

# 운영체제 텀 프로젝트

Ping Pong King  
(2인용 탁구 게임)

학교: 순천향대학교  
학과: 의료IT공학과

학번: 20155217  
이름: 최철우  
지도교수 : 오동익 교수님

# CONTENTS

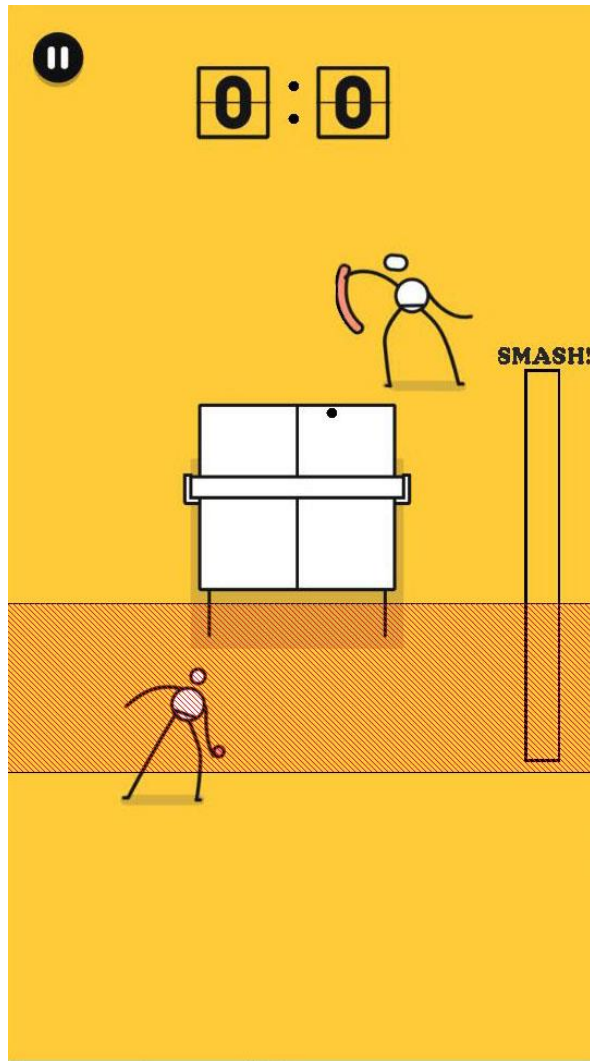
---

01  
게임 소개

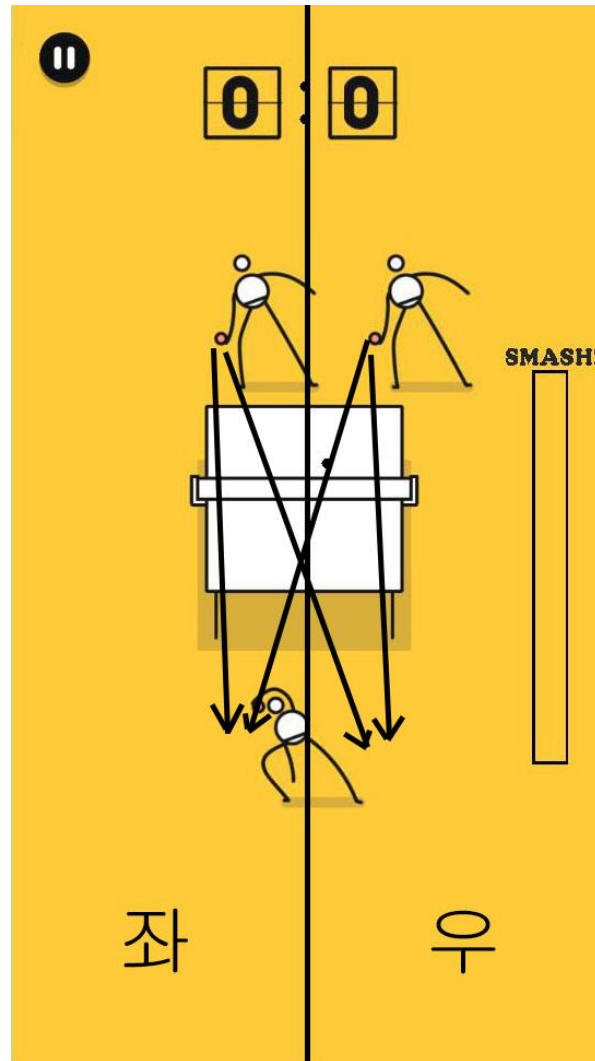
02  
애니메이션

03  
데이터베이스  
스키마

04  
통신 방식



타격 가능 범위

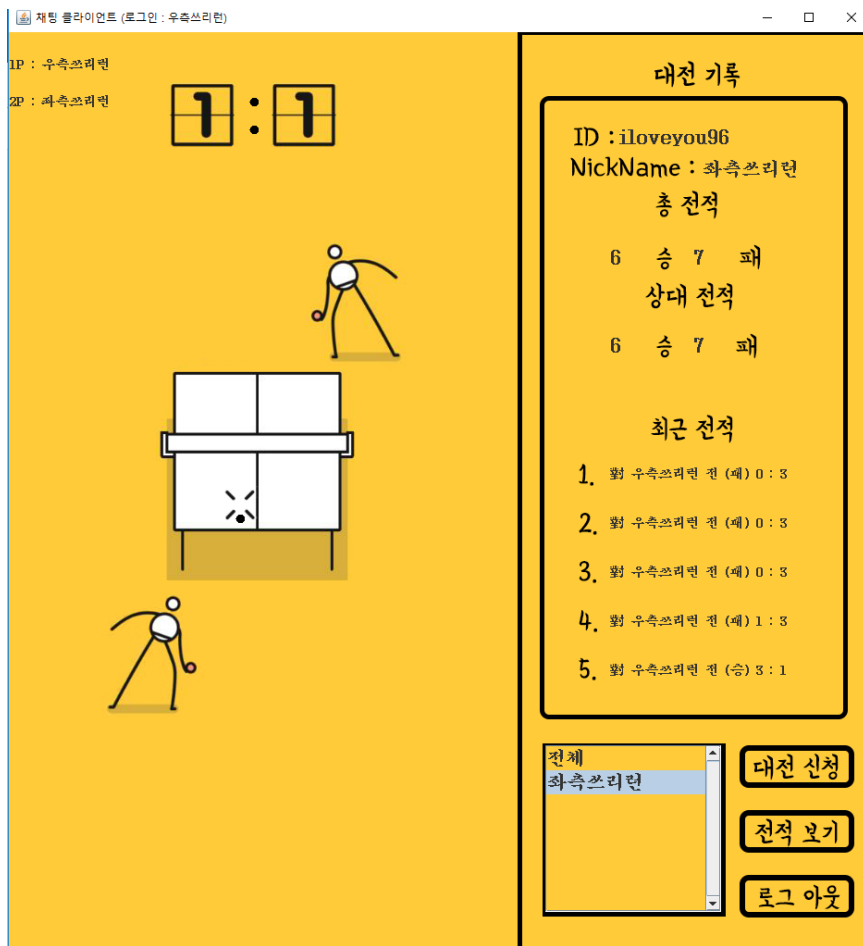


화면 횡 2분할

## 타격하기 위한 조건

- ① 타이밍 맞게 치기  
공이 일정 범위에 있을 때에  
