

9주차 progress

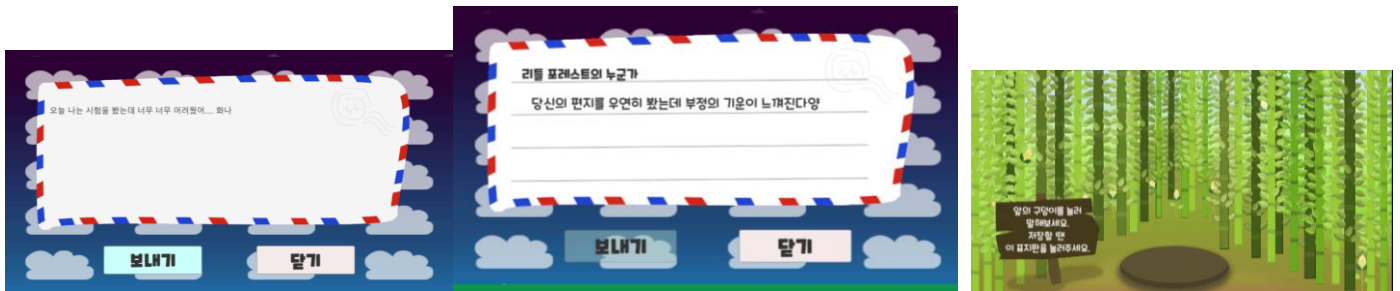
제출일 : 5월 14일 & 팀 : M4

I. 진행사항

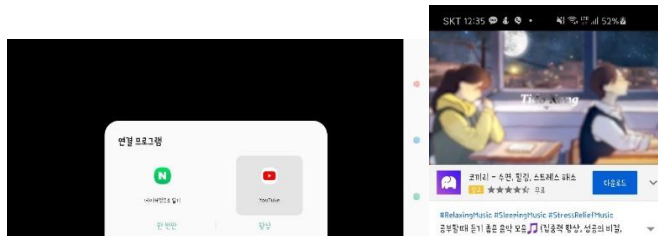
1. 시간에 따라 바뀌는 배경 : 실제 시간에 따라 배경이 바뀌도록 설정하였습니다.

			
아침 (5~11시)	점심 (11~16시)	저녁 (14~23시)	새벽 (23~5시)

2. 편지(일기) 분석 : 우체통을 누르고 편지를 작성하고 보내기를 선택하면 서버에 작성한 text를 서버에 보내고 googletans 라이브러리로 영어로 번역후에 vaderSentiment로 감정분석을 하였습니다. 결과에 따라 답장이 다르게 올 수 있도록 하였습니다.



3. 대나무숲(녹음) 분석 : 대나무 숲처럼 되어있는 Scene에서 말을 하면 녹음된 음성을 들어 본 후에 wav파일을 서버에 보내 감정분석을 하게 됩니다. 이때 speech-Emotion-Analyzer 모델을 사용하여 만들었습니다. (<https://github.com/MITESHPUTHRANNEU/Speech-Emotion-Analyzer>)
4. 힐링 지수의 결과에 따른 노래 추천 : 힐링 지수 및 감정 결과에 따라 분류해 놓은 노래&영화를 추천해 주고 해당 링크의 웹페이지로 이동할 수 있습니다.



II. 남은 일정

1. 구글 핏 : 게임에서 사용자별 개인의 걸음수와 수면정보에 접근하려면 oauth2.0 인증을 보내야 하는데 유니티에서 서버로 보낼 수 없습니다. 안드로이드 스튜디오에서 jar파일로 만들어 유니티에 플러그인으로 만드는 방법으로 적용시킬 예정입니다.
2. 게임 스토리 및 퀘스트 정리 : 추가된 콘텐츠들을 게임에 자연스럽게 적용시키기 위해 스토리 및 퀘스트 정리를 최종적으로 진행할 예정입니다.