(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2018-0089074
(43) 공개일자 2018년08월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G09B 1/16 (2006.01) *A63F 13/30* (2014.01)
A63F 13/45 (2014.01) *A63F 13/69* (2014.01)
A63F 3/04 (2006.01) *G06Q 50/10* (2012.01)
G09B 19/00 (2006.01)
(52) CPC특허분류
G09B 1/16 (2013.01)
A63F 13/30 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2017-0013691
(22) 출원일자 2017년01월31일
심사청구일자 2017년01월31일
기술이전 희망 : 기술양도

전체 청구항 수 : 총 12 항

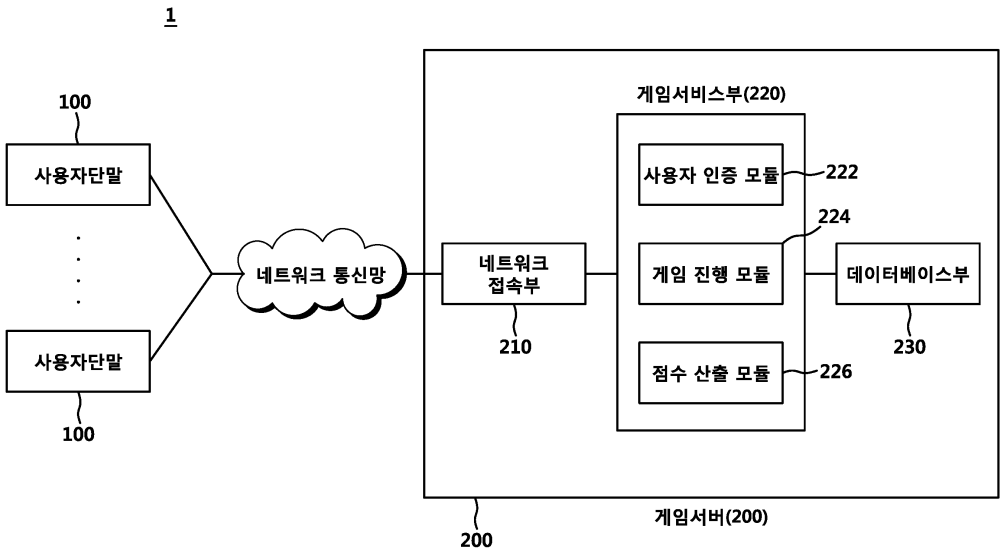
(71) 출원인
울산대학교 산학협력단
울산광역시 남구 대학로 93(무거동)
(72) 발명자
김수영
경상남도 거제시 중곡로 14, 302동 1105호 (고현동, 고려아파트)
김원상
울산광역시 울주군 청량면 삼정로 92, 106동 802호 (쌍용하나빌리지)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
김종선, 이형석

(54) 발명의 명칭 **게임형 단어 학습 시스템 및 방법**

(57) 요 약

본 발명은 게임형 단어 학습 시스템 및 방법에 관한 것으로, 출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함된 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 저장하는 데이터베이스, 게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 데이터베이스로부터 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공하는 네트워크 접속부 및 사용자별로 게임 턴을 결정하고, 상기 게임 턴을 부여 받은 사용자 단말에 의해 입력되는 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 상기 게임 보드에 배치하며, 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치될 경우, 단어 게임을 중단하고, 상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보하는 게임서비스부;를 포함한다.

대 표 도 - 도1



(52) CPC특허분류
A63F 13/45 (2015.01)
A63F 13/69 (2015.01)
A63F 3/04 (2013.01)
G06Q 50/10 (2015.01)
G09B 19/00 (2013.01)
(72) 발명자
장석호
인천광역시 부평구 길주남로 144, 304동 1606호 (부개동, 주공아파트)
옥철영
울산광역시 남구 신복로35번길 6, 101동 602호 (무거동, 쌍용스윗닷홈)

명 세 서

청구범위

청구항 1

출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함된 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 저장하는 데이터베이스;

게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 데이터베이스로부터 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공하는 네트워크 접속부; 및

사용자별로 게임 턴을 결정하고, 상기 게임 턴을 부여 받은 사용자 단말에 의해 입력되는 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 상기 게임 보드에 배치하며, 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치될 경우, 단어 게임을 중단하고, 상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보하는 게임서비스부;를 포함하는 게임형 단어 학습 시스템.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 게임서비스부는,

상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치하는 게임형 단어 학습 시스템.

청구항 3

제 1항에 있어서,

상기 게임서비스부는,

상기 사용자에 의해 입력된 단어의 유효성을 검증하여 상기 게임 보드에 배치하되, 상기 유효성은 상기 데이터베이스에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 검증하는 게임형 단어 학습 시스템.

청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 게임서비스부는,

상기 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 상기 아이템을 적용하며, 상기 아이템 블록은 턴 추가 아이템 또는 비활성화 블록 아이템을 포함하는 게임형 단어 학습 시스템.

청구항 5

제 4항에 있어서,

상기 게임서비스부는,

상기 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력받아 상기 게임 보드상에 배치하는 게임형 단어

학습 시스템.

청구항 6

제 4항에 있어서,

상기 게임서비스부는,

상기 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 비활성화 블록으로 설정하는 게임형 단어 학습 시스템.

청구항 7

출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함된 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 데이터베이스에 저장하는 단계;

게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공하는 단계;

사용자별로 게임 턴을 결정하고, 상기 게임 턴을 부여받은 사용자에 의해 입력되는 단어를 상기 게임 보드에 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 배치하는 단계;

상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치되면, 상기 단어 게임을 중단하는 단계; 및

상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보하는 단계;를 포함하는 게임형 단어 학습 방법.

청구항 8

제 7항에 있어서,

상기 배치하는 단계는,

상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치하는 게임형 단어 학습 방법.

청구항 9

제 7항에 있어서,

상기 배치하는 단계는,

상기 사용자 단말에 의해 입력된 단어의 유효성을 검증하여 상기 게임 보드에 배치하되, 상기 데이터베이스에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 유효성을 검증하는 게임형 단어 학습 방법.

청구항 10

제 7항에 있어서,

상기 배치하는 단계는,

상기 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 아이템을 적용하는 단계를 더 포함하며, 상기 아이템 블록은 턴 추가 아이템 또는 비활성화 블록 아이템을 포함하는 게임형 단어 학습 방법.

청구항 11

제 10항에 있어서,

상기 아이템을 적용하는 단계는,

상기 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력받아 상기 게임 보드상에 배치하는 게임형 단어 학습 방법.

