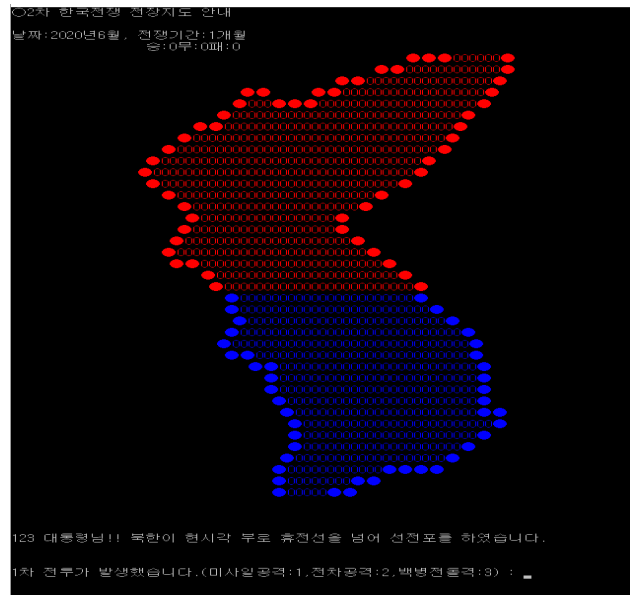


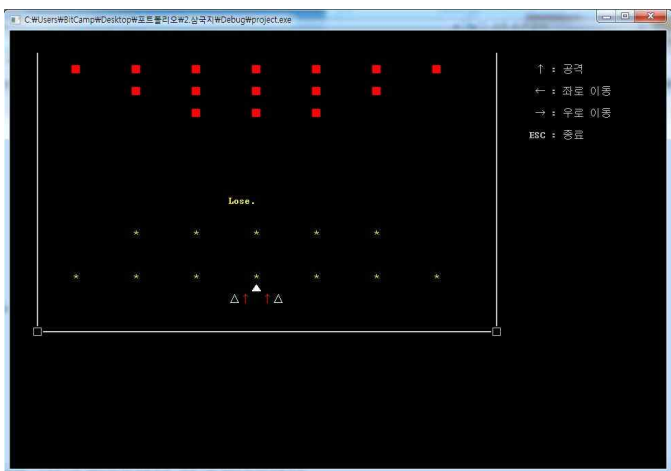
## C언어로 구현한 미니게임박스 C-Box

프로젝트 팀 구성원		사용툴	Visual Studio 2015
표성우	테트리스 개발, 미니게임 통합 설계	내용	C언어를 활용한 다양한 기능 구현
윤관식	팀장, 2차한국전쟁, 실전로또 개발.		
심정환	방사능비 피하기 개발		
박도환	스도쿠 게임 개발		



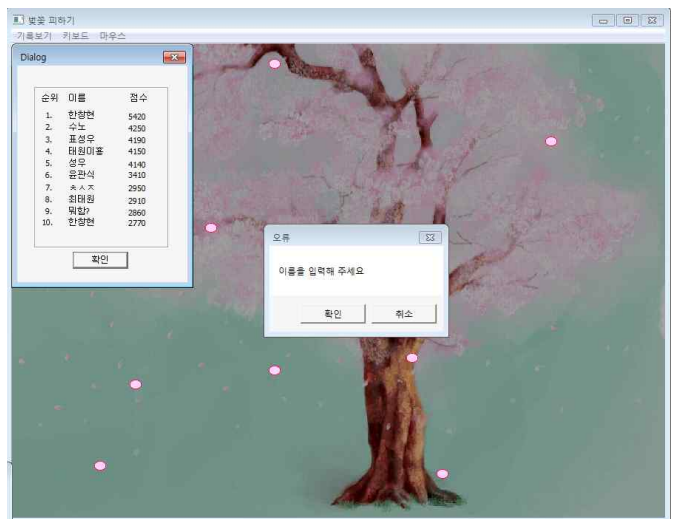
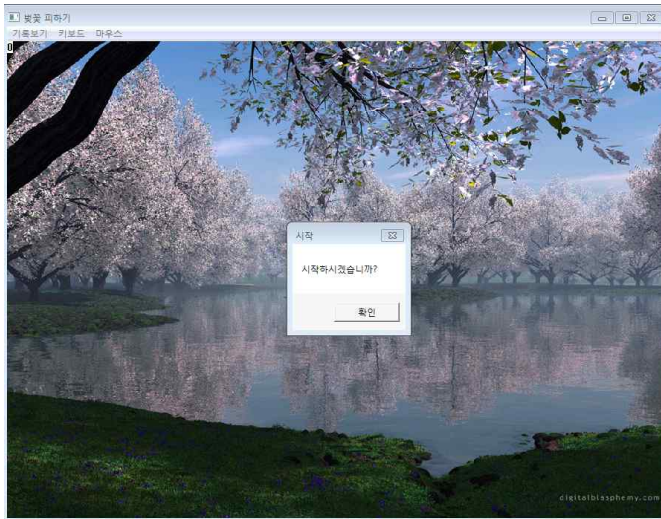
## 삼국지 마블

