자료구조 11조 회의록

20161586 김형래

20161597 이 솔

20161611 조민균

20161613 황재석

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.05.12 | |
| 활동 | 김형래 : 회의록 작성  이 솔 : 결과보고서 작성  조민균 : 코딩  황재석 : 코딩보조 및 회의록 작성 |
| 이 날은 팀과제 조편성을 받은 후 첫날이라 서로의 역할 분담을 정하였고 게임을 숙지하였다.  이 솔리테어 게임은 같은 모양의 카드를 에이스부터 킹까지 순서대로 쌓아야 한다. 또한 뒤집어 놓은 카드부터 검정, 빨강을 번갈아 가며 내림차순으로 카드를 쌓는다. King은 빈자리로 옮겨갈 수 있다. 이렇게 게임을 하여 카드를 더 이상 옮길 수 없을 때 까지 게임을 한다.  여기에 카드를 섞는 난수 생성기, 돈을 구현하기로 하였다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.05.19 | |
| 활동 |  |
| 설명  아이디어 구상 단계에서 스택의 구조를 생각하게 되었다. 기본은 스택에 대한 응용 구조이다. 기본 틀에 대해서 코드 짜는 것을 하였다. 스택 구조를 이용해 칸을 만들어 놓았다. Push, Pop으로 넣고 카드출력을 하게 하였다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.05.29 | |
| 활동 | 좌표코드C:\Users\김형래\Desktop\좌표.PNG |
| 돈이 추가되고 마이너스가 되는 것에 대한 돈의 표시, 기록 출력시 명확하게 카드의 종류를 구분하고, 각각의 종류에 따라 구별하고 2게임 또는 여러게임을 모두 표시하는 추가이해를 하였고 그에 따라 세부적 역할 분담을 정하였다.  김형래 : 카드 이미지 수정 작업  (카드 53장 이미지를 찾아서 캡쳐하여 수정하였다.)  이 솔 : 문제 해석 & 정리  (추가된 과제에 대한 문제 재해석)  조민균 : 좌표맞추기  황재석 : 좌표맞추기 |

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.06.05 | |
| 활동 | 문제점논의  (c) 옮길 수 있는 가장 왼쪽 파일을 찾아서, 그것을 옮겨 놓을 수 있는 가장 왼쪽 파일의 위로 옮겨라 에 대한 이해가 잘못 되어 코딩을 하는데 문제가 발생 하였다. 왼쪽 파일을 찾아 가장 왼쪽이라는 말이 걸려 문제가 생겼는데 무조건 왼쪽으로 가는 것이 아니면 운이 나쁠경우 게임이 끝나지 않고 무한 반복되는 경우가 생기게 되었다. |
| 위에서 생긴 문제점에 대하여 서로 토의하는 시간을 가지게되었다. 카드를 옮길 때, 오른쪽, 왼쪽 둘다 같은 값이 있고 그게 다른곳에 동시에 움직일 수 있는 상황일 때, 왼쪽 것을 먼저 이동할 수 있게 하는 것으로 이해하는 시간을 가졌다.  5(스페이드), 5(클로버)  4(다이아)가 왼쪽으로 밖에 못 가는 상황이다.  서로 각자 생각하여 9일날 다시 회의할 때까지 해결방안을 찾기로 하였다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.06.09 | |
| 활동 | 문제점 해결  5일날 문제점이 되었던 것은 무조건 왼쪽으로 가는 것이 아닐 경우 무한반복이 될 수도 있다는 점 이였다. 그래서 게임에서 가장왼쪽 파일로 이동할 수 있게 만들었다. 코딩을 갈아 엎고 다시 짜면서 문제점들을 수정해 게임을 완성하였다. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 2017.06.17 | |
| 활동 |  |
| 마지막 회의는 최종 정리를 하면서 발표자료인 ppt를 만드는데 기여하였다. 지금까지 생긴 문제점이나 해결책, 결과보고서와 회의록 수정 등 최종 정리를 갖는 시간 이였다. |