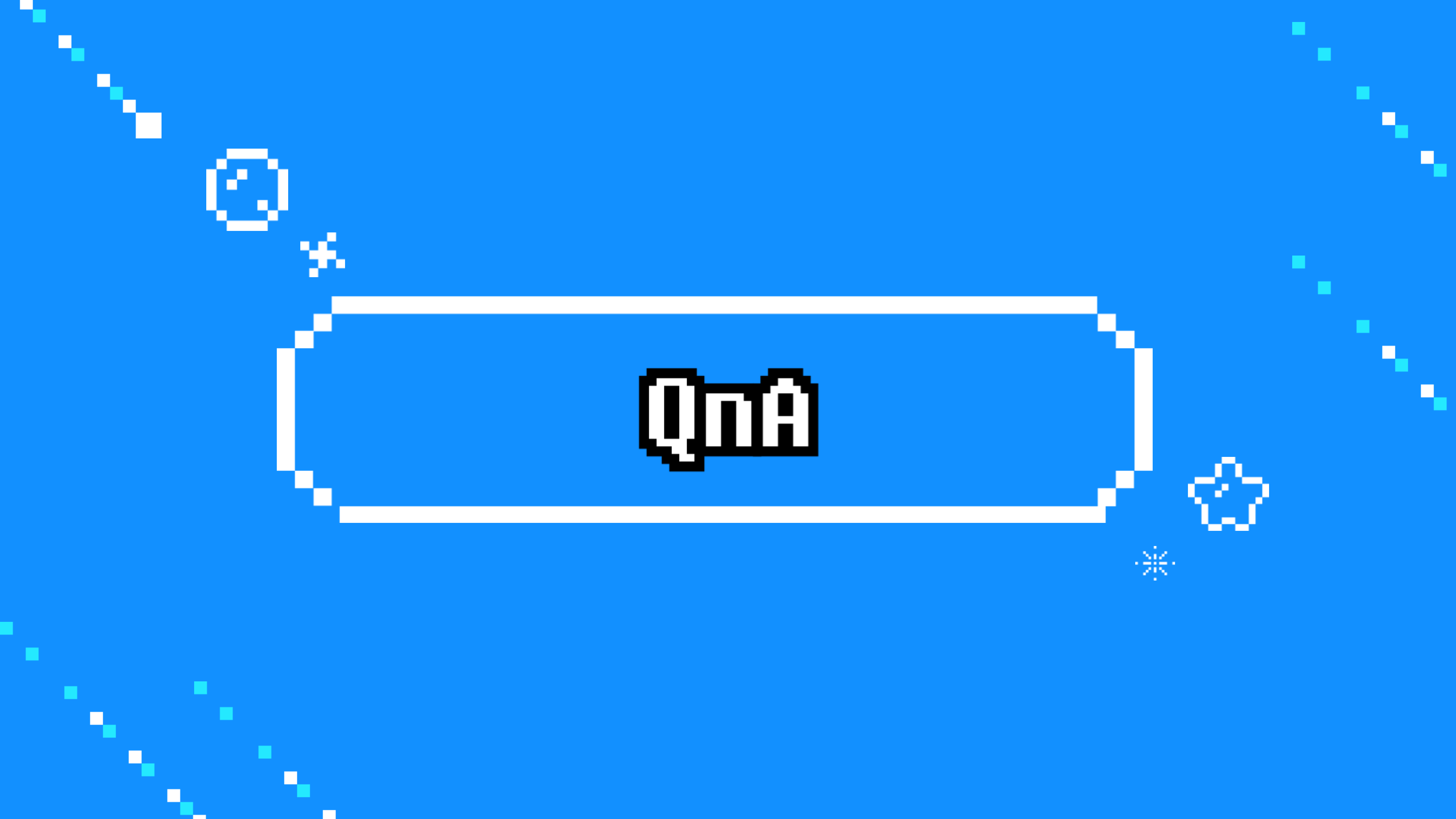
발표 담당



FE
장은정

PPT 담당






QnA



감사합니다

SSAFY 공통 프로젝트 최종 발표

E203 보도 

이진호(팀장), 이조은, 이종화, 장은정, 최영환, 한송헌