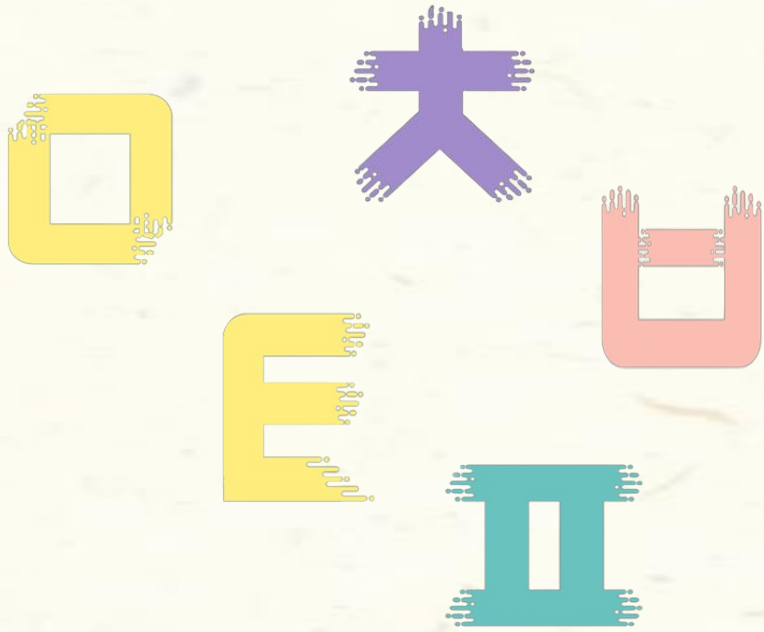


모바일 서비스 구현 프로젝트
(맞춤법 타파 게임 개발 프로젝트)

나선영



1.게임 개발 개요

1-1. 개발목적

1-2. 개발일정

1-3. 기술스택

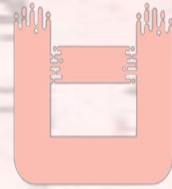
1-1. 개발 목적



맞춤법에 대한
접근성 향상



실시간 학습
환경 제공

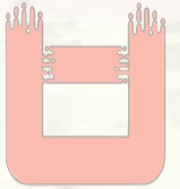


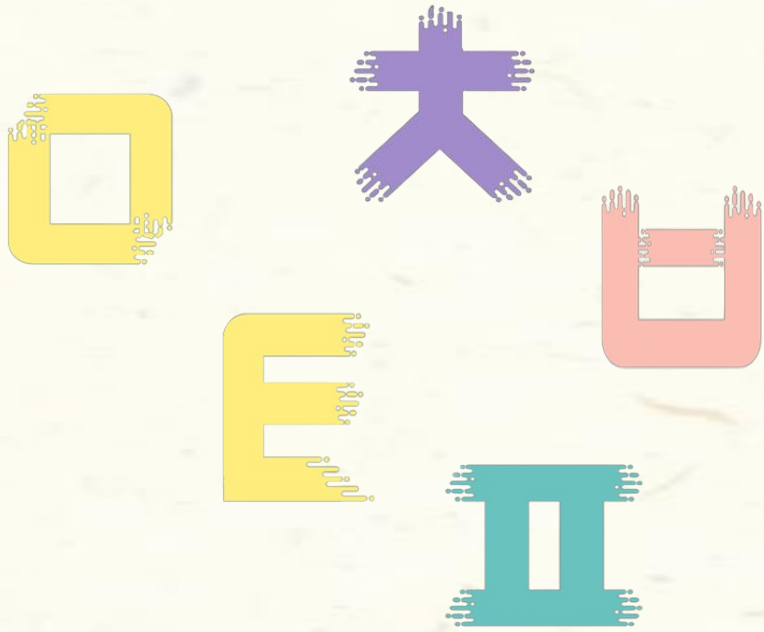
흥미 유발

1-3. 기술 스택



1. Android Framework(Java)
2. 액티비티 간 전환(게임 / 게임 오버 등)
3. Layout, ImageView 등 UI 요소 활용
4. 애니메이션 및 클릭 이벤트 처리
5. Asset 폴더 활용(데이터 관리)
6. Media Player(배경음, 효과음)
7. 디버깅 및 로그 출력





