

# 14 주차 Team NEMO 회의록

12.1 15:00 ~ 17:00 | 회의 장소 Webex | 작성자 오한음

---

## • 안건

1. 최종 발표 준비
  2. 버그 수정
  3. 라이선스 결정
  4. Ubuntu 환경 테스트
  5. 소회 작성
- 

## • 회의내용

### 1. 최종 발표 준비

최종 발표 준비를 위한 회의를 진행. 보고서에 들어갈 내용과 발표 시나리오 아이디어를 팀원 별 각자 제시함. 발표 목차 및 발표에 들어갈 핵심 내용을 결정.

#### [ 목차 ]

1. 프로젝트 소개
  - 1-1) 라이선스
  - 1-2) 사용한 오픈소스
2. 기존 계획 대비 변경사항
3. 사용한 공개 코드 및 외부 저작물
  - 1-1) 소스코드
  - 1-2) 외부 저작물
4. 프로젝트 결과물
  - 4-1) 결과물 소개
  - 4-2) 팀원 별 역할
5. 소회

< 최종 발표 목차 >

회의 결과, 최종 발표에 들어갈 핵심 내용은 아래와 같이 결정.

1. 프로젝트 라이선스
2. 사용한 오픈소스
3. 변경 사항
4. 베이스 코드
5. 외부 저작물
6. 각자 잔디밭
7. 팀원 별 역할
8. 소회

그 외 주차 별 발표에서 게임 디테일 시연은 많이 보였기 때문에, 전체 흐름 및 리사이징 가능 위주로 시연을 진행하기로 결정.

## 2. 버그 수정

각자 플레이하며 찾은 버그를 수정함. 그 내용은 아래와 같음.

1. 스코어 기록 화면 리사이징 시 깨짐
2. 달고나 게임 리사이징 시 판정 오류
3. 훌짝 버튼 리사이징 시 판정 오류

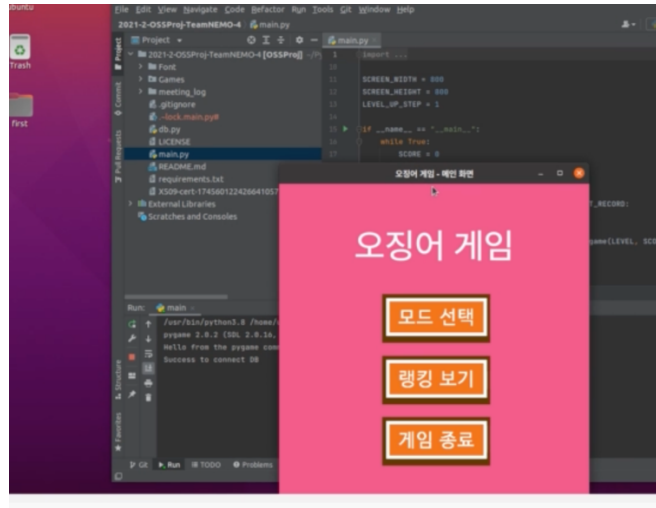
=> 모두 해결하였음.

## 3. 라이선스 결정

본 조도 다른 베이스 코드로부터 도움을 많이 얻은 만큼, 본 프로젝트가 다른 사람들에게 도움을 주고 선순환이 돌았으면 하는 마음에서 , LGPL 라이선스를 채택.

## 4. Ubuntu 환경 테스트

최종 시연을 위해 우분투 환경에서의 플레이를 테스트함. 리사이징 및 게임 플레이, DB 작성까지 문제없이 가능함을 확인하였음.



< 우분투 환경에서의 실행 >

## 5. 소회/작성

최종 발표를 위한 소회를 각자 공유해 작성 후 종합함. 아래는 그 내용.

“

한 학기 동안 OSSP 수업에서 가장 크게 배운 것은, 혼자서 마구잡이로 코드를 작성하는 것과 팀을 이루어 프로젝트를 진행하는 것은 전혀 다른 차원의 일이며, 마찬가지로 혼자 무언가를 꿈지럭 거리는 것과 누군가에게 보여주기 위해 진행하는 것은 전혀 다른 일임을 배웠습니다.

또한 기획 단계에서 아주 치밀하게 계획을 하지 않으면 진행 과정에서 필요 이상의 시간을 써야한다는 것 도 몸소 체험했습니다.

협업으로 진행하지 않았으면 완성 단계까지 올 수 없었을 거란 생각이 들고, IT 업계에서 협업을 왜 중요시 하는지 직접 느끼며 깨달았다는 점에서 의미가 큰 한 학기였습니다.

“