

프로젝트 중간 실적 보고 서

Version	1.0
---------	-----

1. 프로젝트 중간실적 개요

1.1. 프로젝트 명

본인의 프로젝트 명을 작성합니다.

1.2. 프로젝트 일정

단계	세부 Task	작업 일자	완료 여부	산출물
프로젝트 계획	Task를 세분화하여 내용을 구체적으로 작성	8/9 ~ 8/10	Y	프로젝트 계획서
	프로젝트에 대한 세부적 내용 기획서 작성	8/10~9/4	Y	프로젝트 계획서
분석	코코아 프레임워크에 대한 전반적 이해를 위한 도구 검색 및 분류	9/4 ~ 9/15	Y	개발도구
	코코아프레임 워크 분석 및 필요한 API 분석	9/25 ~ 10/3	Y	지식
설계	기본적 화면구설에 대해 필요한 API수집 후 다양한 설계진행	9/3 ~ 9/10	N	설계도

개발	주요 기능등구현 (화면, 광고, 잠금해제)	9/10 ~ 9/30	N	프로토 타입
	화면 설정창 구현	9/15~9/30	N	프로토 타입
테스트				
완료				

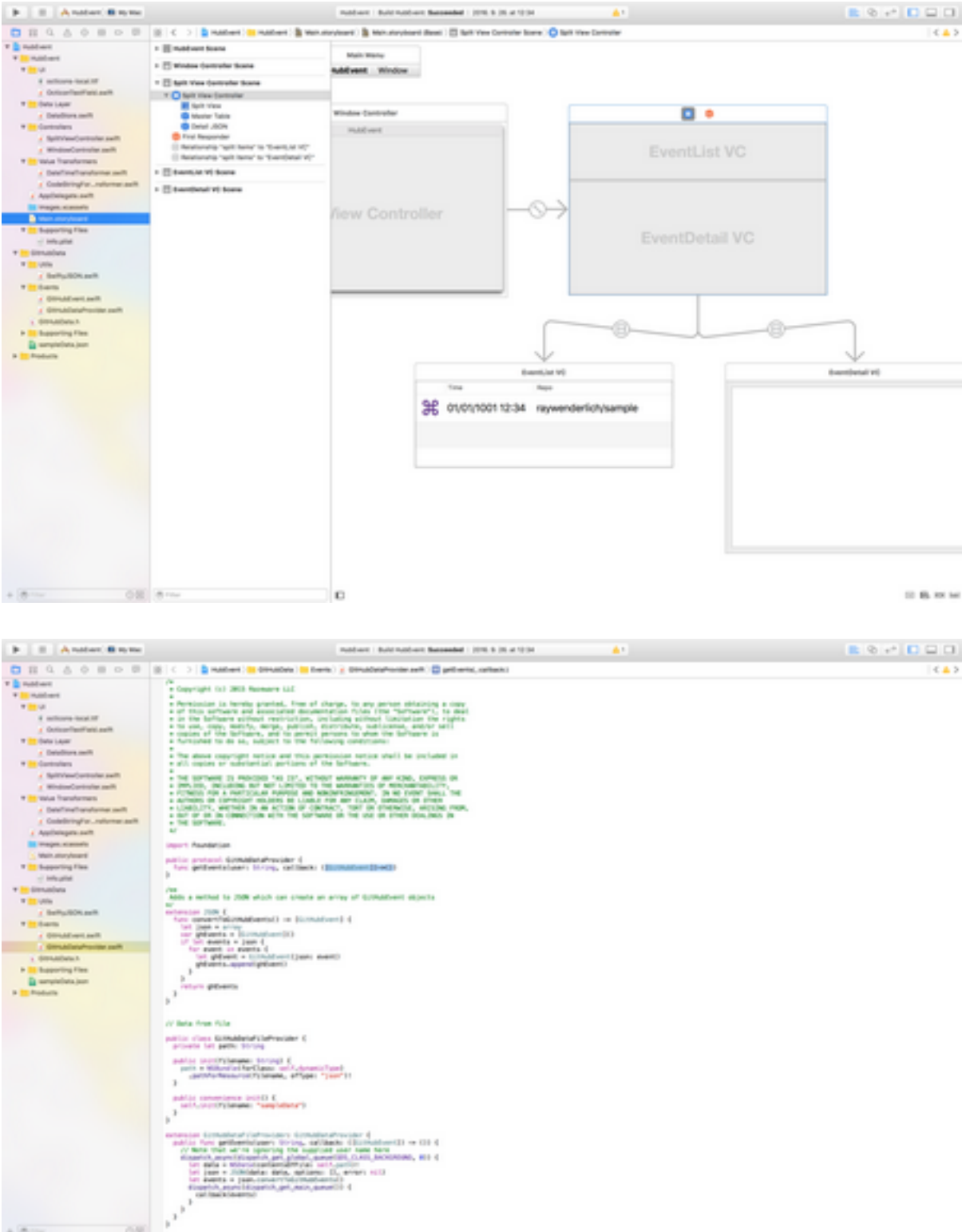
※ 산출물은 반드시 필요한 산출물만 최소화하여 작성합니다.