화면을 클릭해야만 타격이 가능합니다.
- ② 방향 맞게 치기  
공이 오는 방향을 맞춰 클릭해야만  
타격이 가능합니다.  
(횡으로 2 분할된 화면에서 좌측, 혹은 우측)
- ③ 대기 상태에서 클릭하기  
타격 자세가 이미 진행중이라면  
화면을 클릭하더라도  
타격이 불가능 합니다.

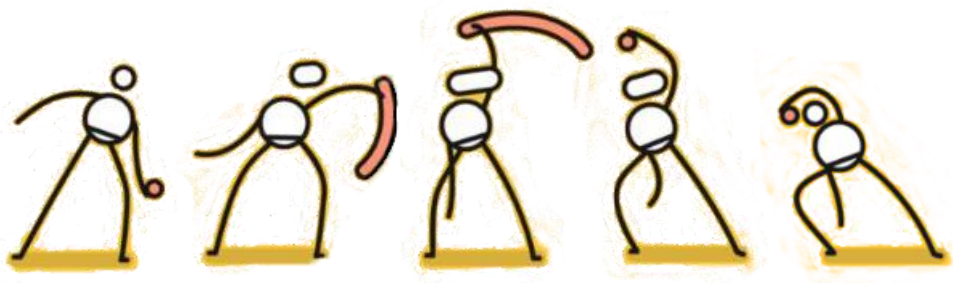
# 01. 게임 소개



## 대전 기록

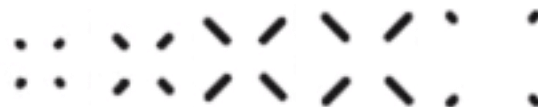
대전 기록을 조회하고 싶은 유저를 선택하고  
전적 보기 버튼을 클릭하면 전적을 조회할 수 있습니다.  
조회 할 수 있는 전적으로는  
총 전적, 상대 전적, 최근 전적이 있습니다.

