|  |
| --- |
|  |
| 회의록  1조 |



2023-02-02

오전 10시 40분 회의

와이저 코딩: 안형석, 박민준

유니티: 김건호

데이터베이스: 오영택

순서 1 로직 설계 시각화 상태천이도 관련 자료

순서 2 유니티(틀 갖추기) 와이저 코딩 유니티 적용 데이터베이스 설계 및 시각화(ERD)

순서3 결과데이터 시각화 유니티 작동파일 확정 및 작동 영상화 문서 작성(결과보고서 등)

오전 12시 10분 회의

-각자 공정 관련 인터넷 자료들 찾아보기

-영상, 원리, 과정 같은 자료들 유튜브, 구글링

-점심 먹고 난 후 생각해둔 아이디어 각자 발언하면서 토의

오후 14시 30분 회의

-이번 프로젝트의 의도 파악하는 데에 있어서 어려움이 있어 질문을 함 => 이를 통해 잘못 이해했다는 걸 파악

-회의의 방향성을 정정하면서 다시 회의하기로 함

오후 15시 20분

-파악한 내용을 바탕으로 시나리오를 작성하기로 함

-프로그램은 Draw.io을 사용하였으며, 시나리오는 일단 3개로 정함

-Draw.io를 사용하지 않은 인원은 사용해볼 수 있게끔 함(오영택) -3개의 시나리오를 하되 단계별로 어려운 형태를 취하게끔 함 -역할분담 일시적 마무리

오후 16시 30분 회의

-정해진 3가지의 시나리오를 바탕으로 시각화 자료 초본 만들어 봄

(1)김건호: 회의록마저 작성, 상태 천이도 시나리오1 (초본) 그리기

(2)박민준: 시나리오1,2의 상태에 따른 설비 시작시간, 종료시간 (TA) 정의

(3)오영택: 설비 시각화 자료를 가지고 크기와 위치 조정 by Draw.io

(4)안형석: 프로젝트 수행 계획서 작성, Excel을 이용하여 설비, 트랙에 대한 시각화 자료 그리기

2023-02-03

오전 11시 회의

(1)오영택,안형석 : 시나리오 Draw.io를 사용 하여 시각화

(2)김건호:1,2번 시나리오에 따른 상태 천이도 작업

(3)오영택: 시나리오 시각화 자료를 마무리하였으므로, 데이터 베이스를 메인

담당으로 맡게 된 오영택은 부족한 지식을 쌓기 위해 자료를 찾아보고, 직접 해보면서 Pgadmin DB 사용법 복습

(4)안형석: 원자모델 상태 천이도에 대해 구상 및 그림 작업 => 기존에 만들어본 원자모델과 앞으로 만들어야 할 결합모델 구상

(5)김건호: 시나리오 3번에 대한 상태천이도 그림 작업 => 안형석과 동일하게 원자모델, 결합모델 구상

오후 17시 회의

-집고 넘어간 점-

(1)Generater는 구현 방법에 따라 하나의 설비는 결합모델(Couple\_Model)로 구현 가능

(2)임시 버퍼에 여유 공간이 존재하는 경우, 해당 설비는 임시 버퍼가 가득 찰 때까지 지연 상태로 들어가지 않음

(3)다음 설비가 고장/지연 상태라도 현재 장비의 임시 버퍼가 가득 찰 때까지, 현재 설비는 작업 진행 가능

(4)설비 최초 가 동시 정비시간 필요, 최초 동작시각 지정

(5)Extrans, Output의 종료 직전에 고장이 발생

다음 설비가 제품을 받을 수 없는 상태면, 제품은 임시 버퍼에 보관

(6)안형석: 설비마다 버퍼가 필요하다는 것을 인지 => 이에 따른 천이도 구상 및 조원들과 Generator 부분에 있어서 Generator라도 하나의 설비를 결합모델로 설정하는 걸로 결정

(Ex) 적재+투입 == 결합하여 하나의 Generator -이후 작은 회의를 통해 천이도 그리던 도중 의견 공유 및 개선

-Generator(결합)는 일반적으로 투입 된 걸 내보내는 역할을 하나 실제 공정에서는 다음 설비가 지연이 되면 이전의 설비가 같이 지연되는 것이 아닌 이전 설비는 계속해서 생산 및 내보내는 역할을 할 수 있으므로, 그 점을 고려 =>따라서 Genrator(결합) 부분에 생산-지연이 되었는 지의 여부

- 보관상태가 어느 정도인지-> 다음설비로 보낼 수 있는지에 대해 생각 하며 천이도 구상

-다른 설비에서도 단순히 Genrator가 아닌 결합모델로 설계할 생각을 하고, 구상할 예정

-그 중 가장 쉽다고 생각하는 Track과 Track을 이어주는 것이 쉽다고 판단

(안형석,박민준) -원래 하던 Generator 부분을 좀더 생각 (김건호) => 결과론적으로 의견을 모아보니 Track과 Track을 결합 모델을 바탕으로 Stock,Generator 부분을 해결할 수 있겠다고 판단(안형석)

다음주 월요일

-대략적으로 구상하고 그려본 천이도를 바탕으로 토의하며 다듬어볼 예정

2023-02-06

오전 9시 회의

(1)오영택: DB 배운 내용을 바탕으로 복습하며 컬럼에 따른 테이블 완성하기 (리마인드)

(2)안형석, 박민준: 상태천이도 Track 부분은 준 완성 상태이며 이걸 바탕으로 Generator (원자), Generator(결합) 천이도 부분 구상 및 그려보기

(3)김건호: Unity 배웠던 내용 리마인드 및 시각화 자료에 따른 1차 시나리오 만들어보기

오후 12시 회의

-박민준: 부재

(1)안형석: 오전에 했던 상태천이도 부분 수정 및 조원들과 의논을 통해 구상 및 그리기(Generator(원자,)Track(Track+Track), Generator(결합)

(2)오영택: 강사님이 샘플로 준 Excel 파일을 바탕으로 테이블 생성하되, 마우스 조작으로 하는 것이 아닌 쿼리 문을 사용하며 (Ex) Select, Insert 만들어 보기

(3)김건호: 1차 시나리오를 바탕으로 상품이 들어오면 나가게끔 하는 ItweenMoveTo 사용해 보기

오후 17시 20분 회의

(1)안형석: 전체적인 상태천이도는 구상 완료

(부분적으로 수정 사항에 관해서는 조원들이 안형석의 파일을 보면서 서로 피드백 할 예정이며, 화요일,수요일에 있을 유니티 멘토링 중에 틈틈이 부탁 요청), 천이도 가독성을 높이기 위한 작업