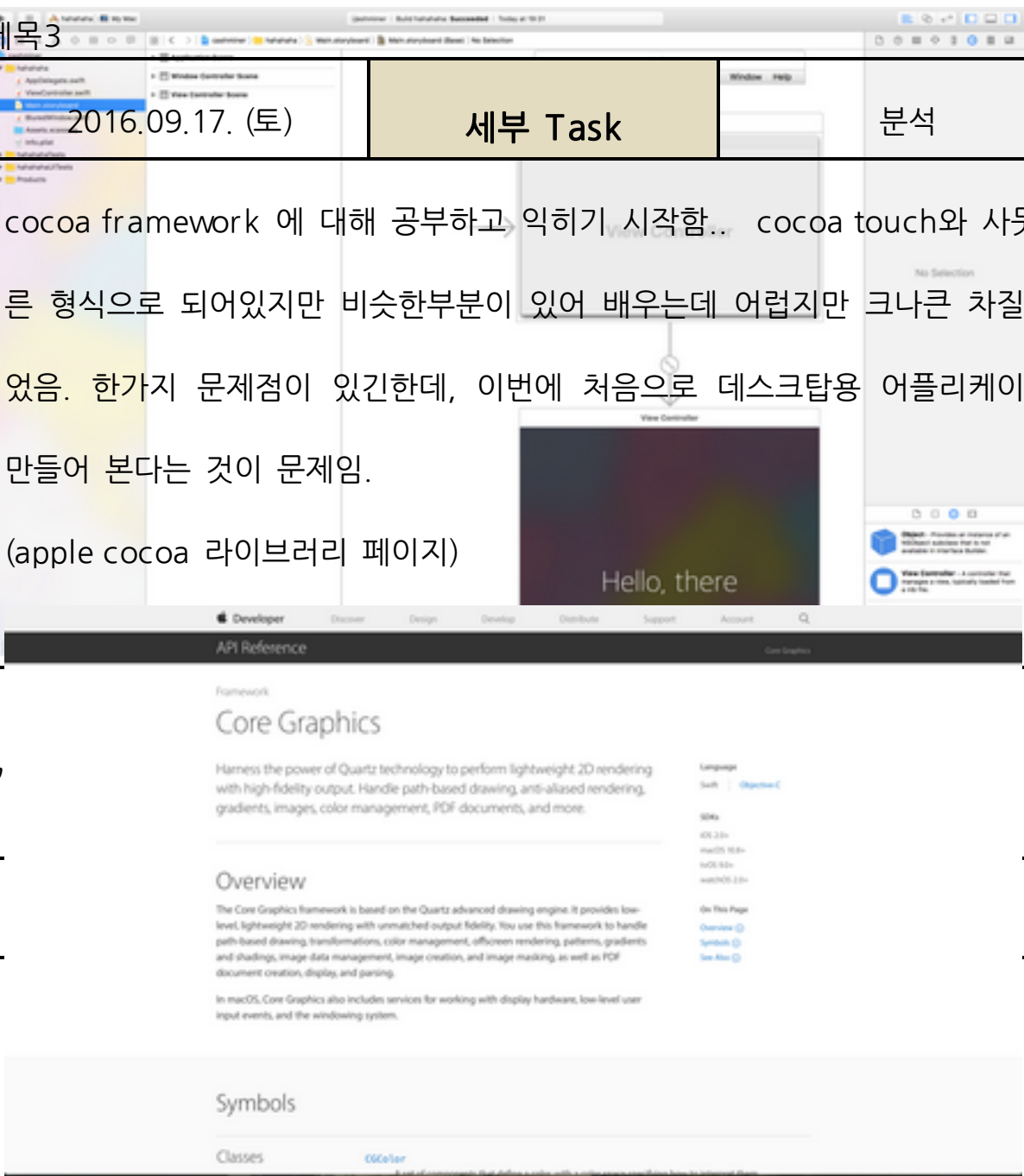
2. 프로젝트 작업 일지

1) 작업일지 제목1

작업 일자	2016.09.03. (토)	세부 Task	기획
작업 내용	<p>오늘, 프로젝트 기획을 변경하였음. 프로젝트의 주 타겟은 윈도우가 아닌 OSX로 잡고 개발할 예정임. 실질적으로 작업할 컴퓨터가 OSX를 쓰는 컴퓨터라서 윈도우 용 어플리케이션을 만들기에 많이 부족하다고 판단되어 대안이 OSX용으로 바꿈.</p> <p>조그마한 일정변경 또한 이루어짐. 아무래도 초기에 설정한 일정이 굉장히 빡빡해 느슨하게 풀어봄.</p>		
이슈 사항	주 타겟 변경		
비고			

