

프로젝트 2차 산업체 멘토링

프로젝트 제 목	VRgorithm (VR을 활용한 코딩 교육 플랫폼)		
날 짜	2022.04.08.		
멘토 성명	김은화	소속	
학생 성명	구태성, 김성연, 한경빈	소속	중앙대 소프트웨어 학부
진행 상황	<p>1. 프로젝트 수정 사항</p> <p>04/03 팀 회의 진행하여 기존 proposal의 캐릭터라이징 방향성을 수정</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 기존 방향성 proposal에서 팀이 작성했던 비교적 단순한 형태의 블록 + 라인 연결로 코드를 표현, 변수는 상자형태로 라인을 따라 흘러가면서 디버깅하는 overall concept에 더해 일부 문법에 한하여 저학년을 위한 캐릭터라이징 모드 데모 구현 (ex. 배열을 기차와 배열값을 기차에 탄 사람으로 구현 등) ● 문제 상황 기존 기획안의 디버깅 과정을 확인하기에 깔끔하다는 장점과 캐릭터라이징 아이디어는 약하다는 단점을 보완하기 위한 아이디어 제시로 추가적인 캐릭터라이징 모드를 제작하려 했지만 두 표현 방식의 내부 구조는 같더라도 그래픽적으로 표현하는 방식은 매우 상이함. 즉 기존 overall concept를 구현한 후 일부 문법에 대해 추가적인 모드를 제작할 때 기존의 리소스를 사용하기 힘들고 새롭게 구현해야 하는 부분이 큼. 또한 이렇게 두 모드를 나누어 제작할 경우, 어느 한 모드가 반드시 필요한가에 대해서 프레젠테이션하기 어려움. ● 기획 수정 결론적으로 기차 모양 구현 등 다소 특정 그래픽 작업이 어려워질 수 있으나, 데모에 필요한 선택스들을 우선적으로 구현하는 것을 목표로 하여 후자의 방식에 가깝게 구현하는 것으로 방향성을 변경. 		

필요한 그래픽 리소스들은 에셋 스토어를 사용할 수 있음.

- ✓ 변수는 객차로 표현, 변수들은 기차에 줄줄이 연결되어 기차길을 따라 이동하며 역(station)에 도달할 때마다 해당 명령어 실행, 즉 기존 초안에서 블록을 역으로 변경, 라인을 기차길로 변경.
- ✓ 배열은 객차를 위로 쌓은 구조로 표현
- ✓ 역(station)은 상자로 표현하고 조건에 따라 길이 나뉘지는 것은 기차길이 분기되는 것으로 표현

2. 추가 회의 사항

- AWS 서버 비용 지원받아야 함
- 베타테스팅 - 중학교 1학년 학생을 대상으로 수행 가능

3. 진행 상황 및 계획

- 깃 브랜치를 나누어 작업
- 김성연 - 서버 템플릿 생성
- 한경빈 & 구태성 - 유니티 프로젝트 생성, 클래스 내부 구현과 외부 구현을 맞추기 위한 인터페이스 설계
- 4/8(금) ~ 4/14(목) 계획
김성연 - 서버 맵데이터 CRUD API 기본 구현
구태성 - VR환경에서 블록 생성 및 연결 구현
한경빈 - 내부 컴파일러 구현 및 TC 출력 테스트