(2)박민준: 상태천이도 부분에 있어서 문제점 파악 및 피드백, 오후 부재로 인하여 팀장인 안형석이 천이도에 들어갈 로직 설명 부분 요청 및 목요일 부터 할 예정

(3)김건호: Unity 담당으로, 교육 중 작성 했던 알마인드를 복습하면서 Draw.io 프로그램을 이용한 시각화 자료 Unity로 해보기 및 상품이 이동하는 부분 (Itween,PlayMaker) 사용해보기 => New scene을 이용하여 구별하여 시나리오 2,3 만들어 볼 예정

(4)오영택: Pgadmin을 사용하여 DB 파일을 만들어보는 (컬럼 별 테이블 생성) 시간을 가졌으며, 저번주에 복습했던 내용 다시 한번 훑여보면서 실습, 단순한 마우스를 이용하여 테이블 생성이 아닌 쿼리문을 직접 쳐 봄

2023-02-08

오전 11시 회의

-유니티 멘토링(소개 및 스크립트 관련) 들은 상태 (02-07부터~02-08까지)

-멘토님이 질문이 있으면 도움을 주는 식으로 진행

-팀장 주도하에 본격적으로 프로젝트에 들어가므로 역할 분담을 확실히 하기 시작

(1)오영택: 시나리오1에 따른 CSV 파일 만들기

단, PK(설비가 돌아가는 순서)숫자에 맞추어 만들 예정, 시각화 자료 또한 PK 동일

(2) 안형석, 박민준: 상태천이도를 바탕으로 로직 설명 필요하므로 추가 작업 또한, 천이도 수정이 필요하므로 수정 필요

(3)김건호: 유니티 담당으로 인한 부족한 지식 (스크립트 및 C#부분)멘토님과 질문하며 공부

(공통)

남은 오전 시간 및 오후 시간 한시간 정도 소모하여 천이도 문제점 의의 제기 및 수정

오후 17시 12분 회의

김현준 멘토: 유니티 관련 멘토링(스크립트를 유니티에 접목시키는 법), 이후 질의 응답을 통해 방법을 터득(추후 오시는 기간 외에도 개인적으로 의사 소통할 예정)

조철민 멘토: 실제 실무에서의 궁금한점 질의 응답 및 소속된 회사에 대해 어떤 일을 하고 있고 앞으로 무슨 일을 할건 지에 대해 알아보는 시간을 가짐

(1)박민준, 안형석: 추가적인 상태 천이도 및 로직 수정

앞으로 1차 시나리오에 따른 와이저 기반 C++ 코딩,

2,3차 시나리오 부분은 1차 시나리오를 만들면서 문제가 되었던 부분을 나머지 조원들과 의논

안형석 팀장이 멘토님에게 CSV파일을 통해 유니티에 적용하는 부분 질문

(2)오영택: 박종현 연구원님의 예시 DB자료(Excel)를 바탕으로 Pgadmin을 사용하여 CSV 만드는 시간을 가짐

포트뿐만 아니라 동작 순서에 의한 PK값을 바탕으로 시각화 자료 만들어 봄,

앞으로 박민준, 안형석이 만든 1차 시나리오를 바탕으로 CSV 뽑아 김건호에게 전달 예정

(3)김건호: 김현준 멘토님의 유니티 멘토링을 통해 유니티 복습 및 오영택이 만든 예시 CSV파일을 끌고 와 유니티 시각화,

UI부분에서 메뉴 창 (팝업) 수정, 배경 수정, 안형석이 멘토님의 질문을 통해 얻은 부분을 습득하고

앞으로 오영택이 1차 시나리오에 따른 CSV를 받아 유니티에 적용해볼 예정(그 외 UI부분에서 수정해야 할 부분 수정)

2023-02-09

오후 12시 10분 회의

(1)김건호: 시작화면 구현을 하려했으나 스크립트 부분을 건드려서 Runtime이 되질 않아 복구 작업하였으며, UI 측면에서 공정 배경 색상 변경(이미지를 에셋으로 하여 변경 예정), 버튼위치 수정(동작순서 또한 변경), 메뉴창을 누를 때 Time 값 일시정지, 다른 시나리오로 변경 시 Time값 초기화 되는 부분

(2)오영택: Excel에 가상 DB 시나리오별로 미리 작성

(3):안형석,박민준: 와이저 코딩 시작 . 껍데기 완료,

State\_atomic 만드는 중 (시나리오 관련)

오후 17시 10분 회의

(1)김건호: 시작화면 구성, 설비별로 (작동이전) 명확한 구별을 하기위한 시각화, 설정 바 수정

=>앞으로 스크립트 수정하여 시나리오별로 작동하게끔 함, 설비색상 좀 더 구분

(2)오영택: 시나리오 1에 따른 더미 데이터 제작

-안형석, 박민준이 마무리한 시나리오1의 내용을 바탕으로 Csv제작

(3)안형석, 박민준: 시나리오 1 에 따른 원자모델 (ex) generator , 결합모델 (ex)generator ,

Track,Proc,Stock 부분 어느정도 완성한 상태

-시나리오1 부분 와이저 코딩을 하면서 수정해야 할 부분 및 모델완성을 목표

2023-02-10

오후12시 05분 회의

(1)김건호: 설비 별 색 조정 및 상태 변화가 일어날 시 색 변화에 대한 가시성 문제 조정

, 시나리오 1,2,3 버튼 클릭 시 해당하는 csv에 의한 설비 생성하게끔 수정

(2)오영택: Pgadmin을 이용하여 csv 파일을 만드는 도중 문제 발생

=>값을 넣어도 변경되지 않아 구글링을 통해 문제해결(숫자부분 변경하면 해결), 또한 csv를 유니티로 적용시키기 위해 컬럼명이 문자열로 나와야 하는데 나오질 않아 해결

=>(문자열로 변경해야 했으며, csv안에 컬럼이 기재 되어있지 않아 옵션을 변경하여 해결)

(3) 안형석, 박민준: 시나리오 1에 따른 와이저 코딩은 준 완성 상태이며 오류 수정 중(결합,원자 모두)

오후 17시 회의

- 진행도 체크-

(1)오영택 : CSV파일 뽑을 때, double값이여도 1.0을 1로 출력해버리는 문제 발생. 해결법은 못 찾음.

(2)안형석, 박민준: 시나리오 1번 RUN 성공. 그러나 물건이 제대로 이동하지 않음. 버퍼 수정, SEND 상태천이도 제네레이터 수정, 코드수정 등. 커플링을 함수화 함

- 앞으로 할 일-

(1)오영택: 데이터베이스 ERD로 설계 해야함. PPT보고 필요할 만한 데이터베이스를 추가로 설계

(2)박민준: 버퍼 수정. 물건이 실제로 이동 가능하도록

(3)안형석: 천이도 수정. 팀장으로써 팀을 조율해야 해서 앞으로 와이저는 박민준이 더 크게 담당할 예정

- 소감-

(1)오영택 : 잡다한 문제에서 시간이 많이 소모돼서 아쉽다. 1.0을 1로 출력하는 문제 아무리 구글링 해도 안 나왔다.