2) 작업일지 제목2

작업 일 자	2016.09.10. (토)	세부 Task	분석
작업 내 용	<p>cocoa framework 개발에 쓸수있는 도구들을 분석해봄. 이미 cocoa touch를 만져본 경험이 있으므로 조금 수월하게 진행이 가능했음. 그 결과, XCODE외에 많이 쓸만한 프로그램을 찾지 못하여 결국 주 요도구로 XCODE를 쓰기로 결정.</p> <p>(XCODE 화면)</p> 		

3) 작업일지	제목3		
작업 일자	2016.09.17. (토)	세부 Task	분석
작업 내용	<p>cocoa framework 에 대해 공부하고 익히기 시작함.. cocoa touch와 사뭇 다른 형식으로 되어있지만 비슷한부분이 있어 배우는데 어렵지만 크나큰 차질이없었음. 한가지 문제점이 있긴한데, 이번에 처음으로 데스크탑용 어플리케이션을 만들어 본다는 것이 문제임.</p> <p>(apple cocoa 라이브러리 페이지)</p>  <p>(Core Graphics cocoa 프레임워크 api 페이지)</p>		
이슈 사항	cocoa framework 분석		
비고			

4) 작업일지 제목4

작업 일자	2016.09.24. (토)	세부 Task	분석
-------	-----------------	---------	----

작업 내용	<p>드디어 주 기능을 구현할 수 있을만한 API발견. 이 API가 있어 모든 창보다. 심지어 일반 잠금화면계층의 위에 윈도우를 올려놓을 수 있는 기능을 갖추고 있는 그 api는 개발을 좀 더 수월히 진행할 수 있도록 도와줄 수 있는 예정</p> <p>(찾은 메소드에 대한 설명)</p> <h2>CGShieldingWindowLevel()</h2> <p>Returns the window level of the shield window for a captured display.</p> <h2>Declaration</h2> <p><code>func CGShieldingWindowLevel() -> Int32</code></p> <h2>Return Value</h2> <p>The window level of the shield window for a captured display.</p>
이슈 사항	cocoa framework 분석
비고	

5) 작업일지 제목5

작업 일자	2016.10.01. (토)	세부 Task	설계
작업 내용	<p>화면을 구성할 내용을 스케치하고, 스케치한 화면을 바탕으로 이를 어떻게 설계를 해야하는지 고민중에 있음... 스케치는 대단히 많이 만들어지고 버려지고 있는데, 캐시슬라이드와 비슷하게 안 만들려고 노력중에 있음. 떠오르는 아이디어들을 노트에다 몰려 적을계획... 이 이후부터 설계할 화면들은 실용성에다 초점을 맞출 것 이다.</p>		

이슈 사항	설계중
비고	

3. 프로젝트 중간 산출물

3.1. 산출물 위치

<https://github.com/Cocozo/cashminer>

중간 산출물은 이메일로 제출하지 않고, github.com에 올려주시기 바랍니다.

중간 산출물을 open하고 싶지 않은 경우에만 myha@dimigo.hs.kr로 보내시기 바랍니다.

1) github 계정 : 본인이 자주 사용하는 계정 사용

cocozo

2) repository명 : 프로젝트 영문명 사용

cashminer

3.2. 중간 산출물 설명

- 지금까지 진행된 중간 산출물에 대해 간략히 설명합니다.

아직 많이 진행된 부분은 없음.

하지만 코코아를 다루기 위해 몇몇가지 기능을 넣은 여러 프로그램들은 시험제작을 함. 하지만 제작해야될 주기능이 만들어지지 못하고, 게다 디자인, 설계가 제대로 되어있지 않아 어떤 모양으로 만들어질지는 부지기수.

4. 프로젝트 중간 평가

현재까지 진행된 프로젝트에 대해 중간 평가를 합니다.

현재 진척률	45%
잘된 점	cocoa framework 에 대해 많은 지식을 찾을 수 있게됨. 이를 좀만 응용시킬 수 있으면 많은 응용프로그램을 만들 수 있을 것으로 기대중. 이전에 cocoa touch와 별반 다르지 않은 점이 많음. 따라서, 공부할 시간을 단축시킬 수 있었고, 설계할 때 다시 모든것을 새로 배워할 필요가 사라짐.!!!
잘 안된 점	조금 게으르게 진행함. 좀더 빨리 진행 할 수 있도록 노력해야함. 일정이 변경된 부분도 실제로는 게으르게 진행한 탓에 다른일 정들이 미루어 졌기 때문임
개선 사항	