## 무엇을(목표) :

### 요구 사항 :

오타율 체크 프로그램으로 데이터 수집, 오타율 줄이는 가상 키보드 구현

### 최종 목표 :

인공지능 및 패턴 분석을 활용하여 사용자의 오타를 분석하고, 이를 예방할 수 있는 새로운 터치 인식 방식 구축

### 필요한것 :

ide, 인공지능/안드로이드 기반지식, 데이터 학습할 컴퓨팅 자원, 데이터, 테스트 가능한 스마트폰

### 제약 조건 :

주당 몇시간 투자할수 있는지, 안드로이드/인공지능 기반 지식을 먼저 쌓아야 함

### 우선순위 :

1. 안드로이드/ 인공지능 학습
2. 가상 키보드 구현
3. 오타율 데이터 수집 프로그램 구현
4. 패턴 분석 프로그램 구현
5. 데이터 학습
6. 테스트 (5~6번 반복)

### 일정 (12-01~ 03-01) :

#### 안드로이드 학습(12-01~01-07) :

부스트코스 학습, 프로그래밍 5주

가상 키보드 구현에 필요한 자료 수집 + 프로토타입 작성 2주(부스트코스와 동시진행)

#### 인공지능 학습:

부스트코스 학습 및 실습 (12-16~01-14)

가상 키보드 구현(01-07~01-10)

#### 오타율 데이터 수집 프로그램 구현(01-11~01-14)

#### 패턴 분석 프로그램 구현(01-15~01-28)

#### 데이터 학습 ~ 테스트 (01-29 ~ 02/11)

### 예상 시간

계획 수립 : 학습과 동시에 매주 일요일 오전 10시~12시

코딩 + 디버깅 : 28-07 = 21일

완성본 테스트 : 13일

최종완성예상 : 02 /11 //일정대로 풀린다는 가정하에 제일 이상적으로 끝나는 기간

### 역할 분담 :

##### 편집자 : 유재홍

* 역할 : 기능에 대한 자세한 내용 문서화
* 깃에 올릴 문서 작성 및 수정
* 가상 키보드 기획문서 작성
* 오타율 데이터 수집 프로그램 기획문서 작성
* 패턴 분석 프로그램 기획문서 작성

##### 도구 담당: 조시환

* 역할 : 프로젝트에 사용할 도구들(라이브러리, ide) 찾기
* 안드로이드 에뮬레이터 버전
* 인공지능 라이브러리
* 가상 키보드 라이브러리

##### 컴퓨팅 자원 쓸수있는 도구 (교수님연구실)

##### 테스터:

* 역할 : 디버깅에 사용할 테스트 케이스 작성 (각자)
* 프로그램 전체 테스트 케이스 작성(이후 결정)