

# REPORT

주간 보고서



강 의 : 오픈소스 SW기여  
교 수 : 송 인식  
소속학과: 소프트웨어학과  
학 번 : 32214185  
이 름 : 정재현  
마 감 : 04

게임 시작 전, 주제 입력을 받아 태그 형식으로 쪼개어 이야기를 생성하는 기능

사용자가 입력한 주제를 자연어 처리하여 태그 형식으로 분류합니다.

분류된 태그를 바탕으로, 이미 작성된 이야기와 연관성 있는 내용을 생성합니다.  
생성된 이야기를 게임 시작 전 사용자에게 보여주고, 이야기를 시작할 것인지 선택하도록 유도합니다.

Web AI를 활용하여 이미지를 생성하고, 태그 형식으로 입력하며 결과물 저장 기능  
사용자가 입력한 태그를 Web AI에 전달하여 이미지를 생성합니다.  
생성된 이미지를 게임에 적용할 수 있도록 저장합니다.  
저장된 이미지를 게임 내에서 사용합니다.

사용자가 직접 선택지를 입력하여 이야기 진행을 다양하게 할 수 있는 기능

사용자가 직접 입력한 선택지를 게임 내에서 반영합니다.  
입력된 선택지를 바탕으로 이야기의 진행 방향이 달라질 수 있도록 합니다.

챗봇 형식으로 구축된 대화 기능

게임 중 등장하는 인물들과의 대화를 챗봇 형식으로 구현합니다.  
인물들의 대화를 바탕으로 게임의 이야기가 진행됩니다.  
사용자가 입력한 선택지에 따라 인물들과의 대화가 변화할 수 있도록 합니다.

위와 같은 설계로 현재

UI 디자인 작성

게임 화면을 디자인하는데 필요한 UI 요소들을 작성합니다.  
예를 들어, 게임 시작 버튼, 선택지 버튼, 대화창, 이미지 출력 등이 있을 수 있습니다.  
이를 위해 HTML과 CSS를 이용하여 UI 요소들을 구성합니다.  
JavaScript로 게임 로직 구현

게임의 기본 로직을 구현합니다.  
예를 들어, 특정 주제에 대한 이야기를 생성하고, 선택지를 통해 이야기를 전개하는 등의  
게임 흐름을 구현합니다.  
이를 위해 JavaScript를 이용하여 게임 로직을 작성합니다.  
Web AI를 이용하여 이미지 생성 및 적용

Web AI를 이용하여 이미지를 생성합니다.  
생성된 이미지를 HTML과 JavaScript를 이용하여 UI 요소에 적용합니다.



이를 위해 Web AI API를 호출하고, 이미지 데이터를 받아와서 UI에 적용하는 JavaScript 코드를 작성합니다.

챗봇 기능 구현

챗봇 기능을 구현합니다.

예를 들어, 게임 진행 중 캐릭터와 대화할 수 있는 챗봇 기능을 구현합니다.

이를 위해 JavaScript를 이용하여 챗봇 기능을 작성합니다.

단계 중 UI 요소 단계를 마쳤습니다. 잠을 최소화하면서 개인사정과 함께 하느라 속도가 많이 늦습니다. 더 빨리 속도를 내서 원하는 목표를 이루도록 하겠습니다.