청구항 12

제 10항에 있어서,

상기 아이템을 적용하는 단계는,

상기 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 상기 비활성화 블록으로 설정하는 게임형 단어 학습 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 게임형 단어 학습 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0003] 컴퓨터 또는 간단한 전자 단말을 이용한 게임들 중에서도 퍼즐 게임은 간편함과 재미로 인하여, 그 단순함에도 불구하고 많은 인기를 끌고 있다. 퍼즐이란, 풀면서 지적 만족을 얻도록 고안된 문제나 놀이 기구를 말하는 것으로서, 예를 들어 지그소 퍼즐, 크로스워드 퍼즐, 스도쿠 퍼즐 등 여러 가지 종류가 있다.

[0004] 그러나 상기와 같은 기존의 단어학습 방법은 단순하고 반복적이며, 동기유발을 위한 콘텐츠가 부족하여 단어학습이 필요한 사용자의 지속적인 관심과 흥미를 유발시키기가 힘들고, 그로 인해 기억력 및 집중력을 지속시키거나 향상시키는데 한계가 있는 문제점이 있다.

[0005] 따라서, 단어학습에 대한 흥미와 관심을 갖도록 유도하고, 단어학습에 재미의 요소를 도입하여 학습참여의 동기를 유발시켜 학습 효과를 상승시키는 방법이 요구된다.

선행기술문헌

특허문헌

[0007] (특허문헌 0001) 한국공개특허 10-2011-0048943호(2011.05.12)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 본 발명의 실시 예는 출발지, 목적지 및 아이템이 포함된 보드에 사용자 단말에 의해 입력되는 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 게임 보드에 배치하며, 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출함으로써, 학습참여의 동기를 유발시킬 수 있고, 학습 효과를 상승시킬 수 있는, 게임형 단어 학습 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0010] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어학습 시스템은 출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함된 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 저장하는 데이터베이스, 게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 데이터베이스로부터 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공하는 네트워크 접속부 및 사용자별로 게임 턴을 결정하고, 상기 게임 턴을 부여 받은 사용자 단말에 의해 입력되는 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 상기 게임 보드에 배치하며, 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치될 경우, 단어 게임을 중단하고, 상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보하는 게임서비스부를 포함할 수 있다.

[0011] 상기 게임서비스부는, 상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치할 수 있다.

[0012] 상기 게임서비스부는, 상기 사용자에 의해 입력된 단어의 유효성을 검증하여 상기 게임 보드에 배치하되, 상기 유효성은 상기 데이터베이스에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 검증 할 수 있다.

[0013] 상기 게임서비스부는, 상기 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 상기 아이템을 적용하며, 상기 아이템 블록은 턴 추가 아이템 또는 비활성화 블록 아이템을 포함 할 수 있다.

[0014] 상기 게임서비스부는, 상기 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력받아 상기 게임 보드상에 배치할 수 있다.

[0015] 상기 게임서비스부는, 상기 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 비활성화 블록으로 설정 할 수 있다.

[0017] 또 다른 일 측면에 있어서, 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법은 출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함된 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 데이터베이스에 저장하는 단계, 게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공하는 단계, 사용자별로 게임 턴을 결정하고, 상기 게임 턴을 부여받은 사용자에 의해 입력되는 단어를 상기 게임 보드에 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 배치하는 단계, 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치되면, 상기 단어 게임을 중단하는 단계 및 상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보하는 단계를 포함할 수 있다.

[0018] 상기 배치하는 단계는, 상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 할 수 있다.

[0019] 상기 배치하는 단계는, 상기 사용자 단말에 의해 입력된 단어의 유효성을 검증하여 상기 게임 보드에 배치하되, 상기 데이터베이스에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 유효성을 검증할 수 있다.

[0020] 상기 배치하는 단계는, 상기 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 아이템을 적용하는 단계를 더 포함하며, 상기 아이템 블록은 턴 추가 아이템 또는 비활성화 블록 아이템을 포함할 수 있다.

[0021] 상기 아이템을 적용하는 단계는, 상기 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력받아 상기 게임 보드상에 배치할 수 있다.

[0022] 상기 아이템을 적용하는 단계는, 상기 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 상기 비활성화 블록으로 설정할 수 있다.

발명의 효과

[0024] 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 시스템 및 방법에 의하면, 출발지, 목적지 및 아이템블록이 포함된 게임보드에, 가로방향 또는 세로방향으로 단어를 배치하고, 아이템을 이용하여 게임을 진행함으로써, 단어학습에 대한 흥미와 관심을 갖도록 유도하고, 단어학습에 재미의 요소를 도입하여 학습참여의 동기를 유발할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0026] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 시스템을 나타내는 구성도이다.

도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법을 나타내는 흐름도이다.

도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임보드의 예시도면이다.

도 4 내지 도 9는 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법을 설명하기 위한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0027] 이하, 본 발명의 일부 실시 예들을 예시적인 도면을 참조하여 상세하게 설명한다. 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가질 수 있다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략할 수 있다.

[0028] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[0030] 이하, 본 발명에 대하여 첨부된 도면을 참고하여 보다 상세히 설명한다.

[0031] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 시스템을 나타내는 구성도이다.

[0032] 도 1에 도시한 바와 같이, 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 시스템(1)은 사용자 단말(100) 및 게임서버(200)를 포함한다. 상기 게임서버(200)는 네트워크 접속부(210), 게임서비스부(220) 및 데이터베이스(230)를 포함할 수 있다.

[0033] 사용자 단말(100)은 사용자가 게임을 수행하기 위하여 게임서버(200)와 통신하기 위한 입출력 장치를 의미한다. 예를 들면 데스크탑 컴퓨터뿐만 아니라, 노트북 컴퓨터, 개인 휴대용 단말(PDA), 이동통신 단말 등과 같이 유선 또는 무선으로 네트워크 통신망에 접속하여 정보를 주고 받을 수 있는 기기로 구현될 수 있다.

[0034] 사용자 단말(100)은 게임을 실행시키며, 상기 게임을 실행하는데 필요한 여러 가지 정보를 네트워크 통신망을 통해 게임 서버(200)로부터 받아온다. 또한 사용자 단말(100)은 상기 게임이 구 버전일 경우 새로운 버전의 게임을 게임 서버(200)로부터 다운로드 받을 수 있다.

[0035] 사용자 단말(100)과 게임 서버(200)는 네트워크 통신망을 통해 접속이 가능하며, 상기 네트워크 통신망은 구내정보 통신망(local area network, LAN), 도시권 통신망(metropolitan area network, MAN), 광역 통신망(wide area network, WAN), 인터넷, 2G, 3G, 4G 이동 통신망, 와이파이(Wi-Fi), 와이브로(Wibro) 등을 포함할 수 있고, 무선 네트워크뿐만 아니라 유선 네트워크를 포함함은 물론이다. 이러한 네트워크로 인터넷 등을 들 수 있다.

