**2017 산학 정기 미팅 회의록**

DCLab

NEMO-UX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2017년 6월 8일 | 작성자 | 김환 |
| 참석자 | 김환, 정동원, 김경민, 강남구, 이인수 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의주제 | 1. 김경민 2주 정기 study 발표  2. 이인수 2주 정기 study 발표  3. 개발 게임 컨셉/아이디어 회의 및 사용 할 open source framework 논의 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| 1. 김경민 2주 study 발표  - JSS: 함수, 배열, 객체 공부  - [JSS 함수] 기본적인 부분은 C언어와 비슷하다.   * C와 다른 점: 한 field 내에서 선언, 콜 모두를 함. * 함수를 변수처럼 사용 가능. * 익명함수: 함수를 감싼 형태를 가지며 바로 실행됨. * (환) 익명함수의 장점은?   - [JSS 배열] 크기를 비워두어도 자동으로 설정된다.   * New를 통해 새로운 array 객체를 생성. * temp.length: array 객체의 길이를 바로 알 수 있음. * temp[i].toUppercase: array 객체의 한 글자를 대문자로 변경. * 삽입 관련 * push: 객체의 맨 뒤에 원소 삽입 * unshift: 객체의 맨 앞에 원소 삽입 * concat: 객체의 뒤에 접합 * splice: 입력 받은 index에서 입력 받은 만큼의 위치의 원소 변환 * 삭제 관련 * shift: 객체의 맨 앞 원소 삭제 * pop: 객체의 맨 뒤 원소 삭제 * 정렬 관련 * sort   - [JSS 객체] array와 비슷하지만 index를 숫자만으로 가지지 않는다.   * Key, value로 구성, 중괄호로 감싸서 선언. * 빈 괄호로 선언 시 빈 객체가 만들어짐. * 구조체와 똑같이 온점(.)을 이용하여 멤버 참조. * 특징: for문의 조건문 안에 key in grades 방식으로 사용 가능.   (grades라는 객체를 돌며 모든 key값을 탐색)   * 특징: object 안에 다양한 member가 들어갈 수 있음.   (object나 function이 들어갈 수도 있음)  - [Phaser framework]   * 저번 미팅 때 본 phaser의 장점: multi touch 지원 * 총 6개까지의 동시 multitouch를 감지하는 interface를 지원. * Tabletop의 app을 만드는 데 용이할 것 같음.   2. 이인수 2주 정기 study 발표  - HTML 문법 공부  - [HTML] 문법   * HTML의 태그, <>로 시작하여 </>로 끝 * HTML의 구조 * 헤딩: 크기 순서대로 <h1> ~ <h6>. * <hr> 가로선으로 컨텐츠를 구분 * <br> 문단에서 줄바꾸기 * <pre> 사용자가 입력한 대로 들여쓰기가 나옴 * <body> 태그 안에 style을 추가하여 글씨 크기, 색 조절 가능 * 글씨 크기 관련 * <b> 볼드체 * <sh> * <i> 이텔릭체 * <em> * <mark> * <small> * <del> * <irs>   3. 게임 개발 컨셉/아이디어 회의 및 사용 할 open source framework 논의  - 게임 개발 컨셉/아이디어 회의  - 김경민   * 두 명의 player가 하나의 window를 사용하는 눈치게임. * 게임이 시작되면 한 명의 캐릭터가 가운데에서 발판을 올라감. * 두 명의 player는 각각의 색을 가지며 캐릭터가 발판을 딛을 때 자신의 색인 상태로 발판을 올라가게 하여 점수를 얻는 것이 목적. * 두 명의 player는 각각의 색으로 캐릭터를 변환시키는 버튼이 있으며 버튼은 각각 3번까지 누를 수 있으며 발판을 딛으면 초기화됨. * 서로 발판을 딛기 전까지 눈치를 보다가 마지막에 * 서로 끝까지 누르지 않는 것을 방지하기 위해 둘 다 횟수를 다 쓰지 않으면 더 적은 사람이 승리 -> (?) 세부적인 조정 필요   - 강남구   * 두 명의 player가 각자의 goal window를 사용하는 축구게임. * 평범한 슬라이드 축구게임에 기존에 켜져 있는 창들이 장애물로서 추가됨. * 기존에 켜져 있는 창들이 공의 경로를 시야적으로 가리는 버전과 창들이 공의 진행을 막는 벽이 되는 버전을 생각. * (의견) 다른 창들은 작동이 멈추는가에 대한 생각도 해야 할 것. * (의견) 전체 화면을 사용하며 다른 창들에 영향을 받기에 구현이 힘들 것 같음.   - 정동원   * 리듬게임을 테이블탑에서 구현하면 좋을 것 같음. * 터치가 지원되는 기존의 핸드폰과 같은 소형 기기에서의 리듬 게임은 엄지만 사용하는 등의 제약이 있으며 테이블탑에서는 열손가락을 모두 사용할 수 있기에 리듬게임 장르가 좋을 것 같음. * 여러 사용자를 생각하여 대결, 협동 등. * (의견) 리듬게임은 그래픽적인 요소가 중요하기 때문에 구현이 힘들 것 같음. * 추가적으로 루프스테이션, 런치페드 app을 만들어보고 싶음.   - 이인수   * 눈치게임류, 순발력 게임 류가 좋을 것 같음.   - 사용 할 open source framework 논의   * (환) Game webapp을 만들어본 경험이 있지 않기에 예제와 리소스, 커뮤니티가 활성화되있는 phaser가 초심자용으로 좋을 것 같다. * (환) 오늘 컨셉 회의에서 나온 내용들도 3D게임이 아니고 2D용 game framework phaser로 충분히 구현할 만할 것 같다. * (경민) 추가적으로 멀티터치도 지원하니까 테이블탑에도 어울릴 것 같다. * Phaser 관련하여 종규형께 여쭙고 더 진행. | 다음 발표에 조사해 발표  Reference:  https://phaser.io/examples/v2/input/multi-touch  그림참조. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| Opensoruce framework: phaser? | 종규형께 여쭙고 진행 |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Github  Commit | **작성자** | **Commit 기간** | **Commit 일시** | **기간 내 횟수** | **누적 횟수** |
| 정동원 | **5/31~6/8** | - | 0 | 3 |
| 김경민 | **5/31~6/8** | 6/1, 6/6, 6/7, 6/8, 6/8 | 5 | 10 |
| 강남구 | **5/31~6/8** | 5/31 | 1 | 4 |
| 이인수 | **5/31~6/8** | - | 0 | 3 |