

8주차 progress

제출일 : 5월 7일 & 팀 : M4

I. 동영상 시연 설명

갤럭시s10e 모델에서 시연하였습니다. 이는 높은 안드로이드 버전에도 실행 가능함을 알 수 있습니다.

1. 시작 & 로그인

- 시작할 때 자동로그인이 되면서 google play 게임에 연결됨을 확인할 수 있습니다.

2. 힐링 지수를 위한 양양이와의 상담

- 힐링 진단을 위해 양양이의 10개의 질문에 대답을 하면 좋음대답(1.0), 보통대답(0.5), 별로대답(0.2)으로 각 질문에 맞는 비율로 계산이 되어 오른쪽 위의 힐링 바가 채워지게 됩니다.

3. 향섭이의 감정 분석

- 토끼 캐릭터인 향섭이에게 말을 걸면 사진 입력을 할 수 있고, 감정분석 결과에 따라 알맞은 대사가 나옵니다. 또한 결과가 마음에 들지 않으면 다시 촬영을 진행할 수 있습니다.

- 힐링 진단서를 보면 사용자의 감정결과를 다시 확인할 수 있습니다.

4. 자불라자와의 미니게임

- 개 캐릭터인 자불라자가 외국인이라는 컨셉에 맞추어 같이 공부하는 것처럼 맞춤법 미니게임을 진행할 수 있습니다. 미니게임을 마치면 맞춘 개수*3만큼의 코인이 지급됩니다.

5. 상점에서의 물건 구매

- 얻은 코인으로 게임진행에 필요한 아이템을 구매할 수 있습니다. 코인이 모자라면 구매가 불가능합니다. 상점의 아이템들은 퀘스트에 맞추어 바뀝니다. 아이템을 구매하면 인벤토리(가방)에 들어가게 됩니다.

II. 남은 일정

- 추가된 콘텐츠가 생기면서 일정이 조금 빡빡해졌지만 일정에 따라 팀원 모두 성실하게 진행하고 있습니다.

추가 콘텐츠 - 일기					추가 콘텐츠 - 음성				
Name	contents	person	state	date	Name	contents	person	state	date
일기 UI	일기 UI 디자인 및 안드로이드에서 text 입력 받기	손예진	하는중	5월 08,	유니티 - 녹음	유니티에서 녹음하고 wav파일 저장 하기	윤서현	완료	5월 06,
감정 분석	번역 -> 감정분석 파이썬 코드 짜기	김형섭	하는중	5월 08,	감정분석	감정분석 파이썬 코드	김형섭	하는중	5월 08,
유니티 ~ 서버	유니티에서 입력 받은 일기데이터를 서버에 보내고 감정분석한 결과 받아 오기	김형섭 윤서현 강민정	아직	5월 09,	유니티 ~ 서버	유니티에서 입력 받은 음성데이터를 서버에 보내고 감정분석한 결과 받아오기	윤서현 김형섭 강민정	아직	5월 09,

게임					힐링지수 관련				
Name	contents	person	state	date	Name	Tags	person	state	date
스토리 & 퀘스트 정리	스토리 & 퀘스트 마무리 정리	강민정 윤서현 김형섭 손예진	아직		구글핏 연동	걸음 수, 수면 시간 정보 힐링지수 값으로 받아오기	윤서현 김형섭	오류해결중	
퀘스트 스크립트 정리	캐릭터 스크립트에 각각 있는 대사나 퀘스트를 정리	강민정	아직		힐링지수 계산 비율 정하기	새로운 정의에 의한 힐링지수계산 비율 정하기	김형섭 윤서현 강민정 손예진	아직	5월 09,
배경	시간에 따라 배경 바뀌도록 산이나 나무 추가 배치!	손예진	하는중	5월 09,	힐링지수 결과~~	힐링지수의 값이 영향을 미치는 요소 (코인, 아이템, 힐링요소추천시스템 등) 구체화 하기	윤서현 김형섭 강민정 손예진	아직	
데이터 서버에 저장	어떤 데이터를 서버에 저장할지 명확히 한 후 저장하고 불러오기	강민정	하는중	5월 16,	갤러리 선택	갤러리 선택하는거 추가	윤서현	완료	5월 08,
게임 설명	게임 콘텐츠에 대한 설명도 넣자								
sprite 캐칭현상	캐릭터가 흐리게 나오는지 수정	강민정	아직	5월 09,					
아이템 사용	퀘스트에 맞추어 아이템을 사용하면 인벤토리에서 없어지도록	강민정	하는중						