

# **포트폴리오**

## **-목차-**


**1.프로젝트**

**2.그 외 활동**

# 1.프로젝트

## 펭귄맨 (HTML을 이용한 고전게임)

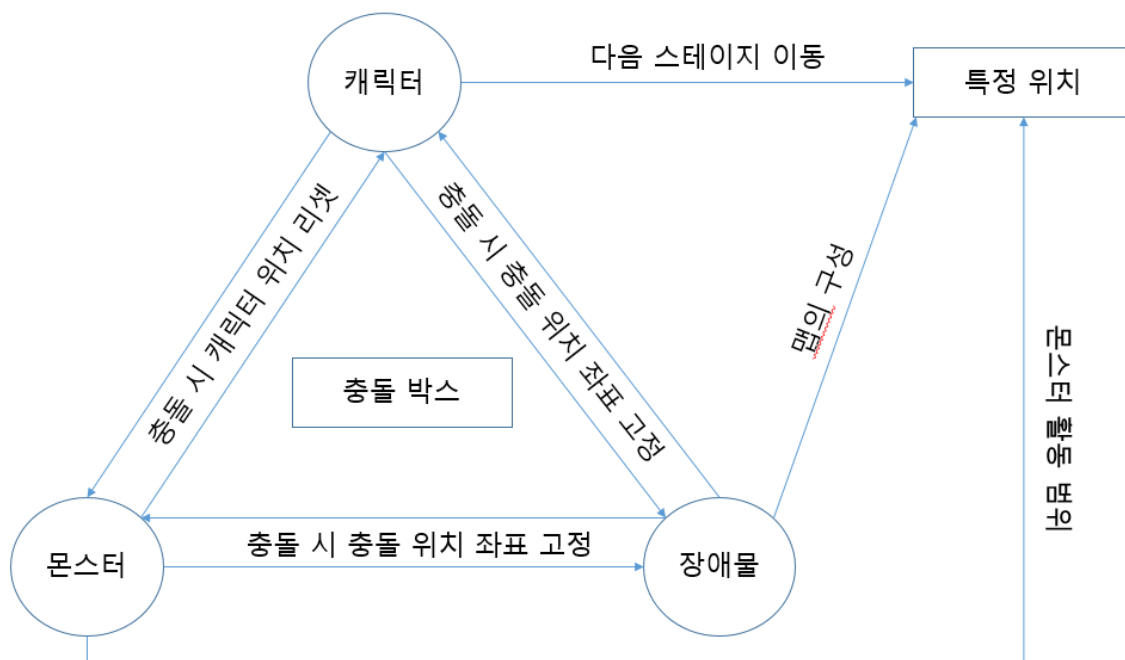
### I. 성과물 형태 및 사용 툴

OS	Windows , IOS 등 웹이 실행 가능한 모든 OS
개발 툴	Aptana Studio(HTML, JS)
성과물 형태	

## II. 프로젝트 상세

### 1.프로세스

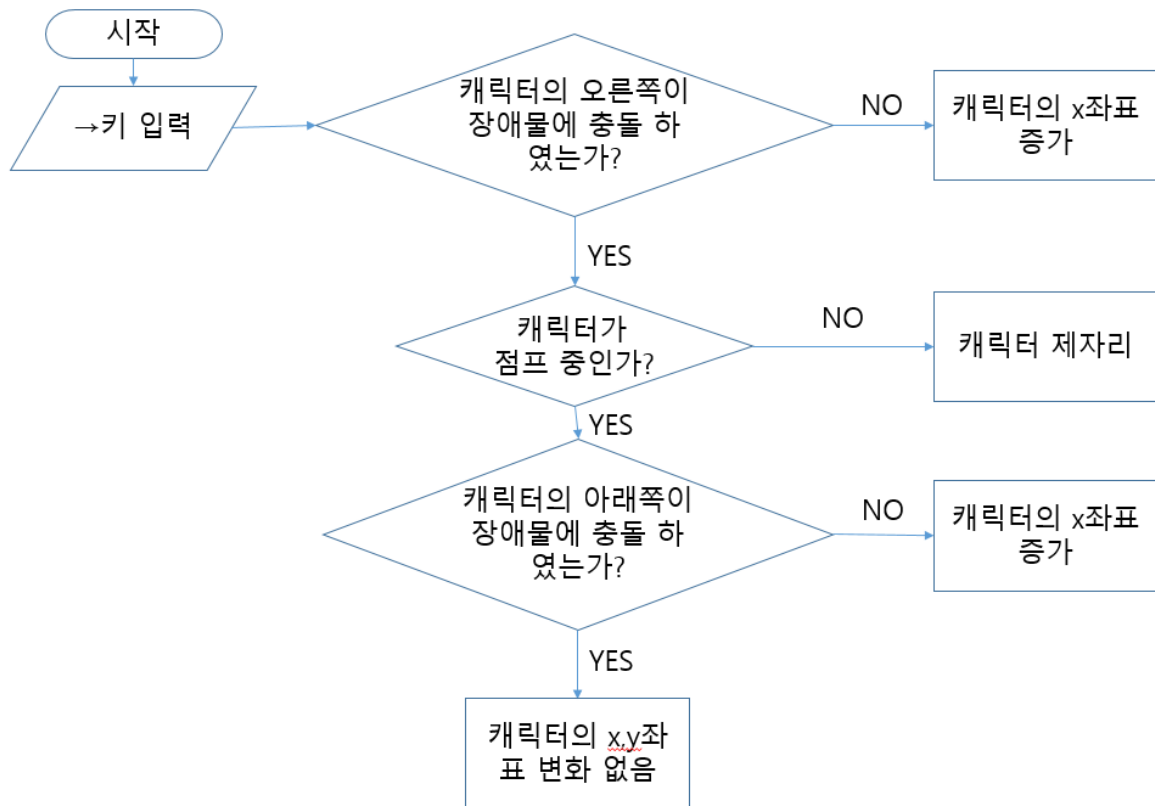