유니티 스크립트를 고치기로 함. VAR을 쓰면 될 것이고, CSV콜롬 명도 스크립트에서 "“를 빼면 됨

(2)박민준: 직접 코딩을 해보니 고칠 부분이 생김. 해봐야 안다.

현직자도 실수하는데 현직이 아닌 우리는 실수할 수밖에 없음

(3)안형석: 프로젝트 하다 보니 팀장으로써 조율할 상황이 정말 많음. 와이저 코딩은 박민준에게 주로 주고 설계, 조율 위주로 하겠다.

2023-02-13

오전 09시 05분 회의

김건호 금요일 오후 부재로 인한 진행도 다시 한번 체크 및 앞으로 해야 할 일 다시 브리핑

(1)안형석: 팀장으로써 조원들 조율 (천이도, 와이저, DB, 유니티)

(2)박민준: 와이저 코딩 주담당으로 변경

(3)오영택: ERD 설계, 데이터 베이스 추가 설계(ppt 참고)

(4)김건호: 시나리오별로 csv 읽어오는 스크립트 수정 및 자율적인 추가 기능 첨부

오후 17시 20분 회의

(1)안형석, 박민준: SQL Connector를 이용하여 PgAdmin을 연결 하려하였음 State 변화에 있어서 문제가 있어 Continue를 넣어보았으나 오류가 생김 (심각한 오류는 아니나 어느 부분에서 적절히 넣어야 하냐 에 대해 찾아봐야 할 거 같음)

=>물건이 설비를 통해 이동하는 문제 해결

앞으로 Continue 부분에 대한 문제와 이후 오영택에게 넘겨주기 전 시나리오1 코딩 부분을 최종적으로 마무리할 예정(중간에 천이도 문제가 생길 시 천이도 또한 수정 예정)

(2)오영택: 컬럼에 들어가는 문자열

(ex) "State\_list" 이 부분에서 큰 따옴표를 제외하고 다시 csv 파일을 만들고 유니티 담당인 김건호에게 넘겨 작동되는지 확인

앞으로 안형석, 박민준에게 받은 최종 시나리오를 바탕으로 ERD 시각화 자료 및 Connector로 연결한 자료를 DB, CSV로 뽑아내게 끔 작업 필요

(3)김건호: 이전에 유니티 강의에서 배운 마우스를 이용한 씬 전환이 아닌 스크립트를 수정하여 적용하는 방식으로 작업

(이유: 마우스를 이용한 작업을 할시 Grid\_Manager 부분에서 오류가 생겨 직접 찾아보며 수정하였음)

시간(Time) 팝업창을 만들어 On/Off 하게끔 함, 시작화면->

메인화면->작업화면 구분하여 설정하였으며, 밋밋한 배경화면 설정 작업(이 역시 스크립트 변경)

앞으로 멘토님 과의 협업을 통해 문제 해결하고 새로운 기능 추가 예정

2023-02-14

오전11시 회의

(1)김건호: 어제의 문제가 되었던 project\_id 가 0이 아닌 (1,2,3...)을 집어 넣을 시에도 작동하게끔, state\_start\_time 또한 int값이 아닌 float값으로 들어가게끔 (이유: 시간은 초단위도 있기에)스크립트 수정 (형변화 부분은

(ex)double a = 12.3.

System.Double b = 12.3; 이런 식으로 해결) with 멘토님 두 분과 협력

(2)오영택: 본격적인 DB 데이터 뽑기 및 ERD 시각화 자료 작업 시작

=> 김현준 멘토님에게 전달하여 유니티 스크립트 수정을 위함, 또한 안형석, 박민준에게도 전달하여 코딩 적인 부분 수정 필요

(3)박민준,안형석: 시나리오 1 마무리후 김건호에게 전달하여 유니티에서 작동할 수 있나 의 여부를 판단, 또한 오영택의 DB설계를 통해 받은 걸 바탕으로 추가적 와이저 코딩 구현 할 예정이며 추가적으로 와이저 코딩 및 천이도 점검(박민준과 안형석 서로 논의를 통해 점검할 예정)

오후 17시 30분 회의

(1)김건호: 유니티 스크립트 부분 오류 수정하고 제대로 작동되는지 확인

(3가지: m\_project\_id 부분오류, object\_list 부분, state\_start\_time 부분)

=>앞으로 멘토 두분과의 의사소통을 통해 추가 구현 예정

(2)오영택: ERD 시각화 자료 그리는 도중 이해가 되지 않는 부분이 있어 공부,

DB파일 재수정 csv로 뽑는 과정 또한 동일

앞으로 ERD 시각화 공부를 할 예정이며, Pgadmin 쿼리문에 대한 숙련도 높여 갈 예정

(3)안형석, 박민준: 와이저 코딩 시나리오1 에 대한 버그 FIX, 천이도 수정

(generator 부분 state에서 active->pause 인스트랜스, SEND부분 pause->wait 익스트랜스 부분), connector로 sql Pgadmin 연결 성공 및 각 조원이 Pgadmin의 서버로 연결하여 공유할 수 있게끔 함

앞으로 마저 디버깅을 할 예정이며, 천이도 부분 또한 수정 필요 할 거 같음

2023-02-15

오전 12시 회의

(1)김건호: 추가적인 개발을 위해 C# 책을 박민준에게 빌려 공부

=>오후에도 빌린 책을 마저 보며 공부할 예정

(2)오영택: 컬럼 별 list들을 뽑아내었고 주석 처리

=>오후에도 ERD 작업 시작할 예정

(3)안형석, 박민준: 제네레이터 시간을 0.1초로 조정해서 과부하 시키고 에러 찾아봄.

