
C프로그래밍 7조 외부자들

- 팀 프로젝트 제안서 -

MAY. 2019

팀원소개

201010939 전기전자공학부 김태우

201412445 사회환경플랜트공학부 장명근

201810754 기계공학과 조윤직

CHAPTER

01

—
기본추가기능

1. 기본추가기능



① 틀린 정답 발생시 beep 소리로 통지

-유저가 해당 문항에서 틀렸음을 인지시켜 집중력 향상 유도



② 각 문항이 끝날 때 평균타수 노출

-평균 타수 노출을 통해 유저의 경쟁심 고취



③ 오답노트를 기록

-틀렸던 타이핑을 다시 시도하도록 하여 장기적으로 정확성을 높이는데 도움을 줌

CHAPTER

02
—

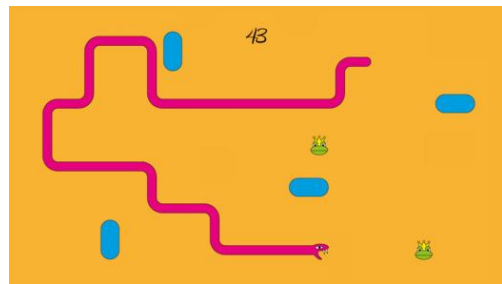
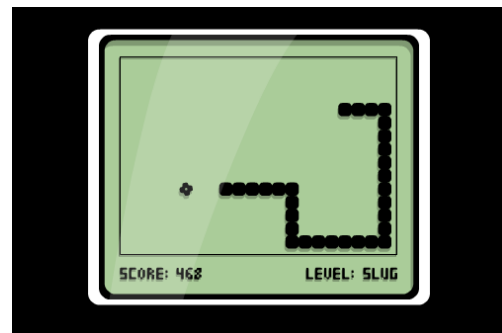
핵심 추가 기능

2-1 알파벳 꼬리잡기

- a to Z 까지 52개의 알파벳을 순서대로 꼬리잡기 하는 게임, 유저에게 친근한 꼬리잡기 게임을 알파벳과 합쳐 타임킬링 콘텐츠로 제작

- 추가모드로 여러 글자가 나오지만 순서에 맞지않는 알파벳과 마주치면 게임이 끝나는 어려움 모드를 추가하여 지속적으로 유저의 플레이를 유도

알파벳 꼬리잡기 예시

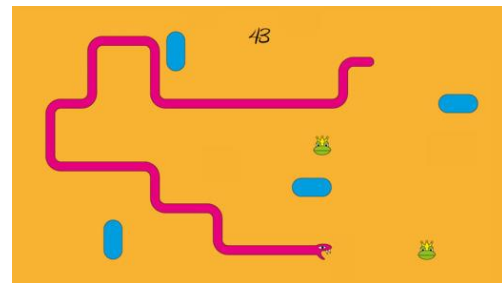
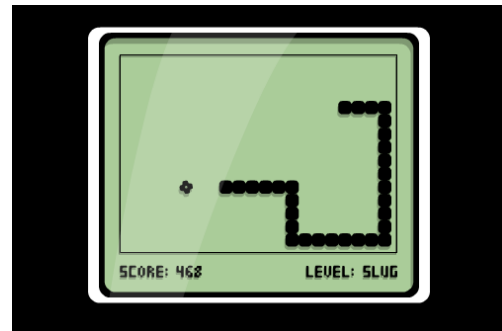


