**2017 산학 정기 미팅 회의록**

DCLab

NEMO-UX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2017년 5월 30일 | 작성자 | 김환 |
| 참석자 | 박종규, 김환, 정동원, 김경민, 강남구, 이인수 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의주제 | 1. 김환 opensource framework 예시 발표  2. 정동원 2주 study 발표  3. 강남구 2주 study 발표 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 | |
| 1. 김환 opensource framework 예시 발표  - Phaser(Webapp Game Framework)  - Why phaser?   * 빠르고,무료이고, 가벼운 HTML5 framework. * 유명하고 많이 사용됨. * 참고할 source, community가 많고 다양하며 신뢰성있음. * 처음 game framework을 사용하는 우리 팀에게 적합. * 김태환 팀장님이 링크해주신 webGL framework 목록에도 존재. * Html5gameengine.com이 평가한 game engine framework들 전체 목록 기준 3위, 무료, 즉 opensoruce framework들 중 1위   - Phaser의 특징   * HTML, javacript 기반, 평범한 webapp framework * web코딩 외에 별다른 editor적 기능을 필요로하지 않음. * editor선택이 자유로우며 sublime text와 같은 친숙한 editor도 사용가능   - Phaser의 기능   * 다양한 input장치 지원(터치스크린 지원) * 모든 화면 크기를 지원하는 scale manager 지원 * 많은 개발자가 사용하기에 framework 자체의 버그가 적고 유지관리가 잘됨. * 많은 개발자가 사용하기에 튜토리얼, 예제, 소스가 많고 잘되어있고 믿을만함.   - Phaser의 예제   * 퍼즐(zhed, aqua friends), 아케이드(flood escape), RPG * 2D 게임으로는 대부분의 게임을 구현 가능.   - angluarJS,reactJS, vueJS(Webapp Framework)   * Website를 제작할 경우에 사용하는 framework * 대부분 source code의 크기를 줄여주고 유지보수를 쉽게 하려는 목적을 가지고 있으며 대부분 동일한 기능의 구현을 생 HTML, JS, CSS만으로 구현할 수 있다.   - angluarJS   * MVC(Model-View-Controller) Framework * MVC 구조에 관한 설명은 현재 개발에 도움이 안되므로 생략. * Single page app 개발에 가장 많이 사용되는 framework   - angular JS의 장점   * App의 시각적인 요소와 비즈니스적인 로직(실제 데이터 처리)가 분리 되있기에 팀단위 개발에 용이 * 양방향 데이터 바인딩을 지향하기에 작성할 코드의 양이 적음.   - angular JS의 단점   * 진입장벽이 존재 * 높은 스택 구조를 가진 framework이기에 debugging이 어려움.   - reactJS   * WebUI를 개발할 때 많이 사용되는 JS 라이브러리. * angularJS와 달리 단방향 데이터 구조, virtual DOM이라는 특수한 구조체를 사용하여 양방향 데이터 구조가 아니라는 단점을 보완   - reactJS의 장점   * 지속적으로 변하는 data를 가진 app 구축에 용이 * 다른 framework와 함꼐 사용 * 코드의 가독성이 높고 쉬운 유지보수 가능.   - reactJS의 단점   * App의 view layer만 다루는 framework이며 다른 부분은 직접 구현하거나 다른 모듈을 사용해야 함.   - vueJS   * MVVM(Model-view-viewmodel) framework * 대화형 web interface 구축에 주로 사용. * View에 최적화 되어있는 framework이며 이 점은 react와 유사점이 많음.   - vueJS의 장점   * API와 설계 디자인이 단순하고 러닝커브가 낮음. * 개발도구인 vue-resource의 접근성도 뛰어남. * 규모가 작은 app을 설계할 때 단순하고 최소의 핵심 스택만을 가지게 구성 가능.   -vueJS의 단점   * 인지도가 낮고 참고할 문헌이 적음. * 개발시 사용 가능한 라이브러리가 적음.   - hammerJS(Multi-touch Webapp Framework)   * Touch, mouse, pointerEvent와같은이벤트들로부터제스처를식별하는opensorucelibrary. * 멀티 터치 제스처지원(두 동시터치로 확대 같은 제스처식별가능 * 가벼운 js파일 * TMON 모바일 웹 등에 사용됨.   2. 정동원 2주 study 발표  - Framework, WebGL, Callback  - [Framework] 소프트웨어의 구체적인 부분에 해당하는 설계와 구현을 재사용이 가능하게끔 일련의 협업화된 형태로 클래스들을 제공하는 것.   * 라이브러리: 자주 쓰일 기능을 모아 놓은 유틸(클래스) 모음집. * 구현하고자 하는 기능을 쉽게 제공하는 중간 계층이라는 공통점. * framework에는 설계의 기본 틀까지 추가되있다는 점이 다른점.   - 기반 코드   * framework 제작자가 기초로 하라는 의도로 만들어 놓은 코드. * 세세하게 신경을 쓰지 않고도 쉽고 빠르게 기능을 확장하거나 유지 보수를 할 수 있게 해주는 구조에 대한 가이드라인. * 기반 코드를 통해 하고 싶은 기능 구현에만 전념할 수 있음.   - [WebGL] web 브라우저에서 인터랙티브한 3D, 2D 그래픽을 랜더링하기위한 그래픽 라이브러리.  - Javascript 언어를 통해 사용, 호환성이 있는 브라우저라면 플러그인 없이 작동.   * 플러그인: 웹 브라우저의 일부 기능들을 쉽게 사용할 수 있는 프로그램. * Adobe Flash, Windows Media Player, Java, Quicktime, Adobe Reader…   - [Callback] 함수의 호출을 시스템에 맡겨 특정 이벤트가 발동할 때 호출.   * 호출할 함수를 알려 주어 다른 프로그램 & 모듈에서 함수를 호출하게 하는 방법. * 예시: function b(v1, v2){return v1-v2}   3. 강남구 2주 study 발표  - WebGL Game opensource framework, Three.js  - [javascript] web developer가 필요로하는 3가지 언어중 하나.  - HTML: web page의 content를 정의하는 언어  - CSS: web page의 layout을 담당하는 언어  - Javascript: web page의 프로그램 동작을 담당하는 언어  - HTML 기초 문법   * <!DOCTYPE html> 문서가 html5양식을 따름을 정의 * <html> * <head> 문서의 meta information * <title> 문서의 제목 * <body>보여지는 페이지의 내용들 * <h1> large heading 정의 * <p> paragraph 정의   - heading은 크기 순서별로 h1~h6가 지원.  - html의 빈 element   * 빈 element는 <br />와 같은 opening tag로 closed 처리 됨. * HTML의 element중 content가 없는 것을 빈 element라 함. | | Reference:  http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=sleepy1027&logNo=150085034164 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 만들 게임의 컨셉, 아이디어 정하기, 개인별로 최소 1개씩 | 다음 회의 까지 |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Github  Commit | **작성자** | **Commit 기간** | **Commit 일시** | **기간 내 횟수** | **누적 횟수** |
| 정동원 | **5/24~5/30** | 5/24, 5/30 | 2 | 2 |
| 김경민 | **5/24~5/30** | 5/24, 5/26 | 2 | 2 |
| 강남구 | **5/24~5/30** | 5/24 | 1 | 2 |
| 이인수 | **5/24~5/30** | 5/24 | 1 | 2 |