#### -게임 프로세스






#### -캐릭터 조작

움직임	키 조작
좌,우 이동	←,→ 방향키
점프	↑ 방향키
아래 이동	↓ 방향키

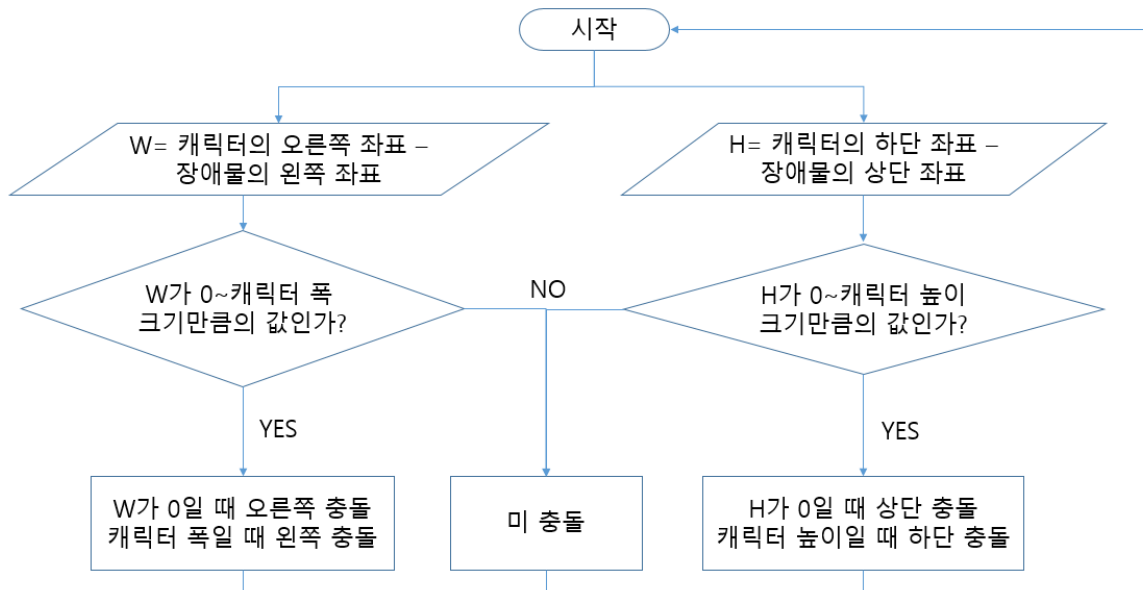
## -캐릭터 조작 프로세스



## -장애물

	가시	고정된 지형에 붙어있는 장애물로 찔리면 사망한다.
	불	고정된 지형에 붙어 있는 장애물로 캐릭터와 닿 으면 사망한다.
	몬스터	특정 지형을 이동하거나, 장애물 사이사이에 분 포하여 다음 스테이지로 넘어가는 것을 방해한 다.