[0036] 게임서버(200)는 네트워크 접속부(210), 게임서비스부(220) 및 데이터베이스부(230)를 포함할 수 있으며, 게임 클라이언트와 교신하여 사용자들이 네트워크상에서 단어학습 게임을 수행할 수 있도록 한다.

[0037] 네트워크 접속부(210)는 게임 참여 요청에 연동하여 복수의 사용자 단말(100)을 연결하고, 상기 데이터베이스로부터 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말(100)에 제공한다.

[0038] 게임서비스부(220)는, 사용자 인증모듈(222), 게임진행모듈(224) 및 점수산출모듈(226)을 포함할 수 있다.

[0039] 사용자 인증 모듈(222)은 회원가입, 사용자 인증처리, 게임시작 등의 동작을 사용자 단말(100)에 제공한다. 네트워크 상의 단어학습 게임은 반드시 사용자에 대한 인증을 거쳐야 게임 진행 모듈(224)에 접속 할 수 있도록 한다. 또한, 사용자 인증 모듈(222)은 사용자 단말(100)이 게임 진행모듈(224)에 접속하는 데 필요한 정보를 제공한다.

[0040] 게임 진행 모듈(224)은 복수의 사용자 단말(100)사이에서 데이터를 주고 받으면서 단어학습 게임을 진행한다. 네트워크 접속부(210)는 게임 진행 모듈(224)로부터의 데이터에 기초하여 사용자 단말(100)에 게임 화면을 제공하며, 사용자는 게임 화면을 보면서 단어를 입력하는 등의 조작을 하여 게임을 수행한다.

[0041] 사용자 인증 모듈(222)에 접속하면, 데이터베이스부(230)를 통해 사용자 접속 정보를 갱신하도록 하고, 한 사용자가 다른 사용자의 게임 참여를 기다리거나 그냥 대기하고 있는 상태에 대한 정보를 사용자 단말(100)에 제공한다. 사용자는 게임선택 화면에서 게임신청을 할 수 있으며 이에 따라 게임 진행 모듈(224)은 이에 대한 정보를 데이터베이스부(230)에 반영한다.

[0042] 게임 진행 모듈(224)은 사용자가 게임에 접속하여 게임 시작 요청을 하면 화면 중앙에 게임보드를 배치하고, 사용자의 조작에 기초하여 게임서버(200)와 데이터를 주고 받으며 게임 규칙에 따라 단어학습 게임을 진행한다.

[0043] 이때, 상기 게임보드에는 출발지, 목적지, 아이템 블록이 포함되어 있으며, 데이터베이스부(230)는 상기 게임보드에 관한 데이터 및 단어를 저장한다.

[0044] 게임진행모듈(224)은 게임에 참여한 복수의 사용자 단말(100)에 게임을 제공한다. 구체적으로 게임진행모듈(224)은 사용자별로 게임 턴을 결정한다. 이후, 상기 게임 턴을 부여 받은 사용자 단말에 의해 입력되는 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 상기 게임 보드에 배치한다. 이때 게임진행모듈(224)은 상기 사용자에 의해 입력된 단어가 실제로 유효한 단어인지를 검증하기 위해, 상기 데이터베이스부(230)에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 유효성을 검증한 후, 상기 게임 보드에 배치한다.

[0045] 배치하는 규칙으로는, 상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치한다.

[0046] 상기 게임보드에는 출발지, 목적지 및 아이템블록이 배치되어 있다. 따라서, 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 상기 아이템을 적용한다. 상기 아이템의 종류로는 턴 추가 아이템 또는 비활성화 블록 아이템이 포함될 수 있으며, 이에 한정하지는 않는다.

[0047] 게임진행모듈(224)은 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력 받아 상기 게임 보드상에 배치할 수 있다. 게임진행모듈(224)은 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 비활성화 블록으로 설정할 수 있다.

[0048] 이때, 상기 설정된 비활성화 블록은 복수의 사용자가 상기 비활성화 블록에 단어를 입력할 수 없다.

[0049] 게임진행모듈(224)은 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치될 경우, 단어 게임을 중단한다.

[0050] 점수산출모듈(226)은 상기 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보한다.

[0051] 데이터베이스부(230)는 네트워크상의 단어학습 게임을 사용자에게 제공하는 데 필요한 각종 정보를 기억하고, 게임서비스부(220)의 요청에 따라 사용자 정보 및 게임 정보 등을 제공한다.

[0052] 사용자 정보는 사용자 식별자, 닉네임, 성별, 나이, 레벨 등에 대한 정보, 사용자가 접속해 있는지에 대한 사용자 접속 정보 등을 포함할 수 있다.

[0054] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법을 나타내는 흐름도이다. 도 2에 도시된 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법은 도 1의 게임형 단어 학습 시스템(1)에 의해 수행된다.

[0055] 먼저, 게임형 단어 학습 시스템(1)은 게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 데이터베이스에 저장한다(S600).

[0056] 이후, 게임형 단어 학습 시스템(1)은 복수의 사용자 단말을 연결하고, 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공한다(S610).

[0057] 그리고 게임형 단어 학습 시스템(1)은 사용자에 의해 입력되는 단어를 상기 게임 보드에 단어를 사용자별 출발지부터 연결시켜 배치한다(S620). 이때, 상기 S620 과정에서는 상기 게임 보드에 상기 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치할 수 있다. 또한, S620 과정에서는 상기 사용자 단말에 의해 입력된 단어의 유효성을 검증하여 상기 게임 보드에 배치하되, 상기 데이터베이스에 기 저장된 단어와 상기 사용자에 의해 입력된 단어를 비교하여 유효성을 검증할 수 있다.

[0058] 만약, S620 과정에서 사용자 단말에 의해 입력되는 단어가 상기 아이템 블록에 배치되는 경우, 상기 아이템 블록에 배치된 단어를 입력한 사용자 단말에 상기 아이템을 적용하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0059] 상기 아이템블록은 턴 추가아이템 및 비활성화 블록 아이템을 포함할 수 있다.

[0060] 이때, S620 과정에서 턴 추가 아이템블록에 단어가 배치되었다면, 상기 턴 추가 아이템이 적용된 단말로부터 단어를 추가로 입력 받는다.

[0061] S620 과정에서 비활성화 블록 아이템에 단어가 배치되었다면, 상기 비활성화 블록 아이템이 적용된 단말로부터 어느 하나의 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 상기 비활성화 블록으로 설정한다.

[0062] 이후, 상기 복수의 사용자 단말 중 어느 하나의 사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치되면, 게임형 단어 학습 시스템(1)은 상기 단어 게임을 중단한다(S630).

