|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **2012** | |
|  |  |

설계 프로젝트 제안서

**Sharing On Display** Service

( Breacking Jobs **Ver** **1.0** )

팀 명 : Breaking Jobs

담당교수 : 이민석

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **학번** | **이름** | **전화번호** | **E-mail** |
| **0792003** | **권문범** | **010-4733-8812** | [**Mask456@naver.com**](mailto:Mask456@naver.com) |
| 0792007 | 김국도 | 010-9084-1390 | [alternate@gmail.com](mailto:alternate@gmail.com) |
| 0792025 | 엄재영 | 010-9260-5350 | [djawodud7@naver.com](file:///C:\Users\jobs\AppData\Roaming\Microsoft\Word\djawodud7@naver.com) |
| 0992090 | 김정민 | 010-4282-3753 | [karima2040@gmail.com](file:///C:\Users\jobs\AppData\Roaming\Microsoft\Word\karima2040@gmail.com) |

팀원

HomePage : http:// 아직없음

1. 프로젝트 개요……………………………………………………………………………………………………………………… 3p

**목 차**

* 1. Sharing On Display란 ….………..………………………………………………………………………….………… 3p
  2. 프로젝트 배경 ………………………………………………….………………………………………………………… 3p
  3. 프로젝트 목적 과 기대 효과 .………………………….………………………………………………….…….. 4p

1. 목적 ……………………………………………………………………………………………………………………… 4p
2. 기대효과 ………………………………………………………………………………………………………………. 5p
3. 프로젝트 결과물의 개요 ……………………………………………………………………………………………………. 6p
   1. 프로젝트 결과물 설명 .………………………………………………………………………………………………. 6p
4. 프로젝트 결과물의 소개 ..……………………………………………………………………………………. 7p
5. 프로젝트 결과물의 특징 ……………………………………………………………………………………… 7p
6. 프로젝트 결과물 기반의 Contents ……………………………………………………………………… 8p
7. Game Control Center ………………………………………………………………………………….. 8p
8. Game Control Center 이미지 ………………………………………………………………. 9p
9. Display 측면 ………………………………………………………………………………...... 9p
10. Device 측면 ..…………………………………………………………………………….……. 9p
11. Game Control Center 시나리오 …………………….…………………………………… 10p
12. Ask & Answer…………………………………………………………………………………..…………. 10p
    1. Ask & Answer 이미지……………………………………………………………………….... 11p
       1. Display 측면……………………………………………………………………………….. 11p
       2. Device 측면…………………………………………………………………………….…….. 12p
    2. Ask & Answer 시나리오………………………………………………………………………. 12p
13. Powerful Presentation Tool ……………………….………………………………………………. 13p
14. Common Projector 이미지 ……………….……………………………………………….. 13p

|  |
| --- |
|  |

1. Display 측면 …………………………………….…………………………………………….. 14p
2. Device 측면 ……………………………………….…………………………………………… 14p
3. Common Projector 시나리오 …………………….………………………………………. 15p
   1. 프로젝트 결과물의 구조 ………………………………………………….……………………………………........ 15p
   2. 프로젝트 현실적 제약 사항……………………………………………….………………………………………... 16p
   3. 프로젝트 관련 기술 ……………………………………………………………………………………………………. 16p
   4. 개발 도구 및 라이브러리 …………………………………………………………………………………………... 17p
4. 프로젝트 제출 목록 ……………………………………………………………………………………………………………. 17p
5. 프로젝트 테스트 계획 ………………………………………………………………………………………………..………. 17p
6. 프로젝트 수행 및 일정 ………………………………………………………………………..…………………………….. 18p
7. 참고 자료 ……………………………………………………………………………………………………………………………. 18p
8. 프로젝트 개요
   1. Sharing on display란?

한 디스플레이에, 여러 단말기가 접속해서 다양한 컨텐츠를 공유, 사용할 수 있는 획기적인 시스템이다. (이하 SOD 시스템)

* 1. 프로젝트 배경
  2. 프로젝트 목적과 기대 효과

1. 목적

한 서버가 서비스를 제공할 수 있는 범위는 한 서브넷에 국한한다.

서버와 스마트 폰은 동일한 프레임워크로 작동한다.

SOD 시스템은 ios 안드로이드 스마트 폰으로 공유 시스템에 접속할 수 있다.

시스템 내에서 데이터 송수신 시에 손실이 없어야 한다.

1. 기대효과

개발자, 사용자, 기업 측면에서.

1. 사용자

자신의 스마트 폰 만으로 디스플레이에 접근해 컨텐츠를 이용할 수 있고

특정상황에서 생기는 대기시간을 이용해 컨텐츠를 이용할 수 있다.

1. 개발자

자신이 만든 게임 컨텐츠를 쉽게 업로드 할 수있다.

1. 기업

SOD 시스템이 사용자의 직접적 참여를 요구하므로 광고 효과가 더욱 극대화 된다.

1. 프로젝트 결과물의 개요
2. 프로젝트 결과물 설명
   1. 프로젝트 결과물의 소개
   2. 프로젝트 결과물의 특징
   3. 프로젝트 결과물 기반의 Contents
      1. GCC(Game Control Center)
      2. A&A(Ask & Answer)
      3. PPT (Powerful Presentation Tool)
3. 프로젝트 결과물의 구조
4. 프로젝트 현실적 제약 사항
5. 프로젝트 관련 기술
6. 개발 도구 및 라이브러리
7. 프로젝트 제출 목록
8. 프로젝트 테스트 계획
9. 프로젝트 수행 추진 체계 및 일정

**' 12**

2012

**3**

**통합 테스트**

03/16

**저장소 모듈 테스트**

03/15

**직렬화 모듈 테스트**

03/14

**파일관리 모듈 테스트**

03/09

**서버탐색 모듈 테스트**

03/07

**통신모듈 테스트**

03/02

**프로젝트 시작**

03/01

**모듈 통합통합**

03/15 - 03/16

**저장소 모듈**

03/14 - 03/15

**직렬화 모듈(JSON)**

03/12 - 03/14

**파일관리 모듈(열기, 읽기, 쓰기, 삭제)**

03/07 - 03/09

**서버탐색 모듈**

03/05 - 03/07

**통신 모듈(소켓생성, 송수신)**

03/01 - 03/02

1. 참고 자료