## -장애물 충돌 프로세스



## 2. 설계

### -사용자 인터페이스 설계

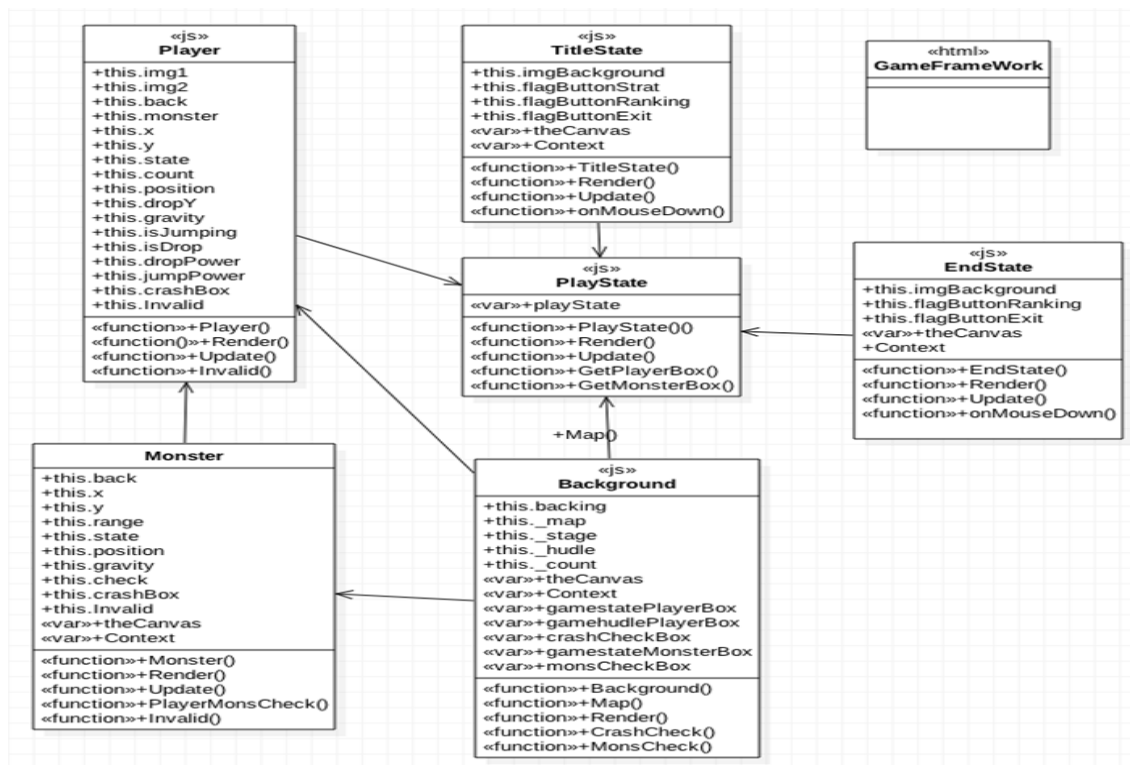


<타이틀 화면 UI 설계>



## <메인 화면 UI 설계>

### -클래스 설계





## Ⅲ. 프로젝트 결과

### 1. 프로젝트 구현결과



<초기 타이틀 화면>



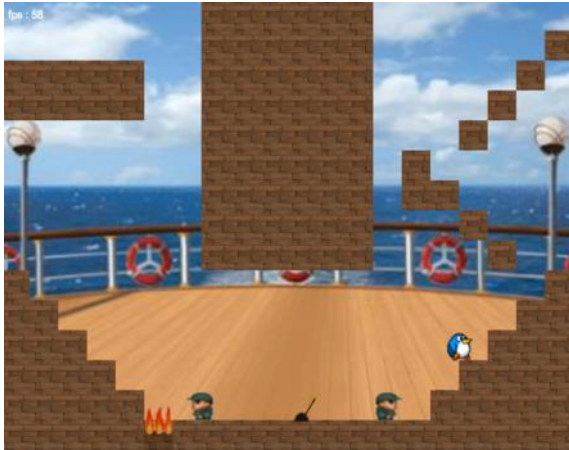
<인트로 화면>