[0063] 그리고 게임형 단어 학습 시스템(1)은 사용자별로 입력된 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 각각 산출하고, 승자를 판단 및 통보한다(S640).

[0065] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임보드의 예시도면이다.

[0066] 도 3에 도시된 바와 같이 게임보드에는 사용자별 복수의 출발지(300), 목적지(400), 비활성화 설정 아이템(500) 및 턴 추가 아이템(600)이 포함되어 있다. 따라서 게임이 시작되기 전에 게임진행모듈에의해 상기 게임보드의 아이템지역에 음절을 배치할 수 있다. 또한, 상기 아이템지역은 게임진행모듈에의해 랜덤으로 배치될 수 있다.

[0067] 게임보드의 크기는 15*15로 도시되어 있으나, 이에 한정하지는 않는다. 또한, 게임보드에는 출발지(300), 목적지(400), 비활성화 설정 아이템(500) 및 턴 추가 아이템(600) 이외에 입력불가블록(미도시)이 더 포함될 수 있다. 이때 상기 입력불가블록(미도시)에는 사용자가 단어를 입력할 수 없다.

[0068] 상기와 같이 본 발명은 출발지(300), 목적지(400), 비활성화 설정 아이템(500) 및 턴 추가 아이템(600)을 포함하는 게임보드에 단어를 가로 또는 세로로 배치함으로써 단어학습에 재미의 요소를 도입하여 학습참여의 동기를 유발시켜 학습 효과를 상승시킬 수 있다.

[0070] 도 4 내지 도 9는 본 발명의 실시 예에 따른 게임형 단어 학습 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0071] 게임형 단어 학습 방법의 예시로서, 게임보드에는 출발지, 목적지, 아이템블록이 포함되어 있다. 또한, 도 4 내지 도 9 에서는 제 1단말 및 제 2단말이 게임을 실행할 수 있으며, 사용자가 입력창을 터치하면 키패드가 활성화되며 단어를 입력할 수 있다.

[0072] 도 4 내지 도 9를 참조하여 살펴보면, 게임진행모듈(224)은 제 1사용자가 입력한 '가방' 을 가로방향으로 배치한다. 이후 제 2사용자가 입력한 '신나' 를 세로방향으로 배치한다.

[0073] 게임진행모듈(224)은 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치하는 게임 규칙에 따

라 제 1사용자가 입력한 ‘노래방’을 세로방향으로 배치한다.

[0074] 이후, 제 2사용자가 입력한 ‘자연신’ 단어를 가로방향으로 배치한다. 이때, 비활성화 설정 아이템 블록(500)에 포함된 음절과 혼합하여 단어를 완성하였으므로, 게임진행모듈(224)은 제 2단말에게 비활성화 블록 아이템을 적용한다. 이때, 게임진행모듈(224)은 제 2사용자로부터 비활성화 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 비활성화 블록으로 설정한다.

[0075] 게임진행모듈(224)은 제 1사용자가 입력한 ‘노가리’를 가로방향으로 배치하고, 제 2사용자가 입력한 ‘가시복분자’를 세로방향으로 배치한다. 이때, 제 2사용자는 아이템 블록의 음절을 포함하여 단어를 완성하였으므로, 게임진행모듈(224)은 제 2사용자에게 아이템을 적용한다.

[0076] 게임진행모듈(224)은 제 2단말에게 비활성화 블록 아이템을 적용한다. 이때, 제 2사용자로부터 비활성화 블록을 입력받고, 상기 입력받은 블록을 비활성화 블록으로 설정한다.

[0077] 이후 게임진행모듈(224)은 제 1사용자가 입력한 ‘오리’를 세로방향으로 배치하고, 제 2사용자가 입력한 ‘정가’를 가로로 입력한다. 이후, 제 1사용자가 입력한 ‘오리탕’을 가로로 입력한다. 이때, 제 1사용자는 아이템 블록에 포함된 음절을 포함하여 단어를 완성하였으므로, 게임진행모듈(224)은 제 1사용자에게 아이템을 적용하여 턴을 추가한다.

[0078] 이후, 게임진행모듈(224)은 제 1사용자가 추가로 입력한 ‘추어탕’을 세로방향으로 배치한다. 그리고 제 2사용자가 입력한 ‘가정’을 세로방향으로 배치하고, 제 1사용자가 입력한 ‘추수’ 단어를 가로로 배치하고, 뒤이어 제 2사용자가 입력한 ‘연가시’를 가로방향으로 배치한다.

[0079] 이후, 게임진행모듈(224)은 제 1사용자가 입력한 ‘다원수’를 세로방향으로 배치한다. 이때, 제 1사용자가 목적지(400)블록의 음절을 포함하여 단어를 완성하였으므로, 게임진행모듈(224)은 게임을 중단한다.

[0080] 이후, 점수산출모듈(226)는 제 1사용자 및 제 2사용자가 입력한 단어의 음절의 수를 기초로 하여 점수를 산출하고, 승자를 판단 및 통보한다.

[0081] 이와 같이 본 발명의 일 실시 예에 따르면 출발지, 목적지, 아이템블록이 포함된 게임 보드에 사용자에 의해 기 입력된 단어의 가로방향 또는 세로방향으로 새로운 단어가 연결되도록 배치하되, 상기 기 입력된 단어의 배치방향과 반대 방향으로 새로운 단어를 연결하여 배치하는 간단한 룰을 통해 사용자의 게임 참여를 쉽게 이끌어 내고 게임을 하는 도중 자연스럽게 단어의 의미를 습득하므로 단어학습의 효과를 가져오게 된다. 또한 게임의 재미를 위한 다양한 조건들이 사용자에게 재미성, 전략성, 기대감의 요소를 제공함으로써 게임의 재미를 한층 더 높여준다.

[0083] 본 발명의 실시예에 따른 게임형 단어학습 시스템은 네트워크를 통한 온라인 게임에 국한되지 않으며 웹페이지를 통해 혼자서 즐길 수도 있다. 특히 휴대폰이나 아이팟터치, 아이폰 등의 모바일 기기에 다운로드하여 게임을 할 수도 있다. 또한 본 발명의 실시예에 명시된 숫자는 설명을 위하여 기준이 되는 숫자를 정한 것이며 필요에 의해 게임서버에서 언제든지 변경이 가능하다.

[0085] 본 발명의 실시예는 다양한 컴퓨터로 구현되는 동작을 수행하기 위한 프로그램 명령을 포함하는 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체를 포함한다. 이 매체는 앞서 설명한 네트워크상의 단어학습 게임을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 이 매체는 데이터파일, 데이터구조, 프로그램 명령 등을 포함할 수 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같이 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다.

