<< 04.23 회의록 >>

태권:

주제, 기대효과, task

* 주제: 플레이어의 복기 및 학습을 통한 실력 향상
* 효과: 실력 향상, 데이터 분석을 경험 획득
* Task: (태권 part)
  + 웹 환경에서 오목게임 input이 들어왔을 때 데이터베이스에 저장하는 부분
  + 모델 학습에서 데이터 정제, 전처리 역할
  + user간의 의사소통 방법 추가 고려

유은:

* 주제: 복기기능으로 사용자의 실력 향상
* Task: (유은 part)
  + 페이지별로 복기, 게임 파트 나누는 방법
  + 세부적인 게임의 룰? 방법? 을 정해야 할 듯
* 제안서 내용에 license 관련 내용 넣을 것

기대효과:

성능측정 지표:

ex 계산에 걸리는 시간 단축

ex ai나 복기 정확도?를 좀더 상승 시키기 승률

기존 오목 ai의 승률 조사

문제 정의: 단순히 승률을 높이는 모델과 달리 유저들의 실력 향상을 보조하는 기능을 넣는다고 한다면 더 시장성이 있다?

게임 목표와 프로젝트 진행자의 목표?

Task 분할

1. Ai 오목의 승률 조사
2. 사용할 오픈소스(이유)  
   - 오목 게임 오픈소스 (여러 오픈소스 중에서 선택한 이유) (현황분석)  
   - 어떤 classification 모델을 사용할지 오픈소스 (선택의 이유) 모델에 대한 설명
3. 각 task를 정리해서 통합
4. 피피티 작업 분할
   * 연구주제, 현황

Task 24일 저녁 8시까지

용희: ai 모델 관련 [ PPT(4, 6) ]

태권: input 데이터를 전처리, 서버 api, 스프링? 프레임워크, chatting 기능 [ PPT(3, 5) ]

유은: front, UI [ PPT(1, 2) ]