

잃어버린

漢字

를 찾아서

팀명: 해피투게더

팀원: 김별, 송서원

지도교수: 유석종 교수님



INDEX.

1

목적

2

기능

3

구현

4

사용
후기

5

수정
보완

1 목적

2019년부터 초등 5~6년 교과서에 300자 이내 한자 표기

[중앙일보] 입력 2016.12.30 12:32



흥미 위주의 게임

한자의 필요성



1 목적

게임 + 한자

2 기능

초급	중급	고급
한자 읽기	한 글자 채우기 순서 없이 찾기 순서대로 찾기	
한자 찾기		
사자성어		
관계어		유의자 반의자
연속플레이		

한자 (한 글자)		1717
사자성어		277
관계어	유의어	277
	반의어	253

2 기능



한자 어문회에서 주최하는
한자검정시험

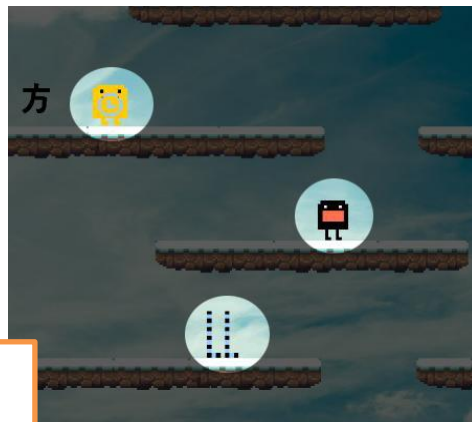
2 기능



사람들에게
익숙한 Bubble Bobble 형식



몬스터 / 각종 아이템



3 개발 환경

주 게임 개발 환경



```
}  
if (col.gameObject.tag == "Life")  
{  
    Countdown.TimeCost = Countdown.TimeCost + 10;  
    TimeMinus.text = "+10";  
    StartCoroutine("Minus");  
    Speed.text = "Time Up!";  
    StartCoroutine("SpeedView");  
    item.Play();  
    Destroy(col.gameObject, 0f);  
}  
if (col.gameObject.tag == "Goal")  
{  
    BlockStatus goal = col.gameObject.GetComponent<BlockStatus>();  
    StartCoroutine("NewSceneLoad");  
}  
if (col.gameObject.tag == "Bomb")  
{  
    isUnBeatTime = true;  
    StartCoroutine("UnBeatTime");  
}  
if (col.gameObject.tag == "Hanja")  
{  
    hasRight = true;  
    Countdown.TimeCost = Countdown.TimeCost + 3;  
    WhatIEat.text = Manager.whatIeat;
```

안드로이드



그래픽



Articons



4 구현

*Manager

/Assets/Resource 폴더에 저장되어 있는 xml파일을 Load하는 코드

- list_Item1, list_Item2은 xml파일의 첫번째 열과 두번째 열의 data를 읽어옴.

```
TextAsset test_data = Resources.Load<TextAsset>("level_easy");  
XmlDocument xmldoc = new XmlDocument();  
xmldoc.LoadXml(test_data.text);  
list_Item1 = xmldoc.GetElementsByTagName(data_item[1]);  
list_Item2 = xmldoc.GetElementsByTagName(data_item[0]);
```

4 구현

***PlayerMovement**

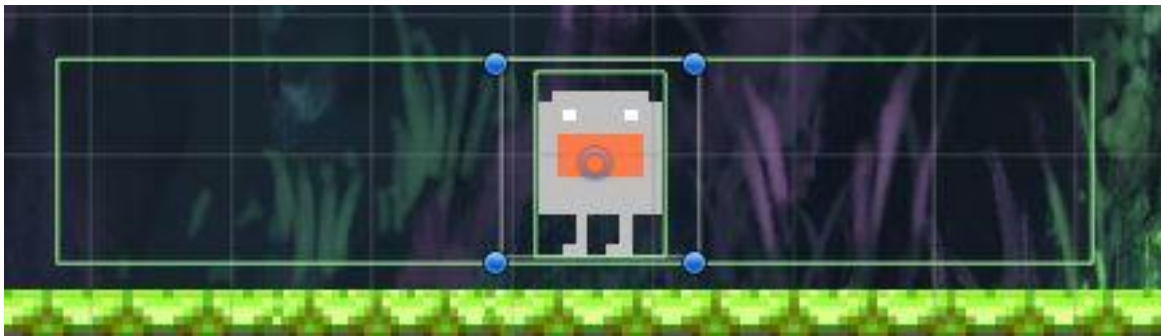
정답 한자를 맞추었을 때, 다음 문제에 해당하는 **GameObject**를 생성
Manager Script에서 값을 랜덤으로 받아옴.

```
Text right_clone = Instantiate(mg.right.gameObject.GetComponent<Text>(), new  
Vector3(xRandom[1], yRandom[1], 1), Quaternion.identity);  
right_clone.transform.SetParent(GameObject.Find("main_block").transform, false);  
mg.right = right_clone;  
mg.random();
```

4 구현

*MonsterMovement

Monster의 바깥쪽 콜라이더 범위안에 들어오게 되면, 몬스터는 플레이어를 쫓아다님



4 구현

*Clear

```
//PlayerMovement
if (level == 110 || level == 210 || level == 310)
{
    conIInven = MGWords.mmeaning.text + "\n";
    PlayerPrefs.SetString("ConsePlayInven",
    PlayerPrefs.GetString("ConsePlayInven") + conIInven);
}

//Clear
ConseIInven = PlayerPrefs.GetString("ConsePlayInven");
```



5 사용 후기

사용 대표 후기 1. 교육효과

- > 반복적인 게임을 통해 한자 공부를 자연스럽게 할 수 있었다.
- > 스테이지 클리어를 하기 위해 집중하고, 이를 통해 학습 효과가 있었다.

사용 대표후기2. 게임의 난이도

- > 평소 게임을 즐겨 하지 않은 사용자에게는 플레이가 다소 어려울 수 있음

6 수정 및 향후 계획

*** 기타 마이너한 버그 수정**

*** 단조로운 형식의 게임 -> 게임 형식 추가**

*** 완성도를 더 높여 플레이 스토어에 업로드**



감사합니다.