[0087] 이상에서 본 발명의 정상적인 실시예에 대하여 상세하게 설명하였다. 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면, 그리고 기준이 되는 특정 숫자, 횟수에 의해 설명되었으나, 본 발명의 권리범위는 이에 한정되는 것은 아니고 다음의 청구범위에서 정의하고 있는 발명의 기본 개념을 이용한 당업자의 여러 변형 및 개량 형태 또한 본 발명의 권리범위에 속하는 것이다.

[0088]

부호의 설명

[0089] 100 : 사용자 단말

200 : 게임서버

210 : 네트워크접속부

220 : 게임서비스부

222 : 사용자 인증 모듈

224 : 게임 진행 모듈

226 : 점수 산출 모듈

230 : 데이터베이스부

300 : 출발지

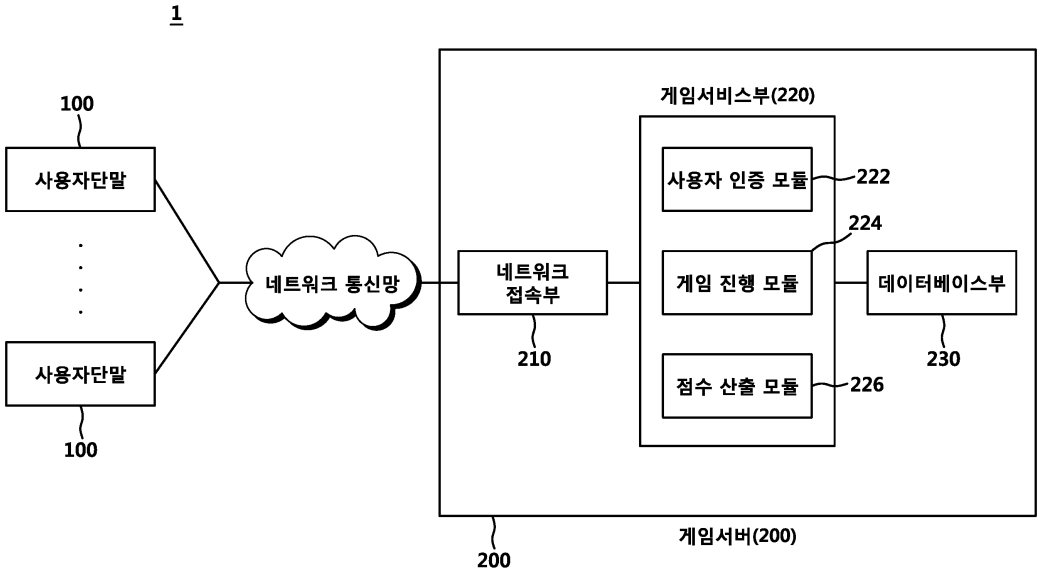
