



라이어 게임

권대은 김도이 오혜수 최은아

목차

1. 작품 소개
2. 게임 시연
3. 개발 내용(주요기능설명)
4. 회고(향후 개발점)
5. Q&A / 감사인사

작품 소개

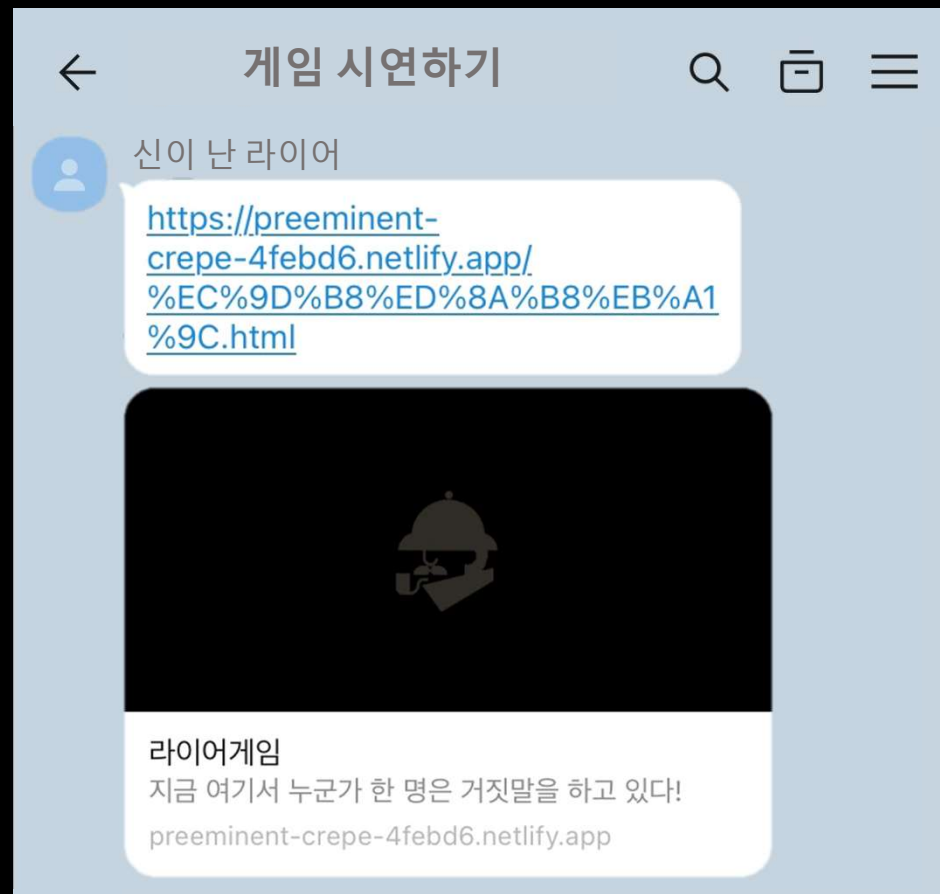


게임추천 #가족게임 #연말게임
#술게임 #모임게임 #아이스브레이킹

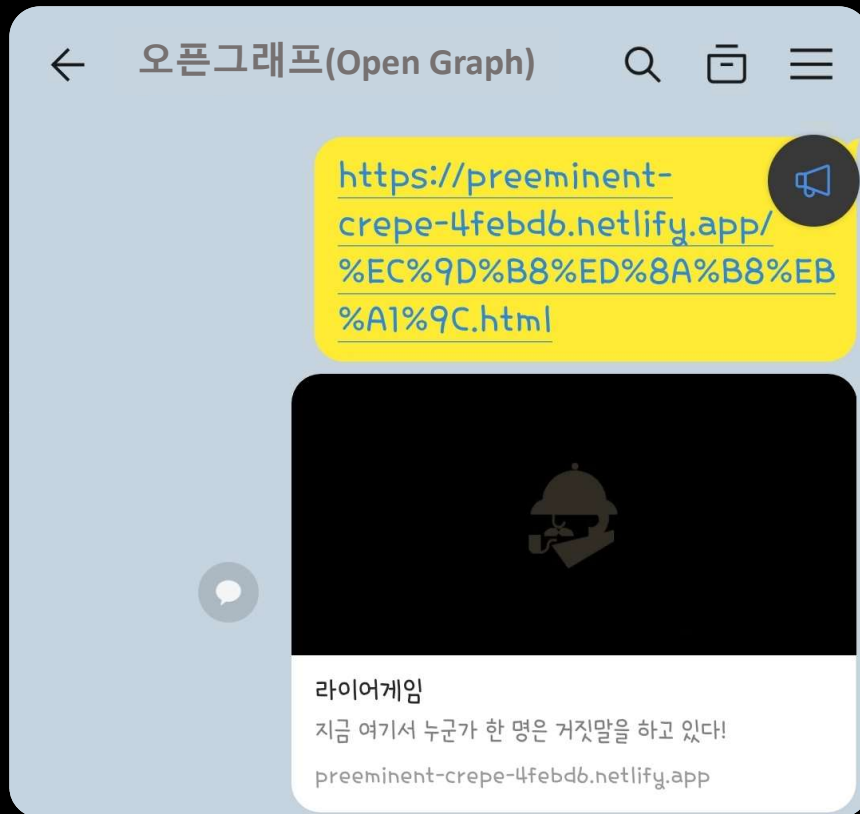
[주제의 필요성과 근거]

- 각종 모임에서 흥미로운 분위기 조성
- 어색한 모임의 아이스브레이킹
- 뻘하고 지루하지 않은 술게임
- 사용자 편의에 중점을 두고 개발 진행
실제 사용자의 피드백 기반으로 수정

게임 시연



개발 내용



```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<meta property="og:url" content="공유시 이동 url">
<meta property="og:title" content="라이어게임">
<meta property="og:type" content="website">
<meta property="og:image"
  content="https://img1.daumcdn.net/thumb/R1280x0/?scode=mtistory2&fname=https%3A%2F%2Fpreeminent-crepe-4febdb.netlify.app/%EC%9D%B8%ED%8A%B8%EB%A1%9C.html"
  >
<meta property="og:description" content="지금 여기서 누군가 한 명은 거짓말을 하고 있다!">
```

