|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **기초 프로젝트1 계획서** | | | | | | | | | | |
| 프로젝트 분야/주제 | 사용자 데이터를 이용한 산성비 게임 | | | | | | | 총 투입인원 | | 4명 |
| 프로젝트 명 | 국문 | | | 사용자 데이터를 활용한 텍스트 매칭 게임 | | | | | | |
| 영문 | | | Text matching game using user data | | | | | | |
| 수행기간 | 2018. 05. 29 ~ 2018. 6. xx | | | | | | | | | |
| 참여자 | 소속 | | | | 참여자성명 | 학년 | 학번 | | 이메일 | |
| 컴퓨터공학과 | | | | 백승한 | 3 | 2014244115 | | hameli@naver.com | |
| 컴퓨터공학과 | | | | 김건우 | 2 | 2015244070 | | kenu12@naver.com | |
| 컴퓨터공학과 | | | | 성소연 | 2 | 2017243060 | | sos980621@naver.com | |
| 컴퓨터공학과 | | | | 임동범 | 2 | 2017243122 | | ehdqja1020@naver.com | |
|  | | | | | | | | | | |
| **과제목표** | |  | | | | | | | | |
| \* 사용자 데이터를 활용하여 산성비(한컴타자연습에서 지원 하는 미니게임의 일종)을 제작  \* 사용자에게 목표를 제공함으로서 효율적인 타자 연습 및 경우에 따라 프로그래밍 언어의 예약어 및 함수 명을 학습 하는데에 도움을 주고자함 | | | | | | | | | | |
| **개발내용 요약** | |  | | | | | | | | |
| \* 연구개발내용을 요약함 (추후 삭제요함)  \* 개발 프로그램 및 시스템의 전체 구성도 필요 (추후 삭제요함) | | | | | | | | | | |
| **상세 개발 사항** | | |  | | | | | | | |
| \* 연구개발물의 기능, 규격, 구조, 특성 등을 상세히 기술함 (추후 삭제요함) | | | | | | | | | | |
| **과제수행방법** | |  | | | | | | | | |
| \* 개발에 필요한 방법 및 추진전략을 요약  : 주 2회 이상 회의를 통해 현재 개발상황 및 문제점을 토론하고 Github를 통해 개발 과정 및 버전관리를 시행함  \* 참여개발자 간의 역할분담 및 추진 일정   * 백승한 : 전체 프로젝트 통솔 및 스레드 구현 * 김건우 : 파일 입출력을 통한 데이터 파싱 구현 및 연결리스트 구성 * 성소연 : 콘솔 상 유저 인터페이스 제작 및 사용자 데이터셋 제작 * 임동범 : 분당 타자수 측정 기능 제작 및  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 주요내용 | 추 진 일 정 (일) | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | | 프로젝트 주제 및 팀장 선정 |  |  |  |  |  |  |  | | 요구사항 분석 및 필요 기능 요약 |  |  |  |  |  |  |  | | 팀원 별 역할 분담 |  |  |  |  |  |  |  | | 각 기능에 대한 변수 및 함수명 지정 |  |  |  |  |  |  |  | | 프로그램 코드 작성 |  |  |  |  |  |  |  | | 오류 정정 및 소스 코드 보완 |  |  |  |  |  |  |  | | 최종보고서 제작 및 개선 사항 토의 |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | |
| **결과활용계획** | | |  | | | | | | | |
| \* 타이핑 속도가 느린 사람들로 하여금 해당 프로그램을 통해 자연스럽게 게임 진행과 같이 타자 연습을 실행함  \* 프로그래머 들을 대상으로 사용자 데이터 셋을 활용하여 프로그래밍 언어의 예약어 및 자주 쓰는 함수명 등을 타이핑 연습하여 타자가 느려 코드 제작에 오래 걸리는 경우를 줄임  \* 분당 타자수와 스코어를 표기해줌으로서 목표를 설정하고 학습에 재미를 붙일 수 있도록 함  \* | | | | | | | | | | |
| **애로사항** | | |  | | | | | | | |
| \* 스레드의 작동 과정과 효율적으로 작업을 스레드로 나누기 위한 방법에 대해 공부가 필요함  \* 스레드 함수 구현에 있어 C언어의 경우 WinApi와 pthead를 통해 스레드를 구현 할 수 있는데 각각 함수의 복잡성이 높고 리눅스 환경에서만 사용되기 때문에 프로젝트 진행에 앞서 어떤 것을 사용할지 결정할 것이 필요함  \* 분당 타자수 알고리즘은 어떤 식으로 작동하며 어느 시점에 계산하여 출력할지 결정하는 것이 필요함  \* 이중 연결 리스트 사용에 있어 단일 연결 리스트와 차이점을 파악하고 코드에 적용하는 능력이 필요함 | | | | | | | | | | |