2-1 알파벳 꼬리잡기

- a to Z 까지 52개의 알파벳을 순서대로 꼬리잡기 하는 게임, 유저에게 친근한 꼬리잡기 게임을 알파벳과 합쳐 타임킬링 콘텐츠로 제작

- 추가모드로 여러 글자가 나오지만 순서에 맞지않는 알파벳과 마주치면 게임이 끝나는 어려움 모드를 추가하여 지속적으로 유저의 플레이를 유도

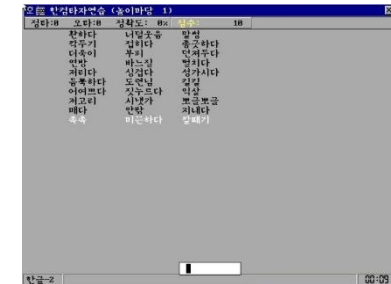
알파벳 꼬리잡기 예시



2-2 워드 오버플로우

- 정해진 시간마다 부정적인/긍정적인 단어들을 노출하여 노출된 글자의 숫자가 일정 한도를 넘어가면 끝나는 게임
- 타자연습을 질리지 않고 즐길 수 있도록 하는것이 목표
- 난이도 및 아이템전을 추가 할 예정
 - 장문/단문 버전과 글자가 노출되는 속도 또는 노출된 글자의 제한과 같은 난이도를 수정가능
 - 아이템전의 경우 부정적인 단어들(Hate, Evil, Murder 등..)을 지속적으로 노출하다가 긍정적인 단어들(Love, Happiness, Beautiful 등..)이 등장할 경우 긍정적인 효과를 통해 게임 완료에 도움을 주는 방식