개발 내용



전체적인 UI 이미지와 어울리는 마우스 커서를 설정
더욱 몰입감을 높이고, 사용자가 흥미를 느낄 수 있도록 함

개발 내용



- 파비콘 및 타이틀

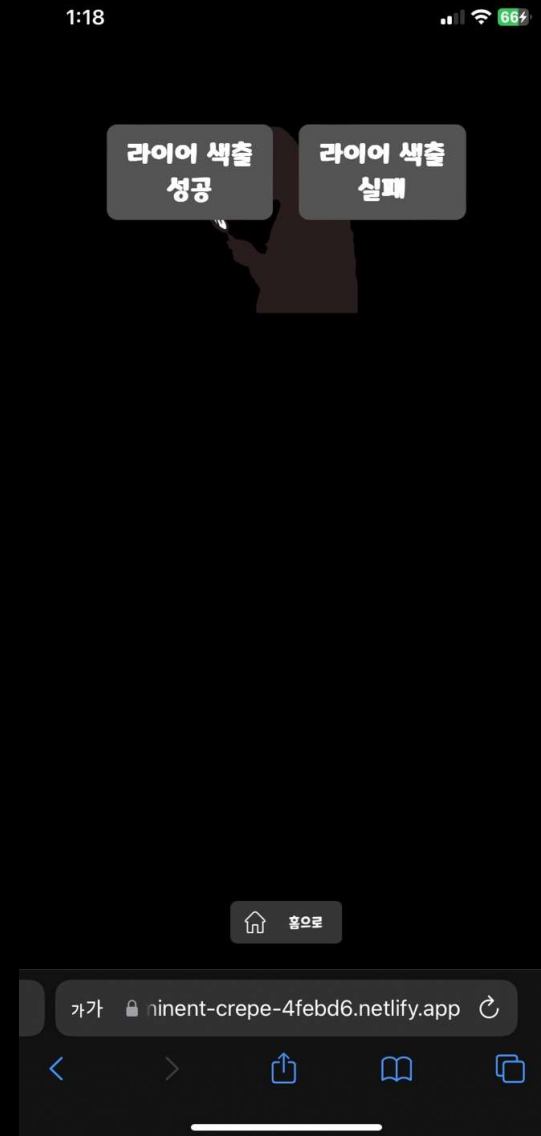
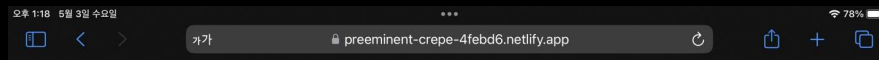
수업 중 배운 파비콘과 타이틀(라이어게임)을 적용함

```
<head>  
  <link rel="icon"  
    href="https://img1.daumcdn.net/thumb/R1280x0/?scod=mtistory2&fname=https%3A%2F%2Fblog.kakaocdn.  
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
  <meta property="og:url" content="공유시 이동 url">  
  <meta property="og:title" content="라이어 게임">  
  <meta property="og:type" content="website">  
  <meta property="og:image"  
    content="https://img1.daumcdn.net/thumb/R1280x0/?scod=mtistory2&fname=https%3A%2F%2Fblog.kakaocdn.  
  <meta property="og:description" content="지금 여기서 누군가 한 명은 거짓말을 하고 있다!">  
<br><br>  
<title>라이어 게임</title>
```

개발 내용

- 모바일 버전 사용자 편의성 고려

View port 와 행간 글씨 조절(모바일일 때만)



개발 내용

- 인트로 페이지 사용자 편의성 고려

주제 선택 시 색깔 표시

배경음악 on/off 선택 기능



개발 내용

- 게임화면 사용자 편의성 고려

이미 확인 한 카드를 다른 플레이어가
중복해서 확인하지 않도록 개발

주제: 장소

◆ 카드 확인 후 다시 뒤집어 카드를 제거해주세요 ◆

개발 내용

- 타이머+지목
설명, 버튼 글씨 변경



10



※설명이 끝난 후 시작을 눌러 라이어를 지목

라이어 색출 시작



0

시간이 종료되었습니다. 라이어를 지목 후 아래 버튼을 누르세요.

라이어는 정체를 밝혀라!

개발 내용

- 향후 유지보수 / 수정을 위해 주요기능 주석

```
// 카드 생성
const cards = [];
for (let i = 0; i < playerNum; i++) {
  const isLiar = i === liarIndex;
  const card = {
    front: {
      message: isLiar ? '라이어' : topic === '음식'
```

```
// 제시어 리스트
const foods = ['떡볶이', '마라탕', '김밥',
const places = ['하이마트', '카페', '병원',
const jobs = ['건축가', '물리 치료사', '도
const instruments = ['하프', '피아노', '첼
const fruits = ['사과', '패션 후르츠', '두
```

```
// 5글자 이상 슬라이싱
const cardContainer = document.getElementById('card
cardContainer.style.flexWrap = 'wrap';
cards.forEach(card => {
  const div = document.createElement('div');
  div.className = 'card';
```

```
// 확인 후 재확인 방지
let clickCount = 0;
div.addEventListener('click', event => {
  clickCount++;
  if (clickCount === 2) {
```

회고 및 향후 개발점

- **네트워크 기능**

단말기 간 네트워킹 기능을 활용하여 여러 플레이어들이 각자의 단말기를 이용하여 게임에 참여할 수 있도록 개발 가능

- **사용자와 양방향 소통 기능**

사용자가 추가하고 싶은 제시어를 input 받아 중복검사를 진행후,
게임 내용에 사용자의 데이터를 추가할 수 있는 기능 구현 가능

감사합니다