### 03. 애니메이션



#### 타격 애니메이션

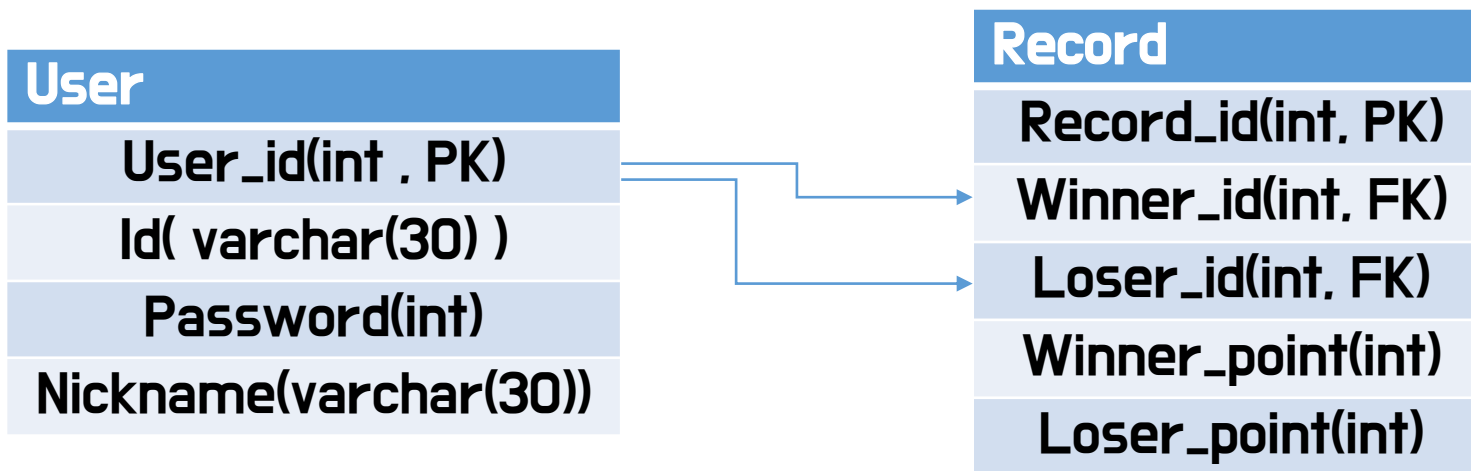
타격 동작은 화면을 클릭하면  
기본 대기 자세에서  
위 4개의 동작을 순차적으로  
화면에 출력하여  
부드러운 타격 동작을 보여줍니다.



#### 바운스 되는 공의 파형

공이 상대 네트 쪽에 닿은 경우 파형을  
주어 부딪히는 듯한 연출을 하였습니다.

### 03. 데이터베이스 스키마



### ① 로그인, 로그아웃

로그인 하게 되면 유저의 닉네임을 접속해 있는  
유저들에게 보내 리스트를 갱신하도록 합니다.

그리고 로그아웃을 하는 경우에도 마찬가지로 리스트를 갱신하도록 합니다.

### ② 게임 시작

게임을 시작하려면 게임을 하려는 유저를 지정하고, 대전신청 버튼을 누릅니다.

Message.Type.Game\_Start를 송신하고, 받은 유저는 게임 중이 아니라면

Message.Type.Game\_Receive를 재송신하여

대전을 신청한 유저가 응답을 받을수 있도록 합니다.

그리고 Game\_Start를 보낸 유저는 1P로 지정하고,

Game\_Receive를 보낸 유저는 2P로 지정하여 게임을 시작합니다.

### ③ 게임 중

게임 도중엔 상대방에게 마우스를 클릭한 위치를 송신하여  
상대의 화면에서도 같은 동작이 일어나도록 합니다.



# Thank you

감사합니다

