

# 웹기반의 무작위 초성퀴즈게임 시스템

허태성\*, 김주석\*, 김서민<sup>0</sup>

<sup>0</sup>인하공업전문대학 컴퓨터정보과

e-mail : tshur@inhac.ac.kr\*, kjs20305@gmail.com<sup>0</sup>, tjalsdmlskfk@naver.com\*

## Web-based Random Initial-quiz Game System

Tai-Sung Hur\*, Joo-Seok Kim\*, Seo-Min Kim<sup>0</sup>

<sup>0</sup>Dept of Computer Science, Inha Technical College

e-mail : tshur@inhac.ac.kr\*, kjs20305@gmail.com<sup>0</sup>, tjalsdmlskfk@naver.com\*

### ● 요약 ●

남녀노소 누구나 게임을 좋아한다. 복잡하거나 어려운 게임이나 또는 쉽고 단순한 게임을 누구나 즐겨한다. 이러한 고객의 욕구를 반영해, 기존에 있던 초성퀴즈들의 단점들을 보완하여 보다 쉽고 재미있는 게임을 만들었고 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 웹기반으로 제작하여 별도의 설치나 어려운 회원가입 없이 빠르고 간단하게 게임을 즐길 수 있도록 게임시스템을 개발하였다.

키워드: 초성퀴즈(Initial Quiz), 게임(Game), 스프링(Spring)

## I. 서론

라온제나 초성퀴즈는 게임의 한 장르인 ‘초성’을 이용하여 데이터베이스를 기반으로 문제를 무작위로 출제하고, 사용자는 그 문제를 풀며 점수를 획득하여 재미를 느끼는 게임입니다. 기존 웹기반의 초성퀴즈 사이트는 없으며(서비스 중지), 어플리케이션 등으로만 존재하고 있다. 어플리케이션 같은 경우 커뮤니티 기반의 채팅과 문제를 동시에 푸는 앱이거나 단독으로 혼자 앱에서 문제를 푸는 시스템인데, 두 가지 모두 단점을 가지고 있어 사용자로 하여금 큰 재미를 느끼지 못하고 있는게 현실이다. 따라서 본 시스템은 이러한 단점들을 분석하여 사용자에게 큰 재미를 느끼게 하고 많은 프로그램들의 실패의 원인을 분석하고 해결하여 사용자에게 가깝고, 흥미를 느낄 수 있는 게임 프로그램을 개발하였다.

## 2. 시스템 구성



그림 1. 사용자 구성도



그림 2. 관리자 구성도

## II. 본론

### 1. 시스템 업무 적용범위

표 1. 시스템 업무 적용범위

업무	내용
관리	사용자, 게시판, 문제, 상점을 관리할 수 있다.
게임	시스템이 문제를 제출하고 사용자는 문제를 푼다.
게시판	관리자-사용자, 사용자-사용자 간의 커뮤니케이션을 할 수 있다.
상점	사용자가 아이템이나 캐릭터를 구매할 수 있다.
게임정보	사용자가 본인의 게임기록을 확인할 수 있다.