2.게임 소개

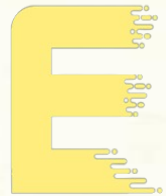
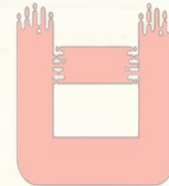
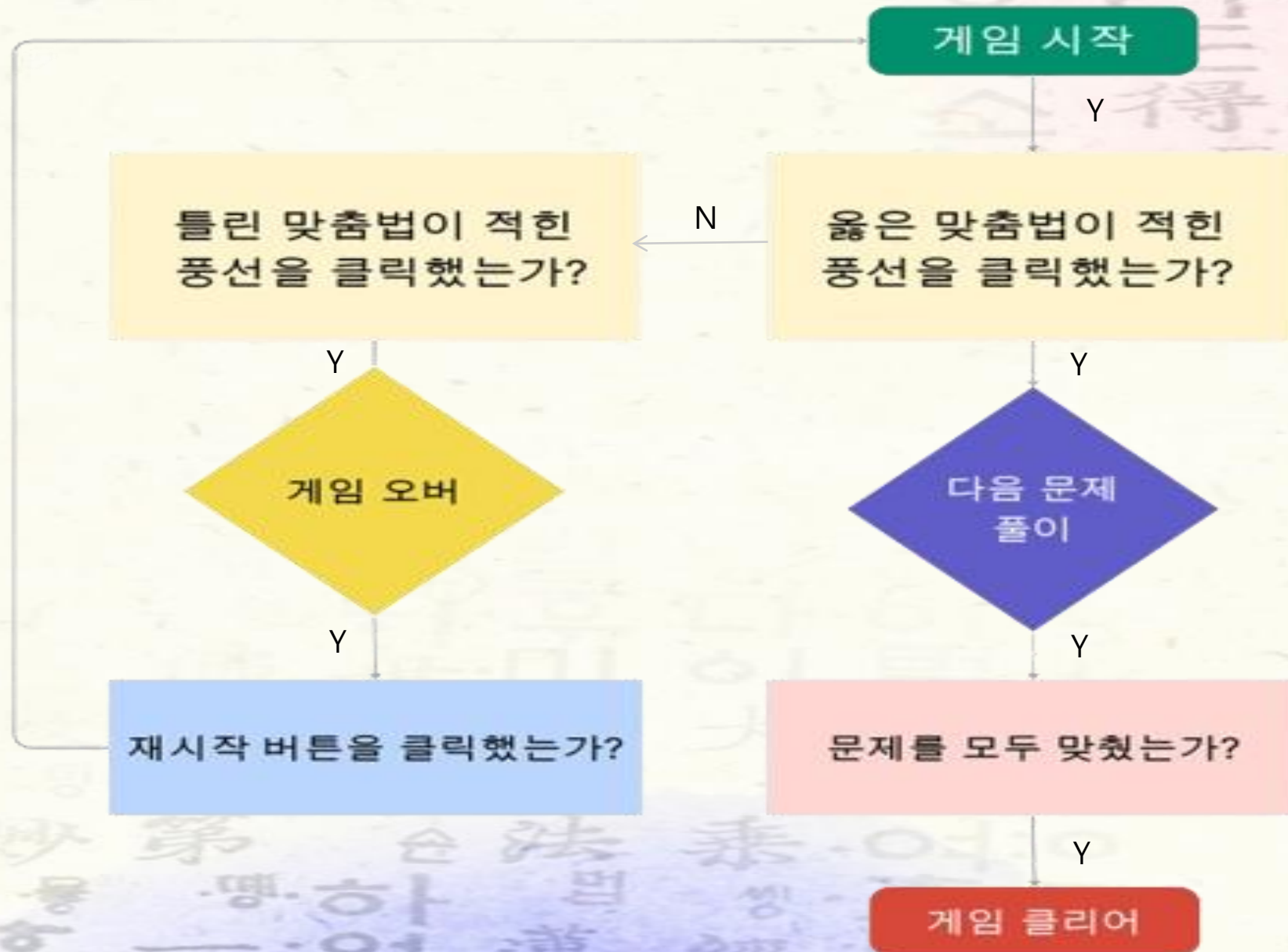
2-1. 게임 플로우

