



2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (2주차)

| | | | | | |
|--------------------|--|--------|---------------------|------|----|
| 이름 | 이진형 | 학과(전공) | 컴퓨터공학과 | | |
| 학번 | 18011480 | 학년 | 3 | | |
| 연락처 | 010-3474-4310 | e-Mail | luciancah@gmail.com | | |
| 과목명 | 자기주도창의전공 I | 분반 | 004 | 신청학점 | 6 |
| | 자기주도창의전공 II | | 004 | | |
| 학습기간 | 22.09.08 ~ 22.09.14 | 학습주차 | 2 | 학습시간 | 20 |
| 창의과제 | AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템 | | | | |
| 금주 학습목표 | - 리그오브레전드 게임 실시간 데이터 파싱 앱 | | | | |
| 학습내용 | <ul style="list-style-type: none"> - League of Legends 패치(2주마다 진행) 데이터 실시간 업데이트에 대응하기 위한 웹 크롤링 파이썬 스크립팅 - League of Legends 리플레이 파일 (.rofl) 파싱 시 배속 조절 불가능한 문제 해결 위해 아두이노를 통한 가상 키보드 제작 | | | | |
| 참고자료 및 문헌 | https://developer.riotgames.com/docs/lol#data-dragon_items https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/usb/keyboard/ | | | | |
| 학습방법 | LoL, Arduino 공식 문서를 통한 학습 | | | | |
| 학습성과 및 목표달성도 | <ul style="list-style-type: none"> - 실시간 아이템 데이터 서버 파싱 및 골드량 계산 스크립트 완성 및 보완 - 리플레이 실행 후 파일 파싱시 리플레이 배속 위한 아두이노 가상 키보드 하드웨어 제작 | | | | |
| 내주 계획 | - 프론트엔드 웹 페이지 (랜딩 페이지, 코드 생성 페이지 제작) | | | | |

2022년 09월 15일

지도교수

(인)