

# 회의록

날짜	2024.11.30	시간	19:30-22:00
장소	디스코드	작성자	박건웅
참석자	정진영, 박성민, 엄주성, 박건웅		
목적(목표)	기말 프로젝트 구체화		
주제	구현 방향 설정 및 WBS 틀 작성		
회의 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 UI 구현 관련 토의               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Streamlit내 디자인 설정                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1.1 제한되는 요소들이 있는 것 같음</li> <li>1.1.2 UI를 구현하는데 있어서 streamlit의 숨겨져 있을 지 모르는 기능들을 찾는데 어려움이 있음</li> <li>1.1.3 Chat gpt로 코드를 만들어봤을 때 디자인이 마음에 들지 않음</li> </ol> </li> <li>1.2 CSS hack 사용                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.1 streamlit에서 디자인 구현이 안되는 부분을 streamlit 구현 후 사이트에서 검사 기능을 사용하여 CSS로 style을 지정할 수 있음을 알게 됨</li> <li>1.2.2 앞서 얘기한 문제들이 어느정도 해결됨</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>2 다른 예제 참고               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Streamlit이 게임 구현용으로는 적합하지 않다는 의견                   <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 인터넷에서 streamlit 게임 예제 발견                       <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1.1 Streamlit이 제공하는 클라우드 사이트에서 실행해 본 결과 반응 속도가 느림</li> <li>2.1.1.2 이로 인해 즉각적인 반응속도를 요구하는 게임 구현에 있어서 어려움이 예상됨</li> <li>2.1.1.3 로컬로 해봤을 때는 빠름</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> </li> <li>3 Streamlit 활용 방법               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Streamlit 기본적인 강의 영상을 보고 예제를 만들어 봄</li> <li>3.2 포켓몬 도감 모음이라는 streamlit 예제를 만들어서 streamlit에 조금이나마 익숙해지게 됨</li> <li>3.3 코드 작성 전 streamlit 구조를 먼저 파악하여 구현하는데 고려할 수 있게 됨</li> </ol> </li> <li>4 실시간 랭킹 기능 및 업적 요소               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 게임 외에 실시간 랭킹 기능과 업적 기능을 추가하려고 함</li> </ol> </li> </ol>		

	<p>4.1.1 저번에도 토의했지만 문제가 실시간 기능을 어떻게 구현할 것인지가 문제</p> <p>4.1.1.1 굳이 실시간이 아니어도 점수 갱신 방법을 사용하는 것이 나을 수 있다는 의견이 나옴</p> <p>4.1.2 업적 요소</p> <p>4.1.2.1 흔한 게임과 같이 티어 시스템을 도입</p> <p>4.1.2.2 업적은 steam 게임에서 업적 표현하는 것과 같이 메시지 뜨도록 구현하는 것이 좋겠다고 생각함</p> <p>5 문서 작성</p> <p>5.1 WBS 양식을 엑셀 샘플에서 가져와서 수정</p> <p>5.1.1 역할 분배에 대해 토의</p> <p>5.1.1.1 코드 작성은 모두가 참여</p> <p>5.1.1.2 회의록 작성 : 박건웅(작성 후 수정은 조원 모두)</p> <p>5.1.1.3 Github 관리 : 정진영</p> <p>5.1.1.4 Ppt와 명세서, 화면설계서는 미정</p> <p>6 다음 일정 잡기</p> <p>6.1 다음 주는 zoom 화상회의를 통한 수업 참가니까 도서관 회의실을 이용</p> <p>6.2 다음 주 수요일은 수시면접으로 인한 휴교이기 때문에 통학하는 박건웅 제외 나머지 3명이 대면으로 만나고 디스코드를 통한 온라인 참여를 겸함</p> <p>7 질문사항 만들기</p> <p>7.1 화요일 zoom 수업에서 말할 진행사항 및 질문사항 생각해오기</p>
결론 및 합의	<p>너무 많이 게임을 추가하지 않는 것이 좋을 것 같다. 차라리 완성도 높게 게임을 2-3개만 만들고 나머지는 UI나 부가적인 요소(업적, 랭킹) 등에 집중하는 것이 좋을 것으로 예상된다.</p> <p>역할 분배를 빠른 시일 내에 정해서 효율적인 프로젝트를 진행하도록 하자.</p>
할 일	질문사항 생각해오기 및 정확한 역할 분배
참고 사항	