|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **창의코딩 스마트앱**  **프로젝트 기획서** | | | |
| 학과 | 컴퓨터공학과 | 앱 이름 | 언제 밥 한 번 먹자!  (그래서 우리 언제 만나?) |
| 학번 | 20185153 |
| 카테고리 | 인간관계- 만남을 통한 개선 |
| 이름 | 이상영 |
| (ex : 게임, 학습, 도구, 건강, 스포츠, 기타 등) |
| **개발 배경 및 목적** | | | |
| 빠르게 변화하는 정보화 사회. 그에 발맞춰 생활하는 사람들. 우리의 삶은 더욱 빨라지고 여유를 찾기 힘들어진다. 친구, 가족, 동료 등 살면서 많은 사람들을 알아가지만 언제 밥 한 번 먹자는 말 뿐. 구체적인 날짜와 시간을 정해 만남을 가지긴 힘들다. 바쁘게 돌아가는 개개인의 스케줄을 파악해 날짜와 시간을 정하고, 만나기 좋은 장소를 모색하는 일을 다른 누군가 해준다면, 말 뿐이었던 그 문장의 의미가 점차 바뀌어 가지 않을까? | | | |
| **특징 및 주요 기능** | | | |
| 특징 | 날짜,시간 정하기:사용자1이 작성한 스케줄과 사용자2의 스케줄을 비교하여 만날 수 있는 날짜와 시간을 알아낸다.(주요 특징)  장소 정하기:약속한 날, 서로의 위치를 파악해 중간지점을 찾아낸다.(선택) | | |
| 주요  기능 | 스케줄표 작성-시간대별로 칸을 만들어 정확하게 안되는 시간,애매한 시간, 완전히 비는 시간 이렇게 3개의 유형으로 나눈다. 색으로 구분  정확히 안되는 시간:공식적으로 일정이 명확히 잡혔을 때(빨간색)  애매한 시간:따로 정해진 일정이나 약속이 없지만…굳이 약속을 잡으면 가능하지만 안될수도..(주황색)  완전히 비는 시간: 언제든 가능한 시간(초록색)  빨+(모두)=빨  주+주=’둘 다 애매합니다.서로 상의해보세요!’ 라고 출력.  주+초=’사용자1(주황색 나온 사람이름)님. 당신의 선택으로 만남이 이뤄집니다.’ 라고 출력.  초+초=’가능한 시간 중 서로 상의하여 만나는 날을 정해보세요!’ 라고 출력.  사용자1의 위치와 사용자2의 위치를 비교해 중간지점을 파악한다. | | |
| 유사  앱 | 우리 어디서 만나?(약속 장소) | | |