1)

안녕하세요. 저는 십오다 팀에서 발표할 김예린입니다. 지금부터 저희 팀 십오다가 개발한 flexy tale에 대해 발표하겠습니다.

2)

발표는 다음과 같이 프로그램을 왜 만들었는지, 어떤 프로그램을 만들었는지, 어떻게 만들었는지 순으로 진행하겠습니다.

3)

첫번째, 왜 만들었는가?

처음에 저희는 어떤 프로그램을 만들지 많은 고민을 했습니다. 그러던 중 우리 학교 컴퓨터 공학과 전공수업 중 하나였던 ‘웹프로그래밍 기초’ 강의를 들으며 ‘css에 대한 학습을 도와주는 프로그램을 만들면 어떨까?’라고 생각했습니다.

두번째 왜 필요한가? 어떤 점이 장래성이 있는가?

이 프로그램은 css에 대해 잘 모르는 학생들에게 깔끔한 UI와 시각적 요소를 담은 교육용 웹사이트를 제공하여 웹프로그래밍에 대한 접근성을 높일 수 있습니다.

또한, 코딩에 대한 관심이 높아지고 있는 추세이기 때문에 이러한 프로그램이 유용하게 사용될 수 있을 것입니다.

4)

저희 팀은 css의 대표적인 정렬 속성 중 하나인 flexbox를 백설공주 동화를 통해 배울 수 있는 웹게임 flex tale을 만들었습니다. 보이시는 그림처럼 flex 속성을 이용해 난쟁이를 옮기거나 퍼즐을 맞춰 백설공주 동화를 완성시키는 게임입니다.

5)

이제부터 저희가 만든 프로그램이 어떤 프로그램인지 설명하도록 하겠습니다.

보이시는 그림처럼 저희는 각각의 백설공주 이야기의 장면들을 총 6 레벨로 나누어 구성했습니다. 1레벨부터 6레벨까지 justify-content, flex-direction, align-items 세 flex 속성들을 하나씩 추가해가며 사용자가 flex 속성에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 난이도를 설정했습니다.

6)

다음으로 게임 페이지 구성을 살펴보겠습니다. 왼쪽 상단에는 게임내용, 왼쪽 하단에는 사용자가 코드를 입력하는 박스, 오른쪽에는 사용자가 입력한 코드에 따라 움직이는 오브젝트를 확인할 수 있는 박스를 배치했습니다.

7)

이제 하나씩 보면서 설명해 보겠습니다. 게임 내용이 들어가는 박스부터 시작하겠습니다.

1번에는 게임 제목과 게임의 줄거리, 즉 아까 보여드린 백설공주 동화 한 페이지의 내용을 두었고

2번에는 사용자가 어떤 속성을 이용해 코드를 작성해야 하는지에 대한 설명을,

3번에는 새로 등장한 속성의 자세한 설명을 넣었습니다.

2번의 justify-content, flex-direction, align-items의 버튼을 클릭하면 각각의 속성을 이미지로 설명하는 팝업을 볼 수 있습니다.

8)

코드 입력창은 사용자가 직접 코드를 입력할 수 있는 부분과 버튼을 누르면 코드가 입력되는 부분으로 나누어져 있습니다.

사용자는 정답을 맞추면 아래에 있는 next버튼을 눌러 다음 페이지로 넘어갈 수 있습니다. 이 버튼은 정답이 아니면 동작하지 않습니다.

9)

오브젝트 배치 창에서는 사용자가 flex속성을 바르게 입력하면 그에 따라 오브젝트가 어떻게 변화하는 지 확인할 수 있습니다.

2번에 보이는 양쪽 화살표를 통해 정답과 상관없이 다른 레벨로 이동할 수 있습니다.

10)

저희는 전체적으로 HTML, CSS, Javascript를 이용하여 이 웹페이지를 만들었습니다.

하지만 각자 웹 프로그래밍에 대해 공부한 양이 달라 미흡한 부분들은 스터디를 함께 진행하여 채웠습니다. 또한 일주일에 한번이상 회의를 진행하며 각자가 해올 부분을 정했고 이것을 github에 공유하였습니다.

11)

본격적으로 프로그램의 각 부분을 어떻게 만들었는지 설명 드리겠습니다.

처음에 나오는 팝업 창입니다. HTML로 간단히 틀을 잡고 CSS로 애니메이션등의 스타일 효과를 넣었습니다. 버튼 부분은 jquery에 show함수와 hide함수를 적용해 만들었습니다.

12)

textarea에 코드를 입력하면 오브젝트들을 감싸고 있는 div #pond에서 flex속성이 동작하도록getElementById로 textarea에 입력된 코드를 가져왔습니다. Textarea에서 실시간으로 입력 받은 value를 받아 오기 위해 on 메소드를 사용했습니다.

만약 코드를 제대로 입력했다면 justify-content: flex-end같은 속성이 부여된 클래스가 pond에 추가 되도록 코드를 작성했습니다.

13)

Html로 틀을 잡고 css로 애니메이션 및 디자인을 주었습니다.

js로는 Onclick과 val 메소드를 통해 버튼을 누르면 textarea에 텍스트가 추가되게 했습니다. hide와 show메소드를 이용해 버튼을 누르면 다른 버튼이 드러나게 했습니다.

14)

스타일시트에 keyframe 및 animation속성을 부여하여 오브젝트들에 애니메이션 효과를 주었습니다.

15)

이번에 프로젝트를 마무리하면서 팀원들과 개선점에 대해 얘기를 나누어 보았습니다.

‘프로그램을 개발하기 위해 사용되었던 파일들을 관리하는데 있어서 어려움을 느꼈다,

폴더별로 정리하고, 각각 이름을 부여하였지만 방대한 양의 파일을 관리하는데 있어서 문제를 느꼈다,

해당 웹페이지는 아직 서버를 구축하지 않아서 파일을 갖고 있는 사람만 해당 웹페이지를

열람할 수 있다는 점이 아쉽다. 백엔드 서버까지 구축하여 실제 웹페이지를 호스팅해보고 싶다, 페이지에 각각 현재가 몇 페이지인지, 앞으로 몇 페이지가 남았는지 표시하지 못했다, 또한 전체적으로 페이지를 넘나들 수 있는 기능을 구현하지 못했다는 점이 아쉬웠다, 게임 디자인과 설명을 조금 더 단순화하여 사용자에게 다가갔으면 어땠을까 하는 생각이 들었다.’ 와 같은 의견들이 있었습니다.

이 게임의 개발에 사용한 프로그램은 다음과 같습니다.

이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.