

# 5월7일 회의록

날짜	2024.05.07
시간	20:00 ~ 21:00
수행자 이름	장진영(팀장)
참여 인원	장진영, 강현준, 김호진, 이한빈
수행 내용	<p>5월 10일 : 각자 맡은 역할 코딩 및 특이점 서술 (시뮬레이션 결과 및 설명 포함, 트러블 슈팅 상세 기재)</p> <p>5월 17일 : Function 4 적용하여 Function 1, 2, 3 코딩 및 최적화</p> <p>5월 21일 : 대면회의, 작성한 code 최적화 및 성능 비교</p> <p>5월 22일 : 각자 맡은 보고서 제출</p> <p>5월 24일 까지 김호진 팀원이 보고서 통합하여 발표 자료 제작</p> <p>제작된 발표 자료를 토대로 각자 맡은 파트 발표 하고 컷 편집으로 이어가도록 함</p>
Trouble Shooting	<p>PNG 파일은 압축된 형태이기 때문에 그림을 온전히 표현할 수 가 없음</p> <p>→ PNG 파일을 decoding하는 라이브러리를 사용하려 했지만 keli에서 돌아갈지 의문임</p> <p>→ BMP파일은 압축되어있지 않은 형태라기에 BMP파일로 변경</p> <p>→ BMP파일의 헤더크기는 variable해서 파악하기가 어려웠고 RGB 형태가 아닌 BGR 형태로 저장되어 있음 또한 기존 PNG에서 존재하는 투명도 비트가 BMP형식에서는 값은 존재하지만 사용되지 않는 값임</p> <p>→ 교수님이 제공해주신 hex 이미지로 프로젝트 진행 결정</p>
다음 수행 계획	<p>장진영 : 기존 이미지를 8-bit RGB 이미지로 변환하는 코드 작성 및 결과 설명</p> <p>이한빈 : 기존 이미지를 grayscale 이미지로 변환하는 코드 작성 및 결과 설명</p> <p>강현준 : 기존 이미지를 binary 이미지로 변환하는 코드 작성 및 결과 설명</p> <p>김호진 : Memory relocation시 어떤 특이점이 생기는지 서술</p> <p>다음 회의 때 Function 1, 2, 3 함수 코드를 Function4 적용하여 변경하고 결과 비교 및 설명할 예정-</p>