

# 피지컬컴퓨팅과 제어 기말 프로젝트 수정 기획안

아두이노 프로젝트

20190948 박주연



## 기말 프로젝트 기획안 1

### 프로젝트 아이디어 주제

- 식물 키우기 게임 ( 가상 식물 키우기 )



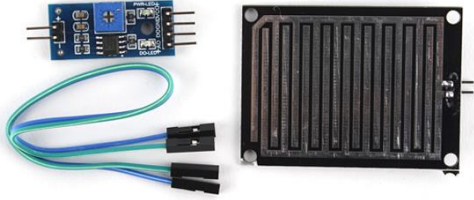
### 인터랙션에 대한 설명

유니티를 이용해 식물 키우기 게임을 제작한다.  
빛물 센서에 물을 뿌리면 식물이 성장하도록 한다.  
물을 충분한 양만큼 뿌리면 led에 빛이 들어오도록 한다.



중간발표 때 제출한 원기획안으로 인터랙션 가능한 게임을 제작하려 하였으나 진행에 어려움이 있었고 제출 마감까지 제작 불가능하다고 판단하여 주제를 변경하였습니다.

## 기말 프로젝트 주제 수정

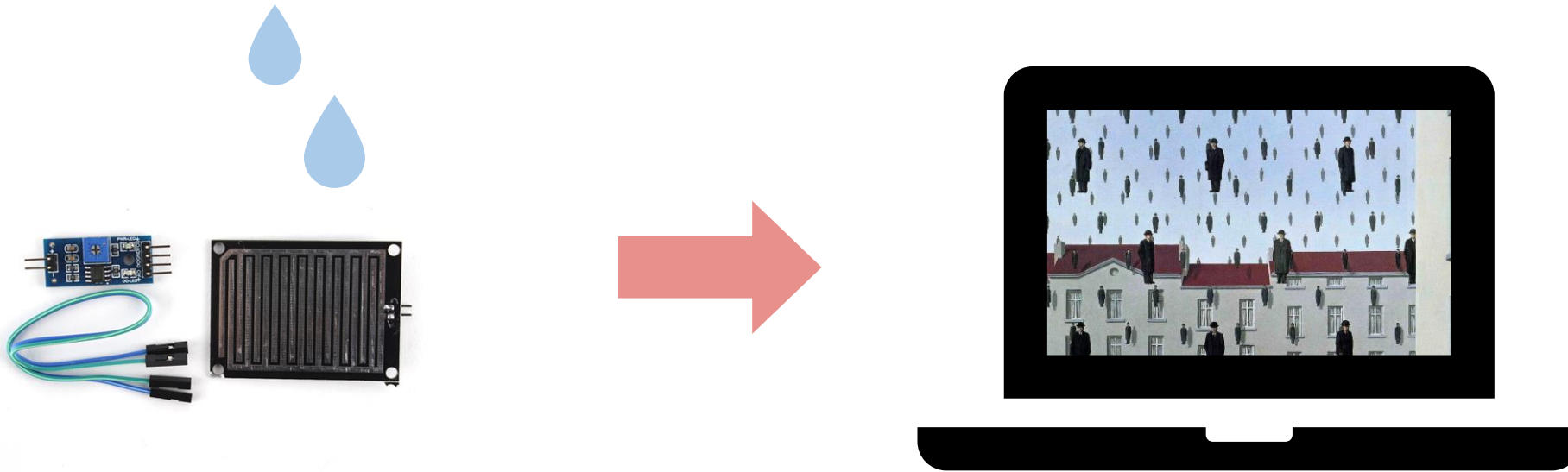


인터랙션에 사용할 센서인 빗물감지 센서는 그대로 사용하되  
인터랙션 주제를 미디어아트적 요소로 변경하였습니다.  
-> 비가 오면 작동하고 비가 오지 않으면 작동하지 않는 미디어 제작



따라서 사용할 소프트웨어도 유니티에서 프로세싱으로 변경하였습니다.

## 수정한 인터랙션 주제



빗물 센서에 물이 닿아 수분이 인식되면 빗소리와 함께 비처럼 내려오는 듯한 남자 그림이 생기고 물이 닿지 않으면 그림과 빗소리가 사라지는 인터랙션입니다.

미디어 아트라고 하기엔 부족하지만 르네 마그리트의 <골콩드> 그림을 모티브로 하여 비와 인터랙션이 되는 미디어를 만들면 재밌겠다고 생각하여 주제로 정해보았습니다.

감사합니다