트랙에 Continue()가 없어서 발생하던 문제 수정

로직에 대해 질문해서 수정

(제네레이터 에러일시 SEND도 멈춰야 하는가? -> 멈춰야 함

트랙은 컨베이어 벨트 방식인가? - >맞음

공정설비는 컨베이어 벨트 방식이 아닌가? -> 아님)

제네레이터 수정(천이도 대로, 특정 주기마다 활동시키지 않으려고)

STOCK에 TRANSDUCER 역할 추가

제네레이터 SEND TIME을 ACTIVE TIME에 연동시키기

오후17시 회의

(1)김건호: 동일하게 C# 공부

가능하면 내일까지 끝까지 보고 아이디어 생각 후 멘토님과 의사소통을 통해 기능 추가 예정

(2)오영택: ERD 시각화 자료를 제작하려 공부하였으나 자료가 중구난방이었으며 이해가 되질 않았음

허나, Pgadmin 내에 ERD 자료를 뽑아내는 기능을 발견

추가적으로 회의 중 나온 ERD 이미지 사이즈 규격 조정 필요

(3)안형석, 박민준: Generator에서 에러일시 Send도 멈춰야 한다는 것을 박종현 강사님을 통해 다시 한번 인지후 수정

현재 stock 부분은 ppt자료에서 그렇듯 물건이 오질 않아도 자동으로 내보내는 상황(로봇 팔을 예로 들 시 물건이 있던 없던 움직임) 전체적인 시나리오1,2,3을 구현해보고 추가목표정도로 염두 해 두고 있음, 허나 Stock에 Transducer 역할은 추가 해야함

=>이를 통해, 천이도 부분 수정, 코드 수정할 예정

2023-02-16

오전12시 회의

(1)김건호: C# 공부 및 오후에 간단한 유니티 추가구현

(2)오영택:DB 및 ERD 작업 완료상태

=>오후에 오영택은 문서 틀 작업 마무리 후

(김건호도 동일)팀장이 지시한 깃허브 사용법에 대해 숙지할 것

(3)안형석, 박민준: 천이도 부분 수정함에 따른 와이저 코딩 수정사항 수정 이에 따라 담당인 둘이 논의하면서 문제 해결 하려함

추가적인 사항

(4)안형석: 김건호, 오영택의 역할이 어느정도 마무리됨에 따라 와이저 코딩 부분에서 자잘한 수정할 일손을 필요로 함

=>이로 인하여 두 사람 각자의 역할은 필요할 때 하면서 코딩 적인 부분에서 협업을 할 예정

오후 17시 회의

(1)김건호: 캐릭터생성 및 모션 넣어주기, 깃허브 구글링을 통해 숙지

생각해두고 있는 것 마우스 조작이 아닌 실제 게임과 같이

시작화면->메인->게임화면으로 넘어가 캐릭터를 조작하여 설비를 조작하고, 카트에 적재

(2)오영택: 전반적인 문서의 개요나 설명 같은 틀을 만들고 있었으며, ERD 시각화 자료 크기 조정해서 최신화

=>내일부터 코딩에 협업하되 중간에 협업하는 것이므로 간단한 업무 팀장의 지시로 인한 부여 비주얼 스튜디오에서 쿼리문을 사용하여 뽑아내는 작업

(3)안형석, 박민준: 와이저 코딩 수정, 천이도 수정

모든 이제 모든 설비에서 Receive를 받을 (천이도 부분) Wait가 필요 없어짐 또한, 설비에 에러가 나는 경우가 있지만 트랙에서는 Pause는 있어서 에러 State는 없음 구조상으로 Transducer와 Generator의 Send 부분이 대신 조금 더 복잡해짐(이는 천이도 수정-State, Port 추가)

=> 와이저 연습 기간에 포트 통합을 하였던 수업이 있었는데 직접 설계하고 만들어보니까 통합은 할 수 있지만 천이도를 보면서 코딩을 할 때에 가독성이 떨어지는 거 같아 불편함을 느낌 (일단 포트를 여러 개로 설정하기로 함)

2023-02-17

오전12시 10분 회의

(1)김건호: 멘토님과 카톡으로 질의 응답을 통해 구현(미완성)

(2)오영택: 팀장이 부여한 간단한 코딩 (Pgadmin과의 연결, 해제), 쿼리문

(3)안형석, 박민준: 변경된 천이도에 따른 와이저 코딩(State 변경, 글로벌바를 사용하여

=> (ex)각 설비의 INIT\_TA를 설정해주면 전부 변경할 수 있게끔 코딩수정

-안형석 팀장

어제 박민준과의 코딩 중 원활한 코딩 공유가 되질 않아 깃허브를 사용하려고 조원들에게 숙지하라고 지시 후 본인 또한 다시 숙지하려 구글링을 하였으나 생각보다 복잡하고 어려움을 느낌 , 사용하지 않겠다는 건 아니고 좀더 알아 볼 예정

오후16시 26분 회의

(1)김건호: Instantiate함수를 넣어 설비를 생성하되 Collider와 Rigidbody를 넣어 캐릭터가 통과되지 않게 스크립트 수정

, Tabs Menu에서

=>(ex) 투입기,트랙 등등 버튼 클릭 시 오브젝트 생성하게끔 새로운 스크립트 추가(멘토님과 카톡을 통해)

(2)안형석,오영택, 박민준:

오전에 문제되었던 깃허브 사용법에 대해 구글링으로 숙지(완벽한 건 아니며 추후 김건호도 합류하여야 하기 때문에 김건호 한 테도 숙지하라 지시)

-CSV로 테이블 3개 출력하기 위한 데이터 만들기

-나머지 테이블 3개 CSV 출력 만들기

-SQL로 테이블 생성(존재하지 않을 시)및 초기화 쿼리 보내기

-한주 소감-

-김건호, 박민준: 한주동안 고생했다. 앞으로도 잘 부탁한다

-오영택: 중간에 와이저 코딩파트에 합류하게 되어 걱정했으나 팀장 및 조원들의 격려로 인해 힘이 되었고, 또한 어려운 업무가 아닌 간단한 수정사항에 대해 부여해주어 할 만하다고 생각한다

-안형석: 코드 공유를 위해 깃허브를 사용하였고 앞으로도 사용할 예정이나 오전시간에 사용법을 익히느라 시간을 잡아먹은 게 아깝다. 그리고 팀장으로써 팀의 실력과 비례하여 조율하다 보니 어려움이 많았고, 남은 기간 잘 부탁한다.

