|  |
| --- |
| 회의록 |

|  |  |
| --- | --- |
| 일시: 05/21 금요일 | 회의 장소: 스터디카페 |

|  |  |
| --- | --- |
| 참석자 명단 | 이기탁, 한정민, 김수환, 이치구, 최윤제 |
| 회의유형 | 대면 + 비대면 |
| 서기 | 이기탁 |
| 참석자 | 대면: 이기탁, 한정민, 김수환, 최윤제 / 비대면: 이치구 |
| 회의 안건 | 클래스 다이어그램 제작 |

|  |
| --- |
| 회의 내용 |

|  |
| --- |
| 1.요구사항 명세서 수정  2. 클래스 다이어그램 수정 – 파트를 잘못 나눠서 서로 간에 맞지 않는 부분이 너무 많다. -> 처음부터 엔티티 클래스, 경계 클래스, 제어 클래스 전부 제작하기로 결정  3. 프론트엔드 구현 파트 프레임 워크 확정 -> 자바가 모든 팀원이 공부하기는 했지만 더 쉽게 구현할 수 있는 언어가 코틀린이기 때문에 코틀린을 공부하여 안드로이드 스튜디오를 사용하기로 결정 |

|  |
| --- |
| 결정 사항 |

|  |
| --- |
| 1. 요구사항 명세서 수정 – 화면기술 수정, 카카오페이API 추가 -> 클래스 다이어그램을 작성하면서 이에 맞게 수정 2. 클래스 다이어그램 수정 – 엔티티 클래스(guest, host, camp), 경계 클래스, 제어클래스 전부 수정 3. 프론트엔드 구현 파트 프레임 워크 확정 -> 안드로이드 스튜디오를 사용 |

|  |
| --- |
| 특이 사항 |

|  |
| --- |
| 엔티티 클래스와 제어클래스에 대해 애매한 부분이 몇 개 존재하므로, 추가적인 토의 후 수정 필요 |
| 다음 안건 |
| 1.엔티티 클래스, 제어 클래스, 경계 클래스 수정  2.화면기술 추가 수정  3. 요구사항 명세서 추가 수정 |