2-2. 게임 UI 화면 구성

2-3. 게임 UI 구성 요소

2-4. 기대효과

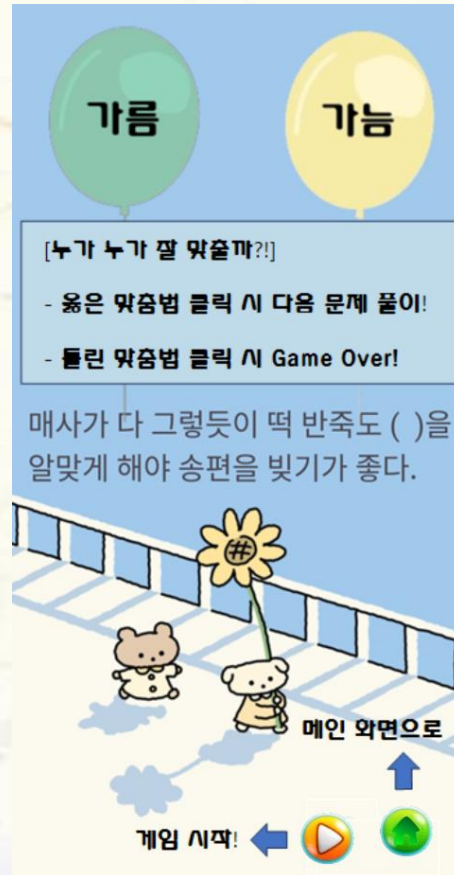
2-1. 게임 플로우



2-2. 게임 UI 화면 구성



메인 화면



튜토리얼
엔

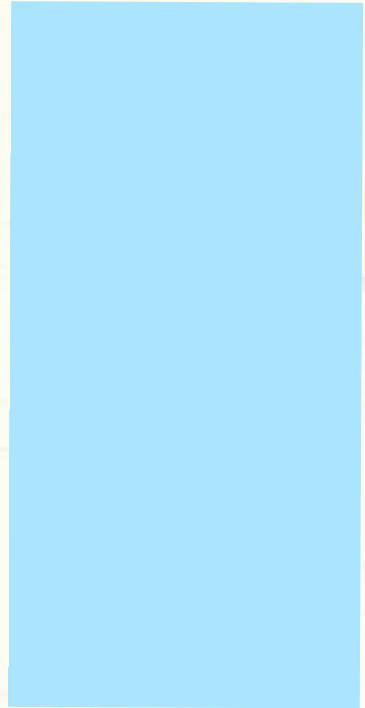


게임 실행



게임 오버

2-3. 게임 UI 구성 요소



배경

게임시작

튜토리얼

게임종료

재시작

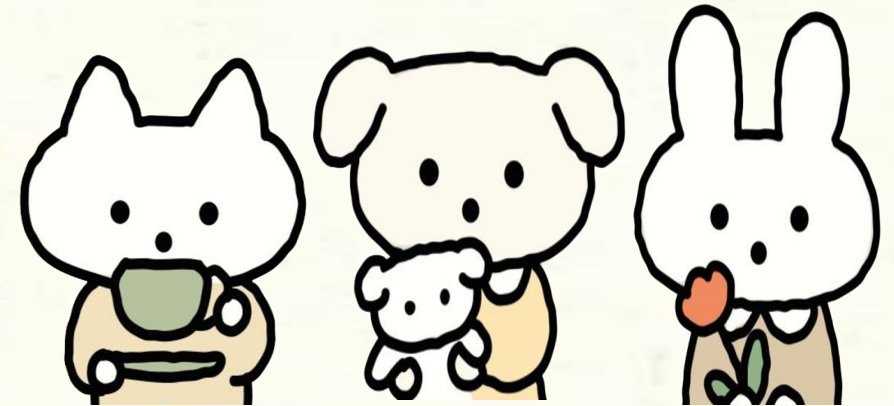
게임버튼



맞춤법 풍선



맞춤법 타파 초성



캐릭터

2-4. 기대 효과



1. 맞춤법 학습 효과

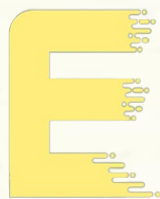
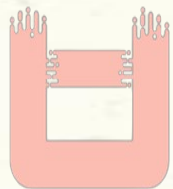
- 다양한 문제 유형 경험을 통한 실력 향상

2. 맞춤법 교정

- 맞춤법에 대한 지식 습득

3. 언어 능력 향상

- 맞춤법 습득을 통한 문법, 어휘, 독해 등 다른 언어 능력 동시 향상 기대



감사합니다!