워드 오버플로우 예시



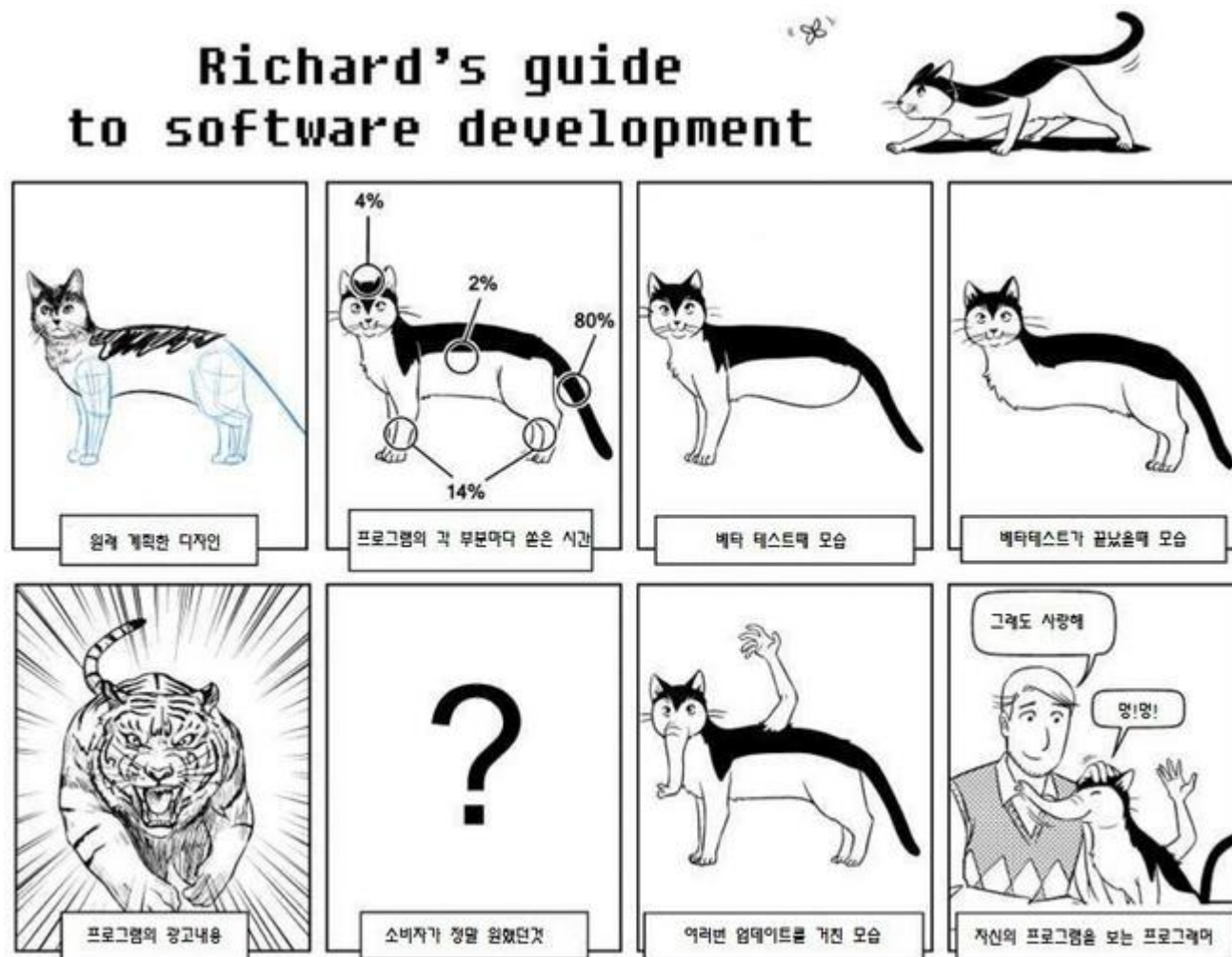
CHAPTER

03

—

구현

3-1 프로그래밍에 임하는 자세



Sandra and Woo by Oliver Knörzer (writer) and Powree (artist) - www.sandraandwoo.com

3-2 시행착오

- 코딩을 팀으로 하는데 온라인으로 함께 할 수 있는 프로그램을 쓰지 않아 코드를 합치는데 어려움이 있었던 점
- 코딩 양식을 정하지 않아 서로의 코딩을 이해하는데 어려움이 많았던 점
- 알 수 없는 이유로 함수로 연결되지 않고 스킵되어 함수를 풀어 해당 부분에 다시 넣은 점
- 단어를 노출할 때 잘못된 알고리즘을 선택하여 시스템 클럭 속도를 모니터 주파수가 따라잡지 못하여 단어가 눈이 아플 정도로 번쩍였던 점
- 팀 디버깅 과정에서 분명히 돌아갈 리가 없는 코드를 다시 확인해보니 의도치 않은 방식으로 돌아가고 있던 점