프로젝트 팀 구성원		사용툴	Visual Studio 2015
윤관식	표성우 SAVE, LOAD 기능 구현	내용	C++를 활용한 다양한 기능 구현.
박도환	슈팅 게임 개발.		
윤관식	팀장, 마블 화면 개발, 개발내용 통합		
심정환	API 연동		



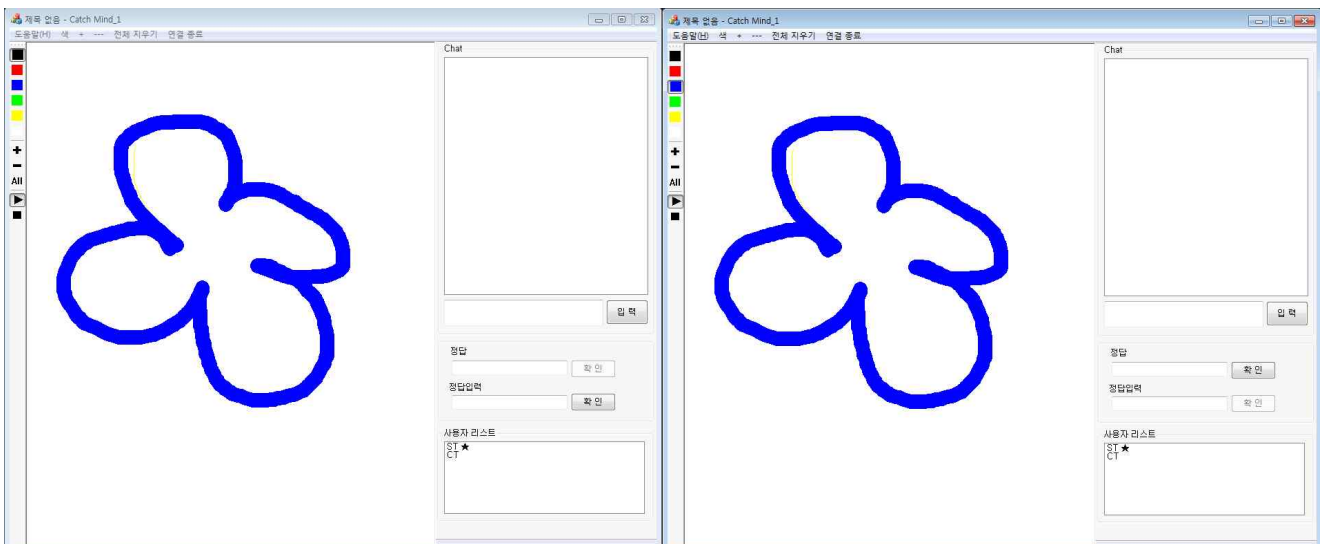
## Win32API로 구현한 닳지 뽕뽕피하기

프로젝트 팀 구성원		사용툴	Visual Studio 2015
김수정	FileIO를 통한 점수 보드 구현	내용	Win32API에 대한 학습 및 GUI, Dialog등 기법 학습. File IO를 통한 랭킹 기록과 갱신. Timer를 통하여 장애물이 이동하며 속도와 방향이 랜덤하게 정해짐.
한창현	배경 전환과 더블버퍼 구현		
박도환	캐릭터 및 탄막 이동		
정지용	UI 구성.		



## Win32API로 구현한 닳지 뽕뽕피하기

프로젝트 팀 구성원		사용툴	Visual Studio 2015
김수정	서버 구현 및 패킷 설계 최적화.	내용	MFC 클래스 라이브러리와 서버/클라이언트 소켓 통신을 이용하여 그림을 그려 문제를 맞히는 Catch Mind 게임을 구현
한창현	클라이언트 구현 및 게임 시스템 구성.		
정지용	채팅 창 및 접속인원 모니터 화면 구성		
박도환	그림판 UI 구성.		



## 스마트 미러 제작

사용 툴	Visual Studio 2015 QT4, Raspberry Pi NOOBS, Arduino 1.6.9.	제작도구	17인치 모니터, Raspberry Pi 2, Arduino Uno, 초음파 센서.
프로젝트 팀 구성원	내용.		
김수정	QT를 이용하여 라즈베리파이에서 돌아가는 클라이언트 구현.		
표성우	C로 리눅스 서버 제작.		
한호섭	QT로 서버에서 받아온 정보를 시각화.		
이태경	C로 JASON을 이용한 파싱.		
박도환	C로 XML 파싱. 아두이노로 초음파센서 이용.		



웹을 이용하면 더 쉽게 구성할 수 있으나, 네트워크를 공부하기위해 C로 제작한 서버와 QT를 이용해 만든 클라이언트를 구성하였습니다. 서버는 XML에서 파싱한 정보들을 클라이언트로 보내주고, 클라이언트는 그 정보를 받아 시각화하여 모니터에서 보여주게 하였습니다. 클라이언트는 리눅스 상에서 시각화된 정보를 보여주기 위해 QT4를 사용하여 제작하였고, 아두이노와도 연결되어 초음파 센서가 사람을 감지하면 화면이 켜지고 그렇지 않으면 꺼지게 하였습니다. 서버와 클라이언트 모두 라즈베리파이 위에서 구동되었습니다.