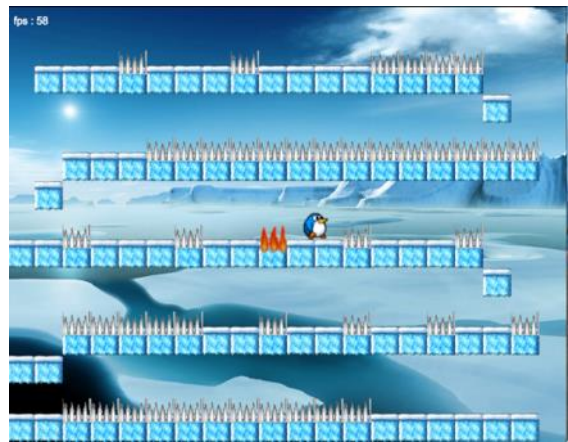
<동물원 맵>



<도시 맵>



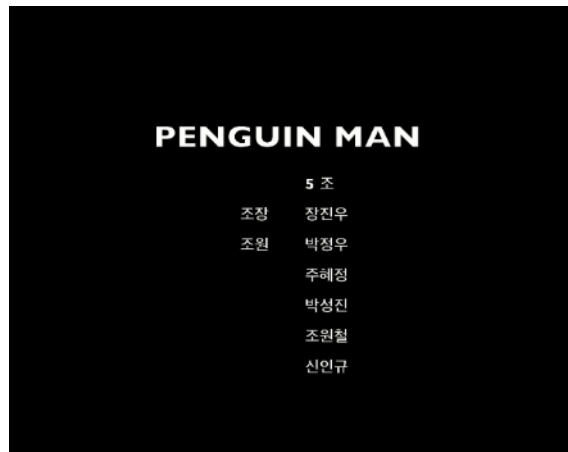
<선박 맵>



<남극 맵>



<엔딩 크레딧>



구현 코드 -[https://github.com/ksdf852/ClassicGame\\_HTML](https://github.com/ksdf852/ClassicGame_HTML)



# 전설의 4번타자

(Unity를 이용한 AR 야구 시뮬레이션 게임)

