|  |
| --- |
| 회의록 |

|  |  |
| --- | --- |
| 일시: 05/14 금요일 | 회의 장소: 스터디카페 + 집 |

|  |  |
| --- | --- |
| 참석자 명단 | 대면: 이기탁, 한정민, 이치구, 최윤제 / 비대면: 김수환 |
| 회의유형 | 대면 + 비대면 |
| 서기 | 이기탁 |
| 참석자 | 이기탁, 한정민, 김수환, 이치구, 최윤제 |
| 회의 안건 | 1. 프론트엔드 파트를 맡은 인원은 어떤 프레임워크를 사용할 지 결정 2. 프론트엔드를 맡은 사람들은 각자 어떤 기능을 맡을지도 고민해오기 |

|  |
| --- |
| 회의 내용 |

|  |
| --- |
| 1. 프론트엔드 파트를 맡은 인원은 어떤 프레임워크를 사용할 지 결정 -> 자바는 모든 사람이 공부했고, 코틀린을 공부했던 사람이 없기 때문에 시간이 부족하다는 의견과 코틀린이 안드로이드 개발에 더 편리하고 자바기반이기 때문에 진입장벽이 낮다는 의견이 2:2로 나뉨 -> 다음주까지 결정 (한 주 연장) 2. 프론트엔드를 맡은 사람들은 각자 어떤 기능을 맡을지도 고민해오기 -> 클래스 다이어그램을 먼저 파트를 나눠서 해오고 그 다음 어떤 기능을 맡아서 구현할건지 정하기로 결정 |

|  |
| --- |
| 결정 사항 |

|  |
| --- |
| 1. 프론트엔드 파트 프레임워크는 다음주까지 결정 2. 클래스 다이어그램 파트 나누기( 엔티티 클래스: 한정민, 이치구 , 제어클래스: 이기탁, 김수환, 경계클래스: 최윤제, 한정민 |

|  |
| --- |
| 특이 사항 |

|  |
| --- |
|  |
| 다음 안건 |
| 1.요구사항 명세서 수정  2. 클래스 다이어그램 수정  3. 프론트엔드 구현 파트 프레임 워크 확정 |