400 : 목적지

500 : 비활성화 설정 아이템

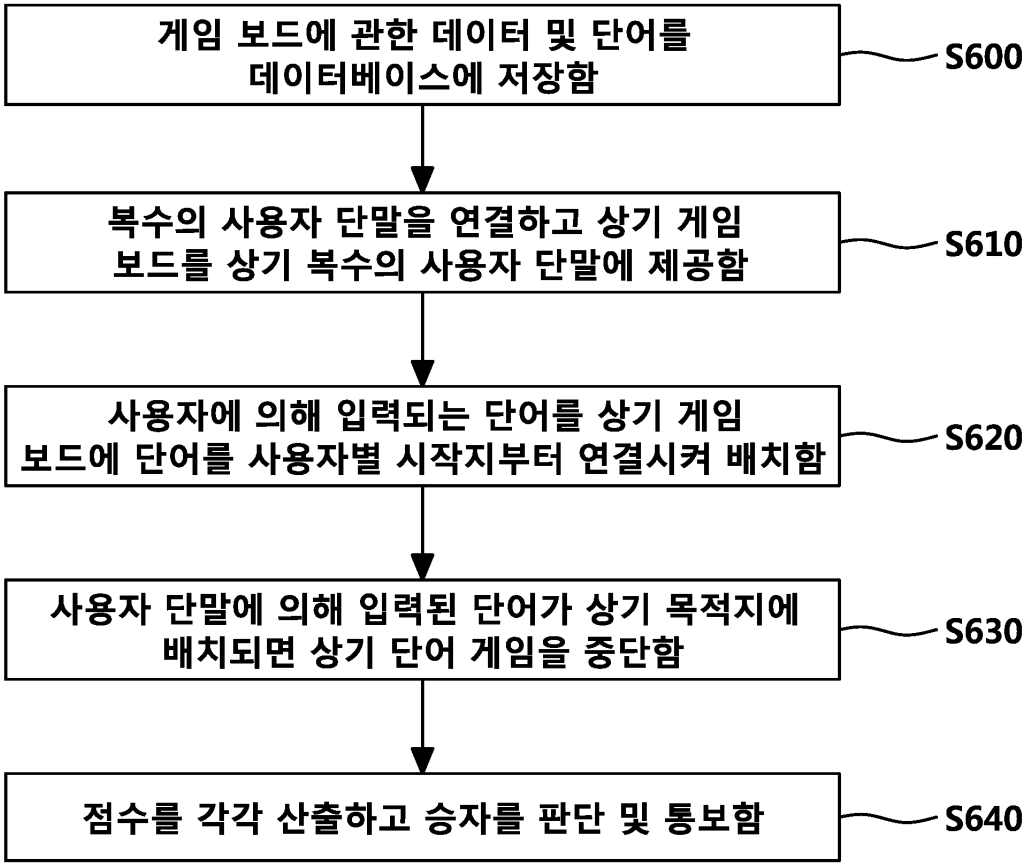
600 : 턴 추가 아이템

도면

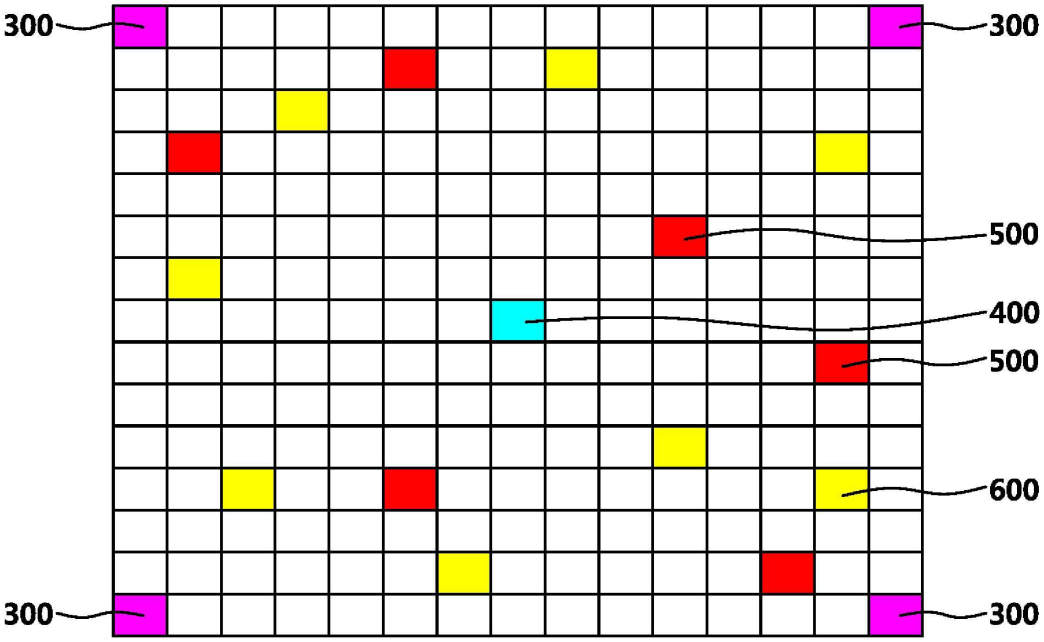
도면1



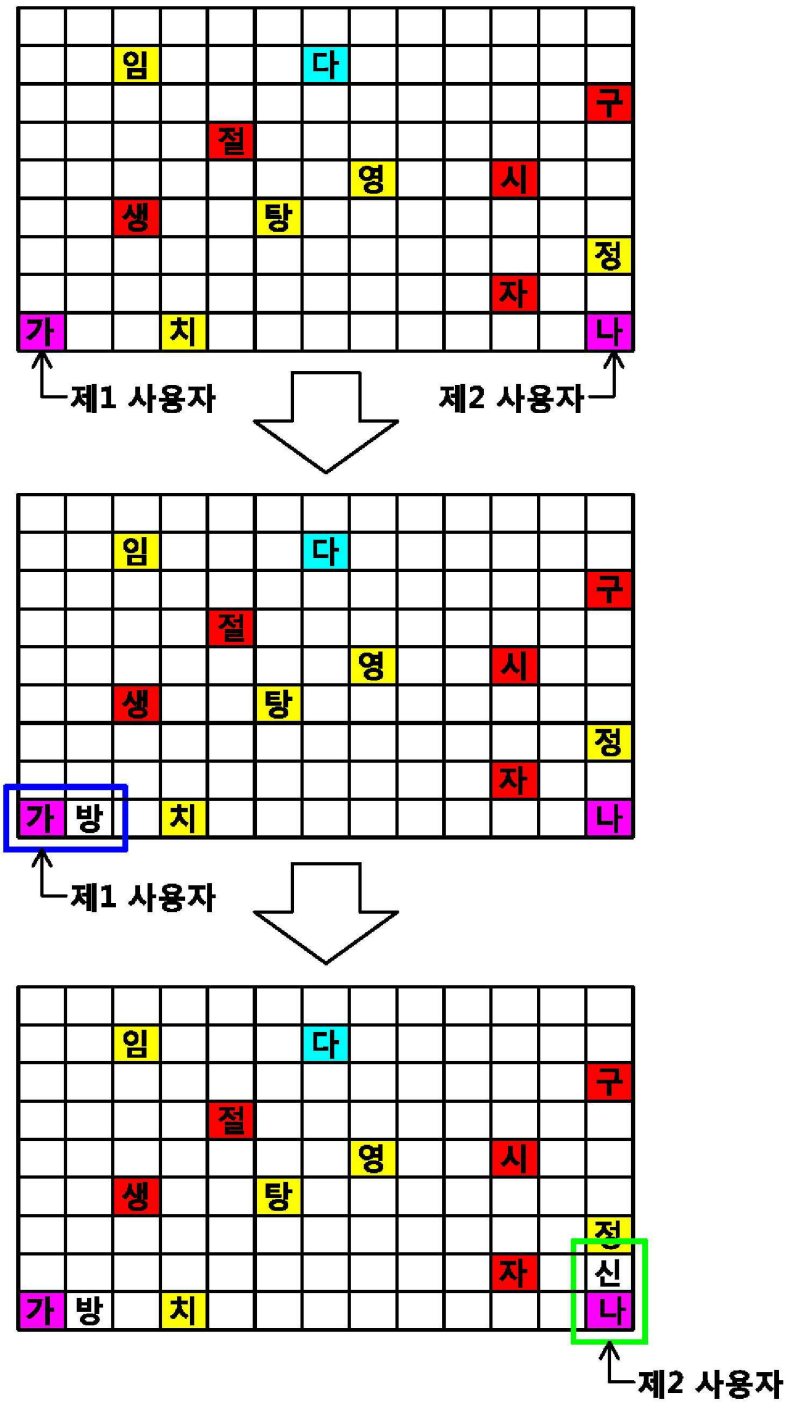
도면2


게임 보드에 관한 데이터 및 단어를 데이터베이스에 저장함
S600
복수의 사용자 단말을 연결하고 상기 게임 보드를 상기 복수의 사용자 단말에 제공함
S610
사용자에 의해 입력되는 단어를 상기 게임 보드에 단어를 사용자별 시작지부터 연결시켜 배치함
S620
사용자 단말에 의해 입력된 단어가 상기 목적지에 배치되면 상기 단어 게임을 중단함
S630
점수를 각각 산출하고 승자를 판단 및 통보함
S640