2023-02-20

17:00 종합회의 (오전, 오후)

(1)김건호: 내일 멘토님이 오시므로 개인적인 유니티 구현관련 질문 준비, Tab 화면에서 오브젝트 버튼 클릭 시 오브젝트 생성하게끔 함

=>이후 멘토님과 협업하여 원하는 위치 오브젝트 생성 및 드래그 했을 때 끌 어다 놓아지는 기능 구현 예정이며, 가동률같이 Excel파일로 뽑아낸 데이터 마우스로 가져다 대었을 때 정보 창 나오게끔 구현 예정

(2)오영택, 박민준: Csv출력 및 3개의 SQL 쿼리 만들기 하였으며,

-오영택의 경우 팀장 지시로 인한 와이저에 중간 합류로 인하여 모델 이해 및 천이도 이해를 위해 팀장인 안형석과 같이 설명을 들으며 숙지

-박민준의 경우 시나리오2에 대한 사전 준비 및 완성되지 않은 시나리오에 대한 재점검

(3)안형석: 전체적인 조원 조율 및 오영택에게 모델 이해를 돕기 위해 설명을 해주었으며, 설명하는 도중 생긴 천이도의 문제점에 대해 발견하고 이를 수정하였으며, 박민준에게 지시(와이저 코딩 부분), 천이도는 본인이 수정

2023-02-21

오전 12시 회의

(1)김건호: 오브젝트 드래그를 사용하여 이동하게끔 구글링

=>오후에 csv를 통해 가동률관련 질문 및 드래그 해결 못할 시 할 예정

(2)박민준, 안형석: 시나리오1 천이도 및 로직의 변경사항에 대한 것 수정(Receive,Send 부분), 시나리오2 준비 ,

GEN, PROC, TRACK에 RECEIVE 반영 및 CSV를 pop시 기록되도록 변경

model\_state의 Decision 부분 PK, Idx값과 Gen의 버퍼 사이즈가 출력되게끔 수정

(3)오영택: Pgadmin을 통한 sql 쿼리문에 대한 것 알아보기, 어제 팀장의 모델설명에 의한 내용 다시 이해 및 천이도 이해, SQL 변수화(시나리오에 따른 1,2,3을 각각 주었을 때 유동적으로 돌아가게끔)

오후17시 회의

(1)김건호: 오브젝트 Drag문제는 해결(위치 값은 해결X, 상태변화는 일어남)

=>csv 가동률 관련 기능은 멘토님에게 금요일에 부탁하였고, 아직 미 구현 상태라 내일까지 드래그문제 해결해보고 안된다면 오후부터 와이저 중간 참여를 위한 천이도 코드를 보면서 익힐 예정

(2)박민준, 안형석: 시나리오1의 천이도와 코드 수정에 따른 연장선인 시나리오2에 대한 코드 수정

=>이전의 시나리오2에 대한 틀을 마련했으나 시나리오1을 수정하였으므로 변경점에 대한 부분

내일 박민준은 팀장의 지시로 인한 시나리오2의 로직 부분을 생각하고 팀원들에게 의견공유를 해보기,

팀장 안형석은 팀 프로젝트이니 상호간의 의견공유의 중요성에 대해 조언

(3)오영택: ta\_state 즉, 각 설비 별 ta\_state의 시간 값을 변경해 가면서 각 설비에 버퍼에 지연상태도 걸어보고, 원활하게 공정과정이 이루어지게 끔도 해보면서, 최적의 값을 찾아봄

-소감-

(1)오영택: 팀장의 지시를 받았으나 이해되지 않은 부분에 있어서 전전긍긍했던 내 자신을 반성한다

(2)박민준: 지시를 받으면 내가 혼자 해야 되는 것이 아니란 걸 느낌 (특히, 천이도나 로직에 대한 부분은 다같이 알아 야하는 부분이기에 다음부터는 의사표현을 확실히 하겠다)

2023-02-22

오후17시 회의

(1)박민준, 안형석: 시나리오2 에 따른 여러 설비에서 하나의 설비로 , 하나의 설비에서 여러 설비로 (Y,T자) 가는 경우의 물건을 받을 때가 아닌 이전 설비의 물건을 내보낼 때 못 보내게끔 해야 할거 같다고 발언, 그에 따른 Receive 부분에서도 INIT 필요하다 발언하였으며, 천이도 수정 및 로직 수정을 할 것, 또한, STOCK 부분에서도 SEND가 필요하다고 느낌(시나리오2에 따른 변화)

=> 결과론적으로 설비가 합쳐지고 나눠지는 부분에서 각설비의 INIT의 TA 값을 다르게 주어야 함으로 문제가 발생

(2)오영택:어제와 마찬가지로 설비 별 TA값을 변경하라는 팀장의 지시로 인해 변경 해본 결과 PROCESS 부분에서 물건을 받고 공정과정을 거친 후 에러가 발생하는 시간 값이 옳지 않는다는 것을 발견

=>(Ex) 5개에 물건이 쌓이게 되면 ERROR 가 30초에 발생해야 하는데 PROCESS 부분에서 40초에 ERROR가 발생

=>팀장에게 보고 후 조원들과 의논을 주고받음

(3)김건호: 오브젝트를 클릭 후 이동할 시 클릭할 때에도 그 해당 오브젝트의 색깔변화가 일어나게 그리고 다른 설비와 겹치거나 충돌이 일어날 시 옳지 않은 위치라 표시(색 변화)하게끔 하였으며, 타일을 기준으로 위치변화가 일어나게끔 변경예정, 추후 모델관련 코드 보기 전 천이도 이해

-소감-

(1)박민준: 천이도 그림 수정 부분에 있어서 좀더 가시성이 떨어지게 디자인한 거 같다. 미의 기준을 높여보겠다

(2)오영택: 시간 값을 변경하면서 최적 값을 찾는 도중 실제로 오늘 이상한점을 찾아내었고, 이전에 이해하지 못한 부분에 대해서(천이도, 로직) 적극적으로 질문 하겠다

(3)안형석: 시나리오1에 따른 천이도 로직 수정을 끝내 간다고 생각하여, 시나리오2를 생각해보니 또 다른 문제점이 자잘하게 생겨 고칠 것이 많다고 생각했다(시나리오1, 시나리오2 포함)

2023-02-23

오후 17시 회의

(1)김건호: 각 설비 별 UI 클릭 시 생성하게끔 하되 하나씩 밖에 생성되지 않아 스크립트 수정하여, 클릭할 때마다 생성되게끔 수정,

(수정된 천이도 포함) 오전시간 천이도에 해당하는 내용 적어가며 이해

(2)오영택: 마찬가지로 TA값 수정 중 문제 발생하여, 안형석, 박민준에게 어필

=> 내일 안형석, 박민준이 수정할 천이도에 따른 변경사항 수정예정 및 팀장 지시로 인한 시각자료 크기 조정 예정

(3)안형석, 박민준: 안형석은 박민준과 상의하며 천이도 수정할 예정이며 상태천이도를 오영택에게 넘길 예정

또한 변경사항 및 오영택의 문제 발생에 대한 내용 코드수정예정.