3-3. 기본추가기능 - 2/3 구현



- ① 틀린 정답 발생시 beep 소리로 통지
-유저가 해당 문항에서 틀렸음을 인지시켜 집중력 향상 유도



- ② 각 문항이 끝날 때 평균타수 노출
-평균 타수 노출을 통해 유저의 경쟁심 고취



- ③ 오답노트를 기록
-틀렸던 타이핑을 다시 시도하도록 하여 장기적으로 정확성을 높이는데 도움을 줌

3-3. 기본추가기능 - 기능 추가



① 틀린 정답 발생시 beep 소리로 통지

-유저가 해당 문항에서 틀렸음을 인지시켜 집중력 향상 유도



② 각 문항이 끝날 때 평균타수 노출

-평균 타수 노출을 통해 유저의 경쟁심 고취

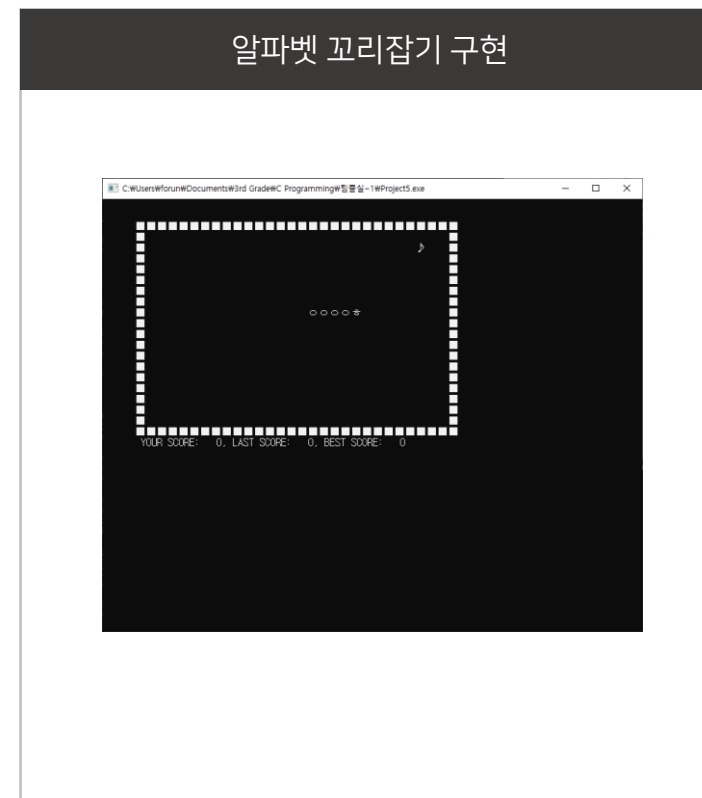


③ 오타가 난 부분을 붉은색으로 지적

-틀린 부분을 보다 정확히 인지할 수 있도록 시각적으로 구현

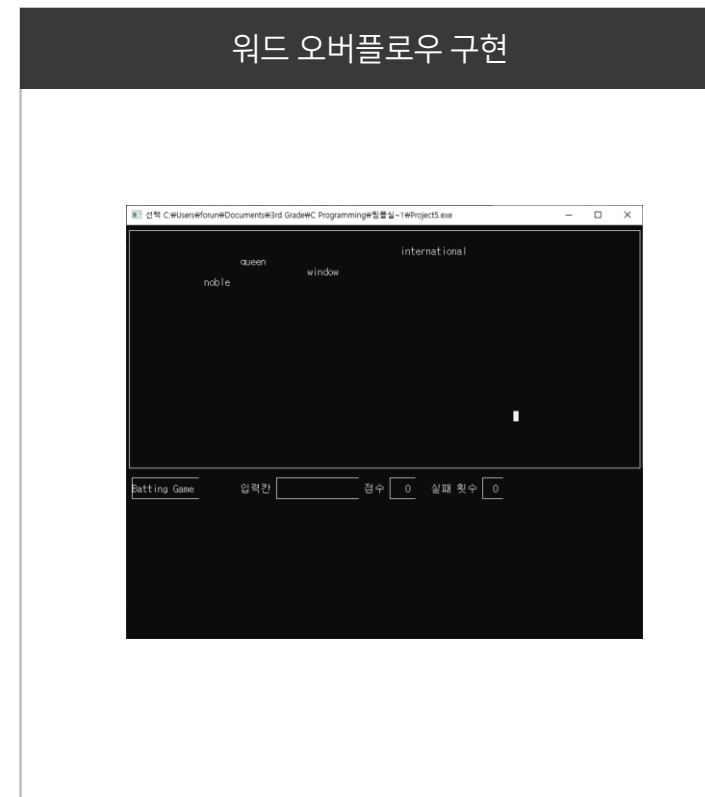
3-4. 알파벳 꼬리잡기 - 50% 구현

- 배열을 이용해 a-z까지 나오게 만드는 것은 성공했으나 알 수 없는 버그로 꼬리 및 먹이에 b가 붙어 추가기능 구현에 실패, 단순한 뱀 꼬리 잡기 게임이 됨
- 난이도 부분의 경우 단순히 고정 속도를 정하는 것보다 지속적으로 속도가 빨라지는 방향을 택하고 난이도 선택부분 스킵



3-5. 워드 오버플로우 - 50% 구현

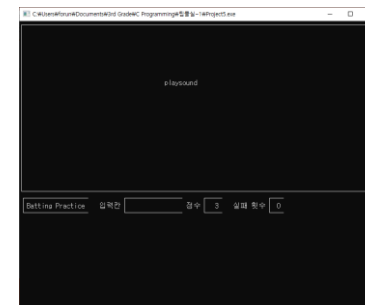
- 의외로 시간이 지날때마다 생성 후 내려오게 만드는 부분에서 어려움을 겪은 코딩
- 아이템 부분을 제외하면 원하는 부분까지는 구현에 성공
 - 아이템 부분도 시간을 더 투자했으면 충분히 가능했을 것으로 생각됨



3-6. 단어연습 - 90% 구현

- 기존에 의도했던 부분을 가장 많이 구현한 파트
- 마지막 10%는 난이도 조절 실패로 Success 메시지 보는 것이 거의 불가능하다는 점

단어연습 구현



감사합니다