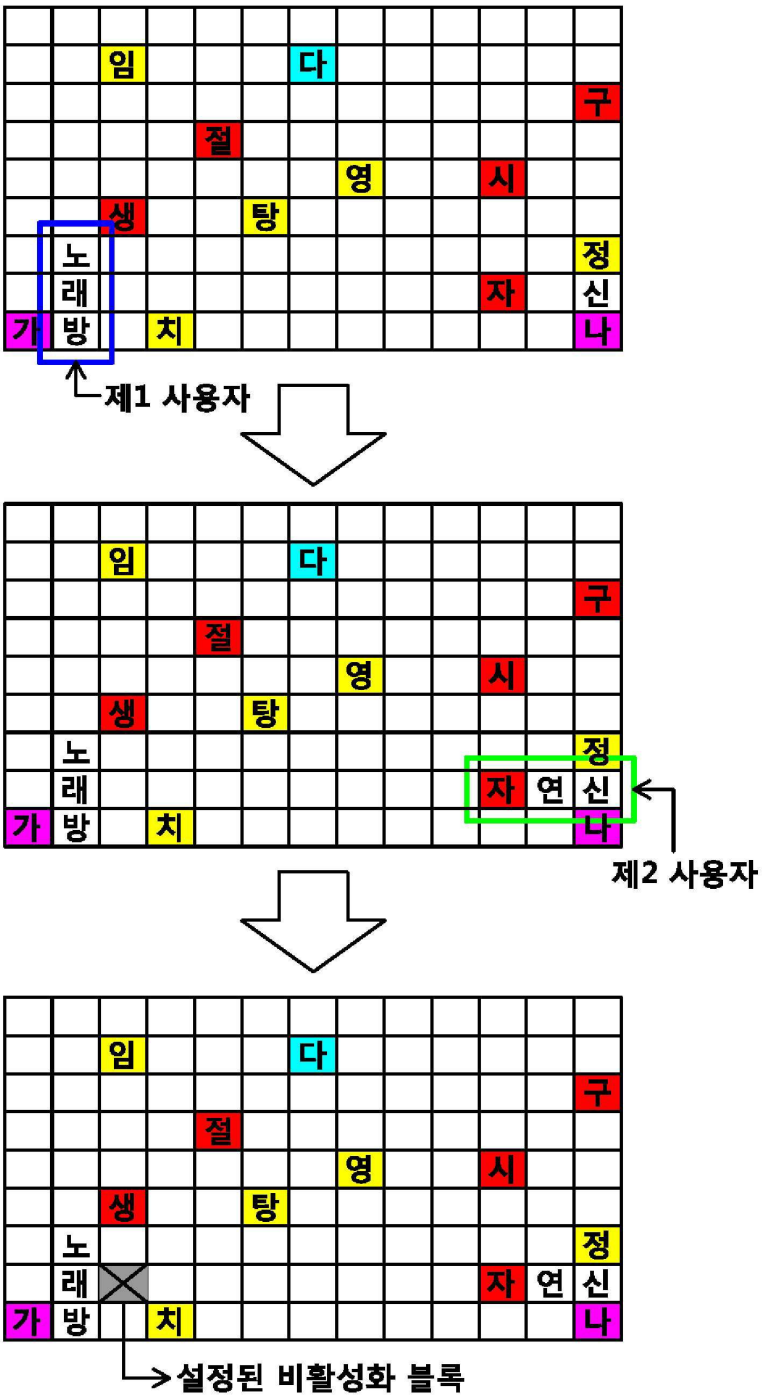
도면3


300
300
500
400
500
600
300
300

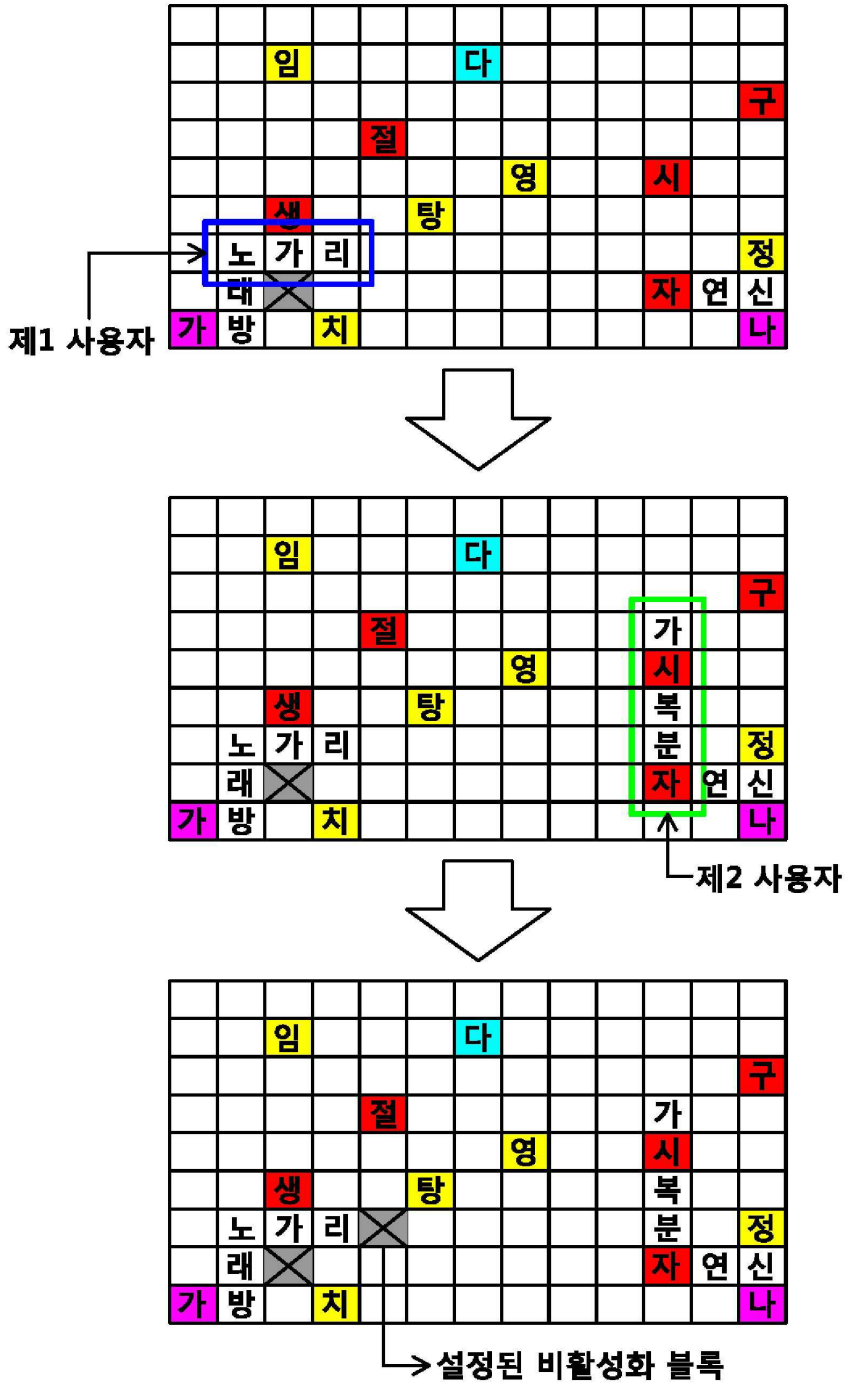
도면4


임
다
구
절
영
시
생
탕
정
자
가
치
나
제1 사용자
제2 사용자
임
다
구
절
영
시
생
탕
정
자
가
방
치
나
제1 사용자
임
다
구
절
영
시
생
탕
정
자
신
가
방
치
나
제2 사용자