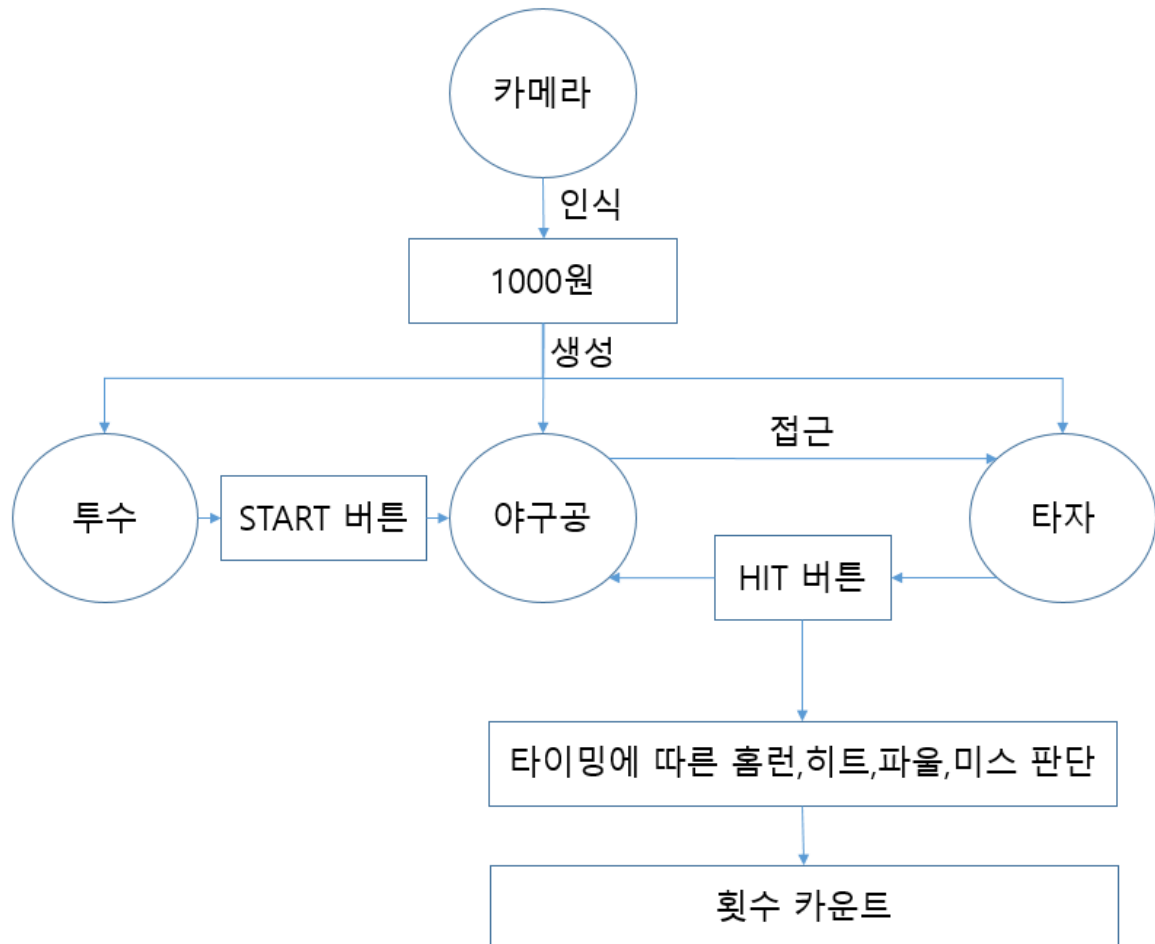
## I. 성과물 형태 및 사용 툴

OS	Android, IOS 등 Unity가 구동 가능한 환경
개발 툴	Unity (C#)
성과물 형태	 A screenshot of an AR application running on a smartphone. The screen shows a 3D model of a baseball player in a red uniform, positioned over a virtual baseball field. A blue 'START' button is visible on the screen. The background is a blurred indoor setting. At the bottom, there are logos for 'Vuforia' and 'Recorded by'.