박민준의 경우 교수님 요청에 의한 커플모델에 대한 전체적인

=>(Ex) 설비+트랙, 트랙+트랙 등등

ppt 내에 시각자료 추가

2023-02-24

오후12시 회의

(1)김건호: 멘토님에게 타일을 기준으로 클릭 시 이동하게끔 하는 과정에서 몇가지 질문,

-원료투입->공정과정->제품생산 하는 것을 시각적으로 표현하게끔(1개 생성되는 전체적인 과정)

(2)오영택:ppt에 들어가는 교수님이 말씀하셨던 예시 그림자료 전체 규격 조정

(3)안형석, 박민준: 전체적인 상태천이도 수정 (불필요한 Pending 제거, 여태까지 상태천이도 부분을 수정하며 남아있던 잔재들 깔끔하게 수정), 이에 따른 Cpp 코드 수정 (모든 리시브와 프록의 샌드를 코드에 적용, 레디맵 적용, pause 기준 추가, 모든 샌드에 래디맵 적용)

2023-02-27

오후 12시 10분 회의

문제발생 팀장 감기

(1)김건호: 멘토님 질문 (슬라이더, 타일기준으로 이동하는 것), 질문에 답이 오질 않아 파티클을 만들고 넣는 과정 중에 Screen 상으로 표시 되지 않아 수정해야 할 거 같음

(2)오영택: 깃허브를 사용하여 SQL csv 생성 및 날려주는 부분 수정,

=>오후에 팀장과 함께 작업할 예정(해당 csv는 유니티 담당인 김건호에게 전달 예정(각 설비 별 돌아가는 시간= 나가는 시간- 들어가는 시간)

(3)안형석, 박민준: 시나리오2 준비를 위해 서로의 코드를 수정하여 통합하는 과정에서 선언하는 부분에서 통일되지 않고 가독성이 떨어져 중복부분은 지우고 통일해 야하는 부분은 통일하는 방향으로 수정

오후 17시 35분 회의

(1)박민준: INIT key Receive 받는 과정에서 STATE 상태가 변하질 않아서 확인해본 결과 코드 수정 필요하다고 생각하여 수정하였고 제대로 받게 되었음

=>내일 팀장과 코드 중복이나 통일성을 위해 의논할 예정

(2)오영택: 오전, 오후 시간 팀장이 지시한 csv 뽑아내는 작업, 이전 코드를 보면서 공부 csv 뽑아내 려하였으나 쉽지가 않은 거 같아, 내일 박민준과 협업 예정

(3)김건호: 멘토님에게 질의를 통해 각 설비당 들어가고 나가는 시간을 바탕으로 슬라이더 제작 예정(질문하였음),

드래그부분은 해결하였으나 (타일 기준점을 기준으로 이동만 하는 건 구현이 오래 걸리고 의미가 없다고 판단 =>기각), 이외의 질문은 내일 할 예정(파티클은 일단 혼자 해볼 예정)

2023-02-28

오후12시 회의

문제발생

-안형석 팀장 코로나 양성판정

=>이에 따른 프로젝트 어려움 회복되기전까지 디스코드를 통해 화면공유 및 회의할 예정

(1)김건호:파티클 이펙트 적용하고 어제 멘토님에게 질문 드린 거 답변 오기전까지 ui 좀더 손보고 오영택, 박민준과 상의 할 예정

그 csv 내가 받아서 타이머처럼(슬라이더) 표현되는 것 추후 가능하다면 물건이동 하는 거 구현 예정

(2)박민준: 구조 변경에 따라 상태천이도도 좀 수정

RECEIVE부분에서 INIT->RECEIVE부분이 작동이 전혀 안되고 있어서 READY신호 내보내는 부분은 STATE에서 INIT->ACTIVE부분으로 바뀔 때 READY를 별도로 내보내도록 조치

이에따라 구조가 변경 및 상태천이도 수정

(3)오영택: PGAdmin으로 flow\_list 만들고, SQL로 C++에서 크리에이트, 트렁케이트 추가. 데이터 값 SQL로 넣기

오후 17시 회의

문제발생

-오영택 조원 또한 몸 상태 약화

(2)김건호: 오영택 대신에 박민준이 csv 대신 뽑아주었고 저번에 csv랑 동봉해서 멘토님에게 전달

=> 멘토님이 이제 구현하고 싶은 거 정리해서 다음주 월요일까지 csv 대강이라도 뭘 구현하고 싶은 지 정리해서 보내 달라 했고 보낼 예정

-파티클 효과부분 마무리 및 슬라이더 표현하는 거 추가, deley time은 그 csv로 읽을 예정, 그 외 건들이고 싶은 거 생각해서 구현

(3)박민준: product\_flow\_list CSV 뽑는 함수 제작, CSV파일 김건호가 받아서 돌려봄

=> Y자 트랙이나 T자 트랙 로직 생각 예정 및 SQL 부분 건들일 예정

2023-03-02

오후 12시 5분 회의

-안형석: 코로나 확진으로 인하여 자택근무 시작하였으며, 몸상태는 조금 호전된 상태

=>이에 따른 와이저 엔진 세팅 중 환경변수 쪽 문제 발생하여 조원들에게 도움 요청

또한, 아직 정상적인 몸상태가 아니므로 직접적인 관여는 못하겠다고 발언, 오후에는 제출자료 중 하나인 ppt 및 word 자료 검토 및 수정 예정

(1)김건호: 2일전 멘토님이 부탁한 여태껏 구현한 내용 및 앞으로 구현해야 할 내용 , 우리가 뽑아낸 csv 엑셀 파일에 대한 설명을 정리하여 제출하기 전 word를 이용하여 파일을 만들었으며, 오후에 마저 마무리 한 후 박민준에게 검토 부탁 예정

(2)오영택, 박민준: 우선 박민준의 경우 Receive의 case별 State 부분 와이저 코드 부분을 수정하였으며,buffer 수정, 오류에 대한 디버깅을 하였음, 이후 오영택과 함께 비주얼 스튜디오에서 쿼리문을 날려 pgadmin에서 csv를 뽑아내는 부분 수정하였으며, 박민준이 오영택에게 피드백을 주고 받으며 숙지(코드 설명)

오후 17시 회의

-안형석: 비주얼 스튜디오에서 와이저 설치하느라 시간소요(동일하게 환경변수 쪽), 그 외 발표자료 ppt 토대 작업을 하였으며, 몸상태가 좋지만은 않음

(1)박민준: receive 부분 즉, 이제 시나리오2 에 대한 Y자 T자에 대한 receive를 어느 설비에서 받았는지 판단하고 내보내야 하기 때문에 sub\_idx를 새로 만들어서 지정해주기로 생각하였으며, 코드 수정을 하였음 또한 이에 따른 커플링 건들임

(2)오영택: 팀장 지시에 의한 깃허브 숙지,

안형석이 말하길 생각보다 강력한 기능들이 많다 추후에 이 교육이 끝나고 개발자로 일하게 되면 유용하게 사용할 거 같으니 잘 숙지하도록 지시

(3)김건호: 슬라이더를 사용하여 시나리오별 클릭 시 하단부에(투입, 트랙, 공정, 적재의 소요시간) 표현 즉, 하나의 제품이 (투입->트랙->공정->적재순으로) 완성되는 것을 표현하려 함

