

회의록

날짜	2024-12-03, 04	시간	12:00-15:00
장소	한림대학교 도서관	작성자	박건웅
참석자	정진영, 박성민, 엄주성, 박건웅		
목적(목표)	요구사항 명세서, 화면설계서 작성		
주제	명세서, 화면 설계서 작성 및 프로젝트 구현 관련 토의		
회의 내용	<p>1.요구사항 명세서 및 화면 설계서 작업 진행 상황</p> <ul style="list-style-type: none">- 요구사항 명세서와 화면 설계서 작업 완료를 위한 논의가 이루어짐.- 화면 설계의 세부적인 내용과 UI 디자인에 대한 검토가 필요함.- 프로젝트의 목표와 사용자 니즈 충족을 위한 방안 모색 및 게임 프로젝트의 동기 부여 방안 논의. <p>2.무설치 웹 게임 플랫폼 구축 제안</p> <ul style="list-style-type: none">- 스트리밍 기반의 웹 게임 플랫폼 구축을 제안.- 설치 없이 웹에서 바로 플레이 가능하며, 광고 없이 게임 이용 가능하도록 설계.- 2048, 스도쿠 등 간단한 게임들을 테스트용으로 먼저 제공하고, 퍼블리셔 역할로 다른 게임들을 추가할 계획. <p>3. 게임 모음집 구성 방향</p> <ul style="list-style-type: none">- 게임 모음집 구성 방식에 대한 논의가 이루어짐.- 포괄적인 '등지' 개념을 활용한 명칭 및 플랫폼 구축 방안 제시.- 사용자 중심 또는 업로드 중심 플랫폼 구축 방향에 대한 고민이 포함됨. <p>4.프로젝트 목표 재검토 및 기술적 문제 해결</p> <ul style="list-style-type: none">- 각 팀의 프로젝트 주제가 상이하며, 특히 플랫폼 등지, 보안, 관광, 파이썬 비밀번호 생성기 등 비즈니스 모델과의 개념 차이가 존재함.- 화면 공유 문제 발생 및 기술적인 어려움으로 인해 원활한 소통에 어려움을 겪음.- 프로젝트의 핵심 목표(니즈, 골, 오브젝티브) 재확인 및 클라이언트의 요구사항(사용자 유치 방안)에 대한 논의 필요성 제기. <p>5. 스트리밍 기반 게임 개발 도구의 활용 가능성</p> <ul style="list-style-type: none">- 스트리밍 기반으로 작동 가능한 개발 도구에 대한 논의		

	<p>가 이루어짐.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 도구는 다양한 기능을 제공하며, 실시간 게임 개발 및 발표 등에 활용 가능. - 웹 상에서의 엔진 유닛 연결 및 챗GPT 활용 등 다양한 시도가 언급됨. <p>6. 플래시 게임 재현 방안 모색</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플래시 게임 재현의 어려움과 유니티 엔진 사용 가능성을 논의. - HTML5를 이용한 플래시 게임 구현을 위한 러플(API) 활용 방안 제시. - 플래시 게임 파일을 웹상에 띄우는 방법과 기술적 제약점을 분석. <p>7. 온라인 랭킹 시스템 구현 방안 모색</p> <ul style="list-style-type: none"> - 데이터 저장을 위한 크롬 웹 프로그램 및 구글 시트 활용 가능성 논의. - 메모장을 데이터베이스로 활용한 게임 사례 언급 및 시트 활용 가능성 제시. - 온라인 랭킹 시스템 구현의 어려움과 서버 필요성, 로컬 구현의 제한점 논의. <p>8. 화면 설계서 및 요구사항 명세서 작업 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> - 요구사항 명세서와 화면 설계서 작업 진행 상황 논의. - 화면 설계서는 실행 장면 캡처, 질문(비즈니스 모델, 수익성 등), 기존 계획 및 현재 상황 비교 등 포함. - 기존에 제작된 사이트 스크린샷을 활용하여 화면 설계서 작성, 인트로 피쳐 브랜치를 통해 시작 화면 추가 계획. <p>9. 시스템 구현 및 제출 방식 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스프레드시트를 이용한 DB 사용법을 활용하여 점수 저장 및 랭킹 시스템 구현 계획. - 구현 내용을 바탕으로 랭킹, 추가 시스템 등 다양한 기능 추가 예정. - 제출 방식은 영상 또는 PPT 형식으로 결정, 화면 설계서는 작성 후 공유 예정. <p>10. 요구사항 명세서, 화면 설계서 최종 점검 및 수정</p>
결론 및 합의	문서 관련 마무리를 신속하게 하고, 프로젝트 진행을 효율적이고 신속하게 할 수 있도록 방법을 모색하고 노력하기로 함.
할 일	문서 작업 마무리 및 프로젝트 진행

참고 사항	
-------	--