

REPORT

주간 보고서



주 제 : 오픈소스 SW기여
교 수 : 송 인식
소속학과: 소프트웨어학과
학 번 : 32214185
이 름 : 정재현
마 감 : 3월 27일

내용

대략적인 UI를 구성하였고, pc보다는 모바일이 장르적 특성상 더 어울릴 것 같다고 판단하여 모바일로 개발 구상중. 또한 기본적으로 chat gpt를 이용한 이야기 작성 및 배경 생성을 주 목표로 잡고, 이 외의 것은 추가적인 업데이트 목적으로 확실하게 현재 능력을 판단하고 계획을 세움. 이야기는 기본적으로 베이지 색상 계열의 배경의 약간의 디자인에 내용을 작성할 예정이고, 선택지가 길어지거나 내용이 길어질 수 있기에, 내용이 일부분을 넘어가게 되면, 오른쪽에서 왼쪽으로 슬라이드하여 추가적인 내용을 읽을 수 있게 하고, 아래쪽의 버튼을 이용하여 선택지를 고르거나 이외의 선택지를 고를 수 있도록 할 계획. 왼쪽에서 오른쪽으로 넘기게 되면 현재 처한 상황에 대한 배경이 나올 예정. 이 과정에서 원하는 배경이 안 나올 가능성이 높기에 조금 더 세부적인 내용들을 추가해줘야 할 것 같음.

이 내용이 추가가 된다면 다음과 같은 3가지 계획을 순차적으로 실행할 예정. 이 계획이 반드시 포함이 될 것이라라고는 확신할 수 없음. 첫 번째로 제 4의 벽이라는 게임 상의 찬스를 이용하여, 현실 세계의 물품을 가져올 수 있도록 할 계획이었으나, 현재 chat gpt의 특성상 이미지를 제대로 파악하기에는 아직 부족한 점이 있기에 다른 제품과 콜라보했다고 하고, qr코드나 다른 고정된 이미지를 캡처하는 방식으로 변경할 예정. 두 번째로 내용 중간중간에 npc와 대화가 가능하도록 챗봇을 구축할 예정. 앞서 과정들을 다루기도 벽차기에 6개월 안으로 될지는 모르겠으나, 일단 이야기가 진행되면서 만난 사람들과 그 상황에 직접 이야기를 할 수 있게 하겠다는 것이 1차적 목표, 추가적으로 통신 기기를 이용해서 지속적으로 이야기를 할 수 있겠다는 것이 2차적 목표. 마지막으로 세 번째는 간단하지만 앞서 내용에 비해 쓸모가 적기에 추가할 내용으로, chat gpt가 가장 적합한 선택지를 추천해주는 것이다. 구현은 어렵지 않을 것으로 판단되나 없는 것이 더 도움될 수 있다고 판단하기에 애매한 상황이어 세 번째 후보로 두었음.