2023-03-03

오후 12시 회의

(1)김건호: 오전에 에셋에 의한 더미데이터용량 조정 , 시나리오 클릭하면 설비가 나오는데 그걸 설비만 나오는 게 아니라 excel(csv)파일 정보가 뜨게끔 나오는 게 된다 하여 해보는 중

(2)박민준: 시나리오 2 거의 코드 채워 넣음, 리시브 100% 샌드 95%, 생성자 오버로딩 할 예정

(3)안형석: 상태천이도 위에 텍스트 설명 바꿈, ppt 안에 각 상태천이도 그림에 따른 이해도를 돕기 위해 부연설명 추가하였으며,

=>그에 따른 로직 살펴봄

(4)오영택: 어제 회의에 김건호가 만든 유니티 살펴보는 것이 어떠하냐 말이 나와 김건호가 오영택에게 전달하여 숙지하게끔 함

2023-03-06

오후 17시 회의

-진행도 체크-

(1)안형석 : chatGPT 쓰면 중복 코드 정리 다뤄봄

(2)오영택: 문서화 작업

(3)박민준: 코드 오류 수정. 시나리오 2 프로토타입 완성

(4)김건호: 유니티에 스크립트 추가 및 화면 구성

-앞으로 할 것-

(1)큰 그림 그리기. 내일 회의해서 앞으로의 일정을 크게 짜봐야 함.

(2)산출물 낼 준비

2023-03-07

오전 09시 05분 회의

-팀장 안형석 복귀 하에 전체적인 큰 틀을 다시 잡고 의논해보는 시간을 보냄

-김건호 코감기로 인한 브리핑

-김건호: 멘토님에게 일요일에 지금까지 구현한 것, 앞으로 구현해야 할 것, 부탁드릴 것, csv 설명 파일을 압축하여 보냈으며, 추가적으로 옵션창에서 특정 시나리오의 csv를 가시화 하기위한 스크립트 추가할 예정

-패키징, 언 패키징 기능에 대해 또한 RGV 구현을 할지 안 할지 의논하였으며, 남은 일정에 관한 일감 분배를 계획을 세워 파트별로 나눴음

전체적인 강사님이 제시해준 ppt를 바탕으로 한번 되짚어 보는 시간을 보냄

오후 17시 회의

(1)안형석, 박민준: 깃허브를 사용하여 코드 공유 및 중복코드 수정 중 UTF-8 한글 인코딩 과정에서 한글 폰트가 깨지는 현상이 일어나 해결하는데 시간소요

=> 깃허브에 대해 좀더 알아야 갰다는 생각이 들었고 추후 개발자로 일하게 될 시 유용하게 사용할 거 같아 다른 팀원들에게도 숙지할 것을 적극 권장

(2)김건호: 현재 csv에 따른 프리팹이 생성되고 상태변화가 일어나나 실질적으로 뽑아낸 csv 및 그래프에 대한 가시화가 없음

=>이를 옵션창에 버튼을 추가하여 특정 시나리오의 버튼을 해당 csv를 클릭 시 해당 이미지가 나오게끔 하려함

(이전에는 스크롤바를 이용하여 경로를 지정하려 했음)

(3)오영택: 문서화 작업 수정

2023-03-09

오전 09시 회의

(1)안형석,박민준:코드 중복 수정(data\_flow\_list 부분), 우리가 임의로 드래그 해서 설비를 타일에 설치할 시 그 설비가 단독으로 돌아갈 수 있게 끔 하기위해 설비 별 커플링 과정 코드 수정-> 더 나아가 유니티의 경우 csv 파일을 읽어와 프리팹을 이용하여 설치하나 pgadmin이나 비주얼 스튜디오 코드 수정을 하여 코드 자체에서 새로운 설비를 설치 하게하고 그 설비가 작동할 수 있게끔 만들어볼 예정

(2)김건호: 옵션 창에서 버튼 해당 시나리오에 따른 csv 클릭 시 이미지 팝업, TimeScale 값을(기존:1) 변경하여 배속을 주는 버튼 추가

(3)오영택: 설비 별 번호 , 작동 순서의 번호에 따른 값들을 pgadmin을 이용하여 데이터를 직접 넣어주고 테이블을 생성하게끔 만들어 봄

오후 2시 회의

(1)안형석,박민준: init이 5초에서 만들어서 보내는 시간이 몇 초 후에 내보내는 식으로 생각하고 짰으나 5초에 만들어지고 5초에 내보내는 문제가 생겨 코드 수정(Receive 부분 포트 쪽에 문제가 있었음)

(2)오영택: 안형석과 박민준이 만든 coup\_coupling

=>(ex) gen,track,proc,stock부분으로 인해 가상 테이블 생성하게끔 만들어보려고 구글링(가상 테이블에 대해)

(3)김건호: 슬라이더 왼쪽->오른쪽으로, 배율 아이콘 버튼 클릭 시 이미지 변하게끔

오후 17시 회의

(1)안형석, 박민준: 코드 중복 수정,배속을 주어 100개가 아닌 1000개 이상의 제품을 만들 때 문제 발생 ->코드 수정,간단한 양식 수정 , JSon 다시 연동 ,ERROR OFF시 오류 수정 , 리셋 테이블에 Object\_couple 제외,READY 신호 처리 개선,GetModel2Str 추가 적용 (하나의 설비에서 여러 설비로 내보내는 과정을 구현하기 위함)

(2)오영택:chatjpt를 이용하여 팀장과 테이블 생성에 관하여 의논(INNER\_JOIN 부분) 그전 까지는 pgadmin의 사용법이 익숙지 않아(1주내외로 배움) 어려움이 있었으나 해결법을 찾음

(3)김건호: 오전 회의에 불참한 박민준에게 오전, 오후동안 구현 한 내용 브리핑, 슬라이더 원하는 방향으로, 줄어들게, 버튼 클릭 시 이미지 변경, 오브젝트 클릭 시 드래그 가능

(그전에는 원하는 위치 값에 드래깅이 되지 않았고 상태변화도 일어나지 않았음)

2023-03-10

오후 12시 회의

(1)안형석: 유니티용 csv 인 project\_list 를 와이저로 뽑도록 추가. csv파일 따로 관리하고 유니티에 바로 사용 가능하도록 경로 만들고 깃으로 추적관리, m\_maxbuffer방식 변경(배열)

(2)박민준: TargetPk를 SQL로 얻도록 하고 함수화 함.

(3)오영택: 시나리오 3번 기초 DB 작성.

