

(개발)프로젝트 팀(활동, 티칭)일지

활동차수	(3)회차		일시	2025/10/9
활동장소	Discord (온라인 화상 통화)			
프로젝트명	게임 아이디어 인큐베이팅 플랫폼 지역 가맹점 피드백 챗봇			
멘토링 팀 참석자	학년	(2)학년	학부(과)	소프트웨어학부
	팀장	박성웅 (2022041033)	팀번호	7
	팀원	박정환(2022041038), 하희찬(2022041041)		

활동 내용	주요내용	<p>1. 실습 중의 문제점</p> <ul style="list-style-type: none"> - bootstrap.min.css를 적용하는 도중 bootstrap.min.css를 파일 디렉토리에 붙여넣었음에도 정상적으로 CSS가 적용되지 않는 상황이 발생 -> 알고보니 에디터에서 refresh를 시키지 않아 갱신되지 않은 CSS파일을 적용시킬 수 없었던 것. (이외에는 문제 없음) <p>2. 팀 활동 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현재 스프링부트 실습 및 복습에 많은 비중을 두고 있음. - 팀 티칭 후 피드백을 통해 새로운 주제를 정함 - 청주 서원구 내의 가맹점들을 종합한 후 카카오맵 API를 통해 주변 가게들의 정보를 수집하여 현 가맹점에 대해 피드백을 해주는 웹 챗봇 시스템을 구상 중. <p>3. Trello에 대하여</p> <ul style="list-style-type: none"> - 먼저 Trello에 대해 요약하자면, 서로 어디까지 작업했는가를 한눈에 알아보기 쉽도록 만들어진 매우 시각적으로 유용한 칸반 보드 툴이다. 보드, 리스트, 카드 등을 통해 어디까지 작업이 진행되었는지 서로 쉽게 확인할 수 있다.
	향후계획	<ul style="list-style-type: none"> - 계속해서 JAVA 및 스프링부트에 대한 내용 공부하기 - 회의를 통해 새롭게 정한 주제 결정 및 구체화
티칭 내용		<ul style="list-style-type: none"> - README의 내용을 통일할 것(README는 개발 상황에 대해 표현할 수 있는 가장 좋은 수단이며, README가 얼마나 잘 되어있는지에 따라 개발 홍보도 가능하다.) - 피드백 : 웹을 선택한 것은 좋은 일이다. 하지만 게임 관련은 현실성에 대한 신뢰성을 얻기 어렵다.(교수님 개인적으로도 객관적인 현실성을 생각해보아도 좋게 볼 수 없다는 것은 사실이다.) - 다른 주제를 고려해 보는 것을 추천. 또한 이번 학기의 목표가 1인이 웹 사이트를 만들 수 있는 것을 목표로 하는 만큼 스프링부트에 대한 내용 많은 공부 바람.
담당교수* 확인		강 재 구

※ 활동증빙자료 별도 첨부

[별첨 : 활동 증빙 자료]

