캡스톤 디자인 프로젝트 구현 스케줄

자연어 처리를 통한 대화 도우미 개발



학 과 : 컴퓨터공학전공

과 목 : 캡스톤디자인II

교수님 : 신인철 교수님

이 름 : 2조(윤원재, 김도원, 조유진)

1. **프로젝트 구현 스케줄**



1. **개발환경**

-. 주언어 : Python 3

-. 데이터베이스 : MySQL

-. 프레임워크 : PyQT 5

1. **변경사항**

-. 로그인-회원가입 기능 -> 사용자 식별 기능으로 대체

1. 사용자가 최초 1회에 본인의 개인 정보를 기입하고 접속하며, 시스템은 이를 기록한다.

2. 이후 2회부터는 기록된 정보를 시스템이 확인하여 사용자는 별도의 정보 기입 없이 바로 접속한다.

3. 기록된 정보를 기반으로 학습에 활용한다.