## II. 프로젝트 상세

### 1.프로세스

#### -게임 프로세스

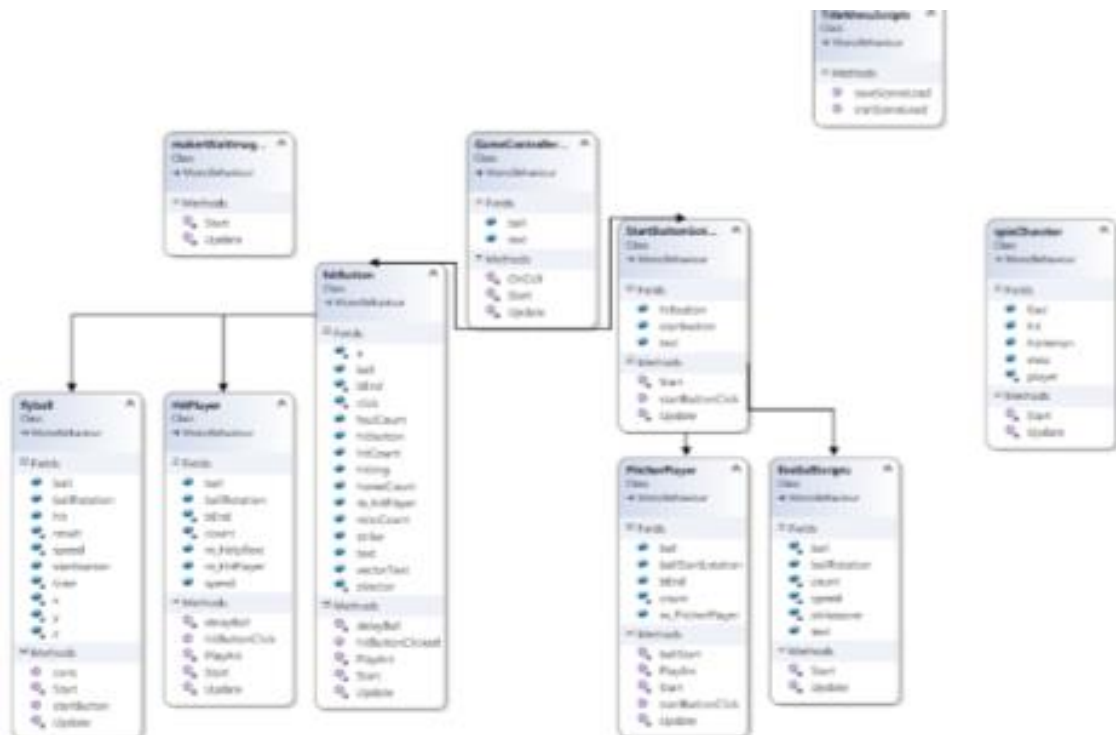


## 2. 설계

### -요구사항분석

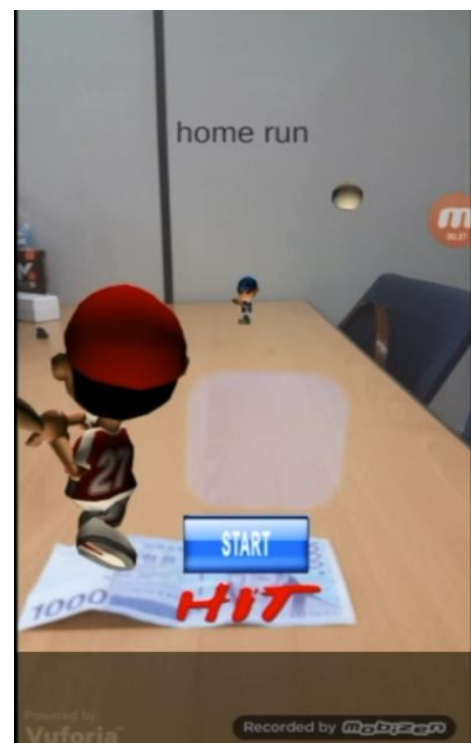


### -클래스 다이어그램 설계



### III. 프로젝트 결과

#### 1. 구현결과

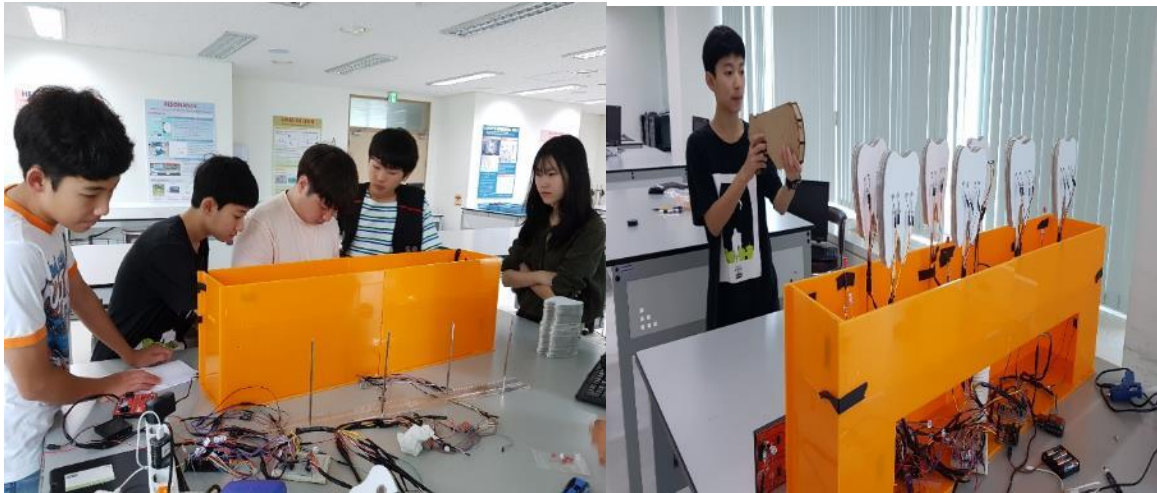


구현 코드 - [https://github.com/ksdf852/AR\\_BaseballSimulation](https://github.com/ksdf852/AR_BaseballSimulation)

