

Unity 게임에 LLM API를 접목시키면서 느낀 소감

안녕하세요, 여러분들께 다양하지만 얇은 CS 지식과 구글링, GPT를 활용해 잘 몰랐던 복잡한 문제를 해결했던 경험을 공유드리고자 합니다. 에세이 한 편이라 생각하시고 읽어주시면 감사하겠습니다.

아래 사진은 제가 종설(캡스톤)에서 제작중인 과제 프로그램의 실행 중 화면입니다. 이번에 진행했던 과제는 다양한 CS 지식이 필요한 프로젝트였습니다. 평소 알고 있던 다양한 분야의 얇은 지식들을 바탕으로 문제를 단계적으로 해결할 수 있었습니다.

과제의 주요 기능은 LLM에게 유니크한 랜덤 이미지 3장을 입력으로 전달해 공통점을 출력으로 받아와 문제의 보기로 활용하는 것이었습니다.

구현 과정은 다음과 같습니다.

1. Unity C# 스크립트에서 랜덤 메서드와 해시 구조를 사용해 랜덤하고 유니크한 이미지를 바이트 배열로 변환 후, JSON 형식에 맞춰 UnityWebRequest로 API 요청을 POST 형식으로 보냈습니다.
2. Async 응답을 받은 후, Newtonsoft.Json 패키지를 사용해 필요한 데이터를 파싱했습니다.
3. 출력된 공통점은 보기 중 랜덤한 위치에 배치하고, 나머지는 유니크한 랜덤 텍스트로 채웠습니다.
4. 버튼에 OnClick 이벤트 리스너를 추가하여 정답과 오답을 처리했습니다.

이 과정에서 Unity, C#, 알고리즘, 서버 통신, AI, 이벤트 처리 등 얇게나마 알고있던 지식이나 기술을 활용하고 잘 모르는 부분은, 구글링과 GPT의 도움으로 복잡한 문제를 해결할 수 있었습니다.

이 경험을 통해, 다양한 CS 지식의 중요성과 더불어 구글링 및 GPT의 효율적인 활용 방법을 배울 수 있었습니다. 여러분도 이러한 도구와 지식을 적극 활용해 어렵거나 잘 몰랐던 문제를 해결하시길 바랍니다.

도움이 되셨길 바라며, 긴 글 읽어주셔서 감사합니다!