(4)김건호: 팀원들에게 유니티 배포 가능하도록 파일 용량 최적화

-앞으로 할 일-

장기목표:

(1)각자 다른 컴퓨터에서 작업을 한 것이 DB를 통해 연동되도록 하고 싶음. 1번 컴퓨터에서 와이저 시뮬레이션을 돌리고 DB에 업로드 하면, 2번 컴퓨터에서 DB를 통해 데이터를 다운로드 하고, 유니티에서 실행하도록.

(2) 유니티에서 드래그해서 새로운 시나리오 생성 가능하도록 만들기

단기목표: 시나리오3 이 자동적으로 되도록 코드 작성. 유니티에서 설비 드래그 시 타일에 딱 맞도록 수정

2023-03-10

오후 17시 회의

김건호 독감으로 조퇴

(1)안형석 : 오영택과 컴퓨터로 유니티 실행하는 거 시도-> 실패.

상태천이도 수정(FULL시 그대로 멈추는 문제원인 발견)

(2)박민준: TargetPk를 SQL로 얻도록 하고 함수화 함. 커플링 할 때 PROC의 receive의 개수를 동적 할당

(3)오영택: 쿼리문으로 DB의 내용을 CSV로 출력하는 법 발견. DB로 데이터 공유의 포석.

-앞으로 할 일-

단기목표: 시나리오3 이 자동적으로 되도록 코드 작성. 유니티에서 설비 드래그 시 타일에 딱 맞도록 수정

2023-03-13

오전 09시 15분 회의

-저번주의 한 내용들 다시 체크 (진행도 체크)

=> 내용은 저번 주 금요일과 동일

-앞으로 해야 할 일-

(1)김건호, 오영택: 드래그와 DB커넥터 부분에 있어서 팀장 안형석이 주도하에 의논 및 협업

=> 커넥터>드래그

=>김건호는 멘토님과 협업하여(질문), 슬라이더 csv연결,로테이트, 목록창에서 설비 클릭 시 생성 해당 설비 상태변화

(2)안형석, 박민준: 시나리오3 디버깅, SQL 분리, 그전에 코드 수정 중 중복코드나 잔재를 제거할 예정

-소감-

안형석: 여유로울 줄 알았으나 생각보다 시간이 촉박한 거 같다, 일정 조정에 있어서 어려움이 있으나, 팀원들과 상의를 통해 빠르게 해결해볼 예정

오후 17시 회의

(1)안형석,오영택: 김건호가 드래그를 이용하여 새로운 시나리오를 만들면 시뮬레이션이 돌아가게끔 만들려 했으나 C#을 이용하여 DB를 연결하는 것을 알아봄 (강사님과 함께 의논 중이며 , 잠정 중단상태-가능할 시 구현),

(2)박민준: 시나리오3 디버깅 (여러 개의 트랙에서 26번 트랙에서 분배할 시 한쪽 트랙 설비에서만 보내지는 현상이 일어났음)

(3)오영택: 문서화 작업을 하되 (현직자 친구와 연락을 하며 조언을 얻음) 작성 중

(4)김건호, 안형석: 배치파일 DB를 유니티로 돌릴 시 오류가 났었음(코드,설비크기 문제 인줄 알았으나) 좌표 값 문제였음

-앞으로 해야 할 일-

(1)안형석:오후시간에 한 DB 수정 마저 할 예정

(2)김건호: 멘토님과 협업(슬라이더, 물건이동)

(3)박민준: 상태천이도 수정 예정, FULL 문제

(4)오영택: 문서 작업

2023-03-14

오전 12시 회의

(1)안형석, 김건호: 어제 강사님에게 질문(url 관련)을 통해 만든 배치파일 생성 및 김건호에게 전달하고 버튼 생성해서 스크립트 적용하게끔

, 그 외 안형석은 코드 간결화

(2)박민준: 여러 개의 트랙에서, 한 설비로 들어올 때(receive부분 의 sub\_idx)의 pk 부분에 문제가 있는 걸 확인, 안형석과 의논하며 해결할 예정, 여러 개중에 하나만 막혀도(full상태가되어도) 나머지가 전부 full 취급 되는 문제 발견

(3)오영택: 문서화 작업 구글링 및 조언을 구하며 작업중

-앞으로 해야 할 일-

(1)안형석, 박민준: 박민준이 발견한 문제 점심식사후 해결해 볼 예정

(2)김건호: 버튼 클릭 시 해당시나리오(1,2,3) 배치파일 실행되게끔, 슬라이더 문제 by 멘토님

(3)오영택: 문서작업

오후 17시 회의

(1)안형석, 박민준: 오전회의에서 말했던 Full문제 해결하는 동안 코드를 좀 더 다듬음

=> 커플링, 상태천이도 살펴 볼 예정, Full 문제를 해결하기위한 검토

(2)오영택: 문서화 작업

=>마저 문서화 작업(추가적으로 발표 ppt 포함)

(3)김건호: 슬라이더 value값 시나리오 별로 넣어주고 그 값을 초단위로 줄게 끔

=> 마저 슬라이더 마무리

-소감-

안형석: 협업을 해야 할 경우 의사소통을 자주하고, 설명을 좀 더 자세히 덫 붙여 말해주면 좋겠다

2023-03-15

오전 12시 회의

(1)안형석, 박민준: Full 문제 해결하려 하는 도중 상태천이도 수정, 유니티로 돌리는 도중 문제 발생(다른 설비들은 wait 상태에 들어가나26번 proc 부분은 걸리지 않음),시나리오3을 제외한 1,2를 유니티로 살펴보던 중 트랙에 에러가 뜨는 문제

=>26번 프록,TA값, INIT값 건들기,buffer맥스 크기 조절,시나리오 1,2 트랙이 에러가 뜸

(2)오영택: 발표자료 및 KOSA 측에 제출해야 하는 파일 문서 작성

=> 지인들과 구글링을 통해 작성 중이며, 아직 쓸 내용이 많은 거 같음

(3)김건호: 슬라이더 value값에 넣어주기(해당 시나리오에 따른 csv

->product\_flow\_list를 불러와) value값 설정

=>멘토님과 협업

오후17시 회의

(1)안형석: 유니티 담당인 김건호에게 붙어 배치 파일 스크립트를 절대경로에서 상대 경로로 지정해줌,

DB 담당인 오영택에게 DB 테이블 연결하는 부분에 있어서, 문제가 생겨 해프닝이 생김 (DB 연결하는 부분을 변경 하려함)

(2)박민준: 프록이 이닛일때 물건을 받아버리는 문제 수정 중

(3)김건호: 물건 하나 만드는 걸리는 소요시간 슬라이더로 표현

(4)오영택: 문서화 및 DB점검

=> DB 테이블 연결 하는 부분에 있어서, 문제가 생겨 해프닝이 생김 (DB연결하는 부분을 변경 하려함)