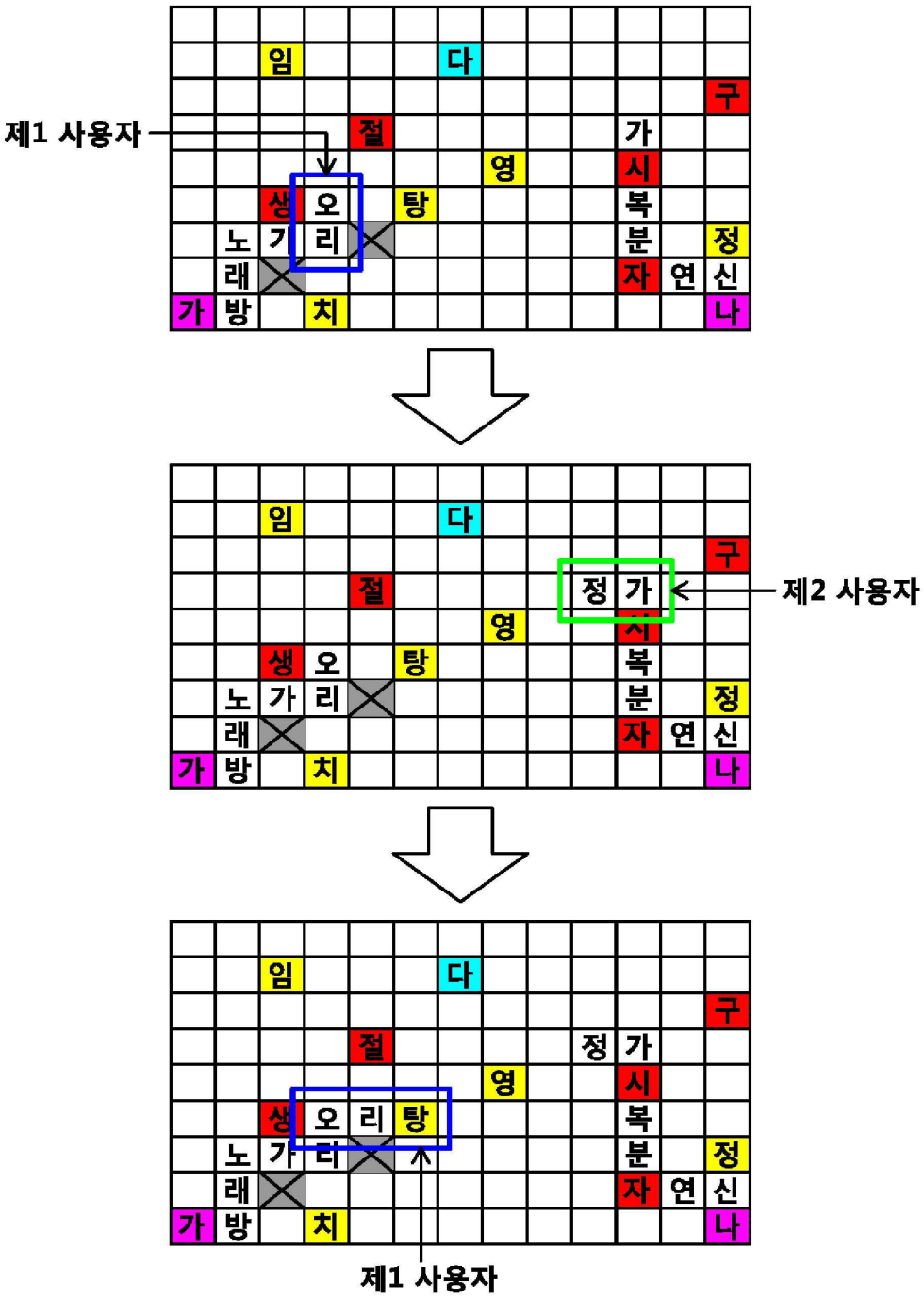
도면5



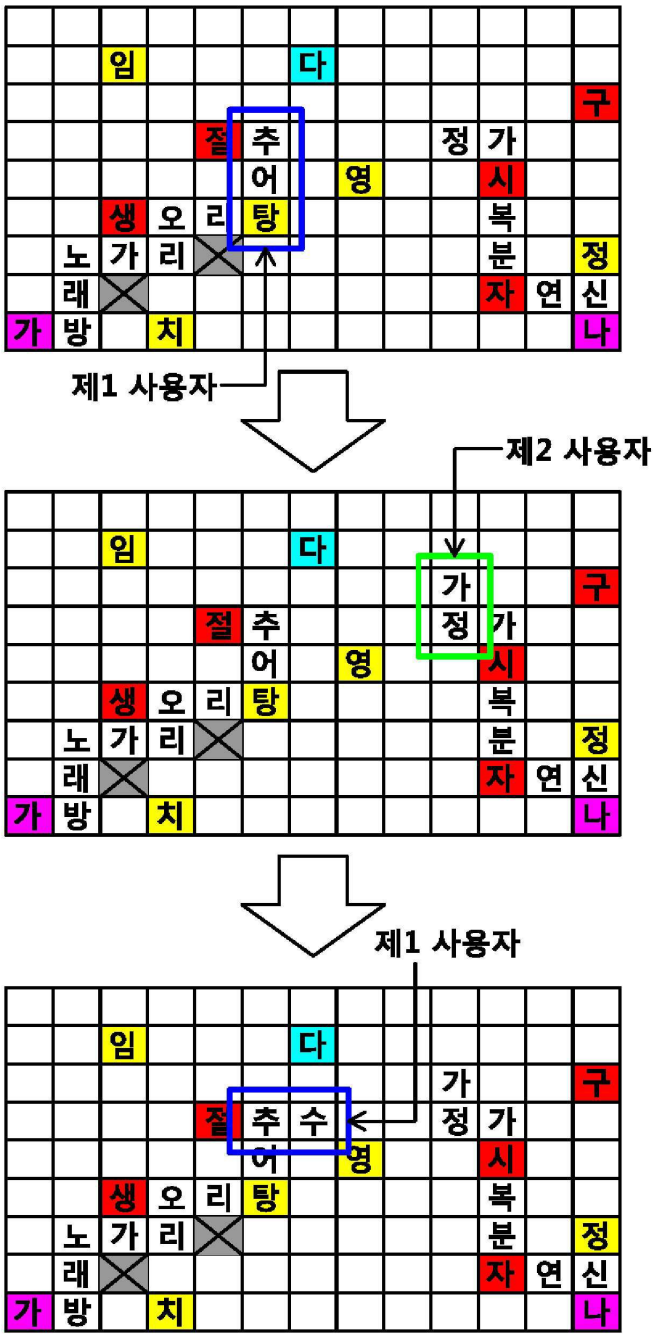
도면6



도면7



도면8



도면9

