|  |
| --- |
| **제19회 임베디드SW경진대회 작품소개서**  **[webOS 부문]** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | 삼아아 | | | | |
| 클로이 홈봇_빈버드 – LiVE LG – LG전자 소셜 매거진 | **구 분** | | **성 명** | **소 속** | **업무분장** |
| 팀장 | | 최현식 | 인하대학교 | 서버 개발 |
| 팀원 | | 박승운 | 인하대학교 | 안드로이드 및  스마트홈 개발 |
| 팀원 | | 이준호 | 인하대학교 | 웹앱 개발 |
|  | | | | | |
| **작품명** | SMILE : Smart Mobility Improving Life Experience | | | | |
| **작품개요** |  | | | | |
| **작품 설명** | | webOS와 스마트폰의 어플리케이션으로 집의 상황을 확인하고 가전을 제어할 수 있는 서비스를 제공한다. 음성과 메시지를 통해 현재 제어되고 있는 가전과 외출 시 주의가 필요한 가스밸브, 창문 등에 대한 사항을 안내 받을 수 있다. 사용자는 다양한 상황에 맞는 가전의 동작스케줄을 일시적으로 혹은 반복적으로 만들어 사용할 수 있다. 또한, 가전과 모드의 실행 여부를 가전 목록에서 확인하여 조회할 수 있다. | | | |
| **작품의 특징 및 장점** | | 1. 편리성  - 우리 팀은 한눈에 집의 상황을 확인하고 가전을 제어할 수 있는 UI 구성과 기능 제공을 목표 로 하였다. 복잡하고 제어하기 불편하다면 사용자가 차량에서 사용하기 꺼려할 수 있기 때 문이다. 그래서 TTS 기능을 사용하여 여러 이벤트를 안내하도록 하였고, 커스텀이 가능한 모드 명령을 제공하여 사용자가 쉽게 여러 가전을 한꺼번에 제어할 수 있도록 하였다.  2. 신속성  - 가전의 상황이 즉각적으로 UI에 반영되도록 설계하였다. 사용자가 오프라인이나 스마트폰 을 통하여 제어하였는데 그것이 즉각적으로 반영되지 않는다면 문제가 있다고 생각하였기 때문이다. 그래서 집의 변동사항이 UI에 즉각적으로 반영되도록 설계하여 사용자가 빠르게 인지할 수 있게 되었다.  3. 안정성  - 차량은 빠른 속도로 달리거나 터널에 들어가는 경우 네트워크가 불안정해지는 경우가 발생 할 수 있다. 그래서 웹 소켓을 통해 스마트 홈과 직접 연결하는 방식보다 낮은 대역폭, 낮은 성능의 환경에서도 잘 사용할 수 있는 MQTT를 사용하였다. 차량은 송신할 메시가 발생할 때 이를 MQTT Broker로 송신하고, 스마트 홈은 비동기로 MQTT Broker에 접근하고 메시지 를 수신하여 제어 명령을 수행하도록 설계하였다. | | | |

※ ‘파란색 안내 문구’는 삭제하고 검정색 글씨로 총 2page 이내로 작성

(폰트: 맑은 고딕 / 폰트 크기: 11pt)

※ 팀 사진 및 작품 사진은 원본 파일을 별도로 보내주세요