## Case 1

전처리			딥	거닝		
신시니	지도학습			강화학습		
1. 음악 -> 이미지 그냥 됨 (대안 있을 수 있음)	input	모델	output			
	이미지	CNN RNN	학습된 비트			
	결과(비트) 3x4 배열 (12C2+24) * 8			사용자 Play		ay
	720 이 결과 모델 학습			miss만 추출		
				자주 틀린 패턴을 학습해서		
	input	모델	output	더 어려운 난이도를 만들기 위해 모델에 틀린 패턴의		
2. 음악 → 비트 수작업 or (있다면) 기존의 비트세이버	וגוםוס	OI미지 결과(비트) 2x3 배열 (6C2+12) * 4 108 개	학습된 비트	input	모델	output
	2x3 배열 (6C2+12) * 4			음악	학습된 우리의 모델	새로운 비트
	모델 학습된 이후			학습을 한 이후에		
	input	모델	output			
	음악	학습된 우리의 모델	새로운 비트			

## Case 2

저뒤기	딥러닝					
전처리	지도학습	강화학습				
1. 음악 → 이미지 그냥 됨 (대안 있을 수 있음)	<가정> * 비트세이버 툴 프로그램 오픈소스 있는지?  기존 알고리즘에 배치 기능 추가 (RNN을 이용하는 건 공통점??)  * 어떤 Input 데이터가	사용자 Play  miss만 추출  자주 틀린 패턴을 학습  더 어려운 난이도를 만들기 위해 모델에 비트 생성 시 틀린 패턴의 빈도수 증가				
2. 음악 → 비트 수작업 or (있다면) 기존의 비트세이버	들어가는지? (음악)  <확인해야함> 음악 들어간 후 어떤 타이밍에 배치할 수 있는지 가이드 해줌??					
	1. 만약 해준다면 * 툴 프로그램에 비트 배치를 학습시켜줘야 함	input 모델 output 학습된 새로운 우리의 모델 비트				
	2. 안해준다면 첫 Case로 넘어감					