## 2.그 외 활동

### 1)레이저 컨트롤러를 이용한 CDS과녁 맞추기 게임

-싱가폴 메이커 페어

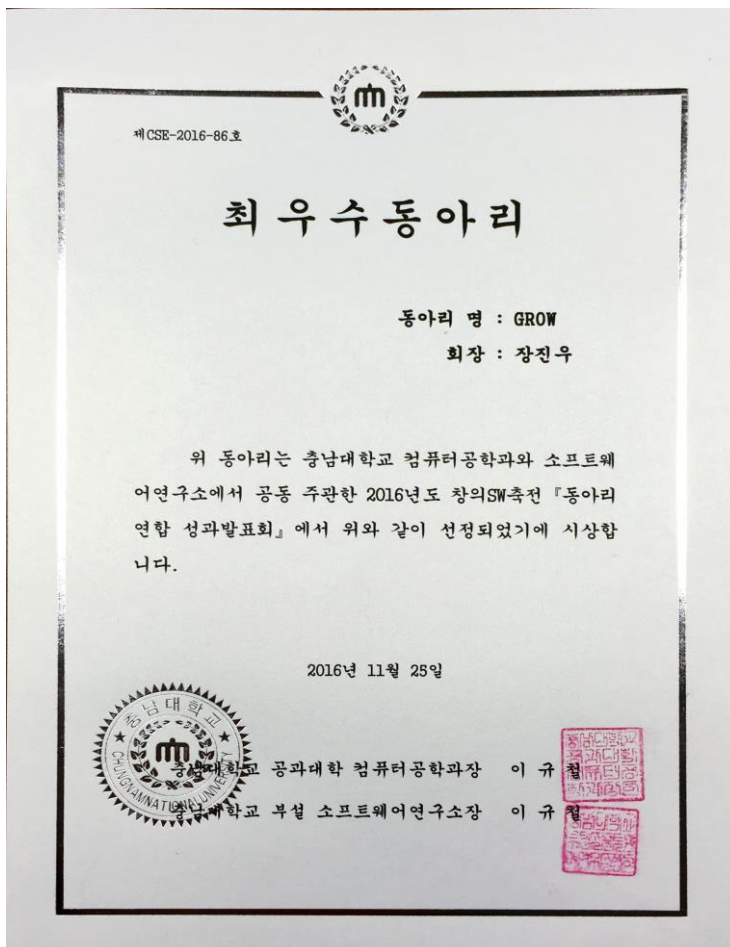


-LG 영메이커 페어



## 2)GROW 회장

### -최우수 동아리





## -소개 포스터

2016 컴퓨터공학과 동아리 연합 성과발표

# GROW

동아리 소개

동아리 팀 구성



## Game Team

- 다양한 플랫폼을 기반으로 게임 기획 및 제작
- Unity, OpenGL-ES, HTML5, Direct3D 등과 같은 게임 개발에 적합한 툴을 활용한 인공지능 시스템 스터디 진행



## Robot Team

- Verilog, C 언어를 이용한 영상인식, 인공지능 기술을 습득하여 그에 따른 휴머노이드와 드론을 제어하는 지능형 시스템 구축
- KAIST 에서 진행하는 지능형 SoC Robot War 대회에 매년 참여하여 습득한 지식들을 시연



## W.C Team

- 아두이노, 라즈베리파이를 이용한 IoT 프로젝트 및 웨어러블 컴퓨팅 시스템 개발
- 다양한 공모전과 대회를 참여하여 즉각적인 피드백을 반영한 스터디 진행

지도 교수



남병규 교수님

- 전공 SoC 설계 컴퓨터 그래픽스
- 연구 분야 모바일 GPU 저전력 SoC 지능형 시스템



임원진 구성



외장 12명연우



부외장 12명연열



총무 12명연규



기재재 12명연열



게임팀장 12명근호



로봇팀장 13명연익



WC팀장 15명연재



교육부장 15명용문



미와부장 15명태욱



친목 활동



풋살 경기



동아리 M.T



자전거 여행



2016 컴퓨터공학과 동아리 연합 성과발표

# GROW

## -동아리 활동 내역-



### Game Team



제 2회 게임 창작캠프



기능경기대회 게임개발 부문



Gala Lab 모바일게임 공모전



Sogro Hackathon



### Robot Team



지능형 SoC Robot War



전국 라인드레이서 경진대회



한국 지능로봇 경진대회



캠스톤 디자인·출발작품 경진대회



### W.C Team



5th China SW Cup



헬스케어 웨어러블 메이커톤



IoT 스타트업 발굴 캠프



MAKERS



### 팀 외 활동



드론 자율 주행대회 개최



엔지니어링페어 GROW 부스 운영



중·고등학교생 이두이노 및 코딩교육



전국 참의원재결합능력대회 경진대회

동아리 홍보영상 - <https://youtu.be/OIkULrrjjo>