|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | **Late But Lucky** | **팀장 확인** | |  | | |
| **이 름** | 김권섭 | **기간** | | 2013.03.12~2013.03.18 | | |
| **예정 작업** | 1. 개발 회의 (6시간) 2. 설계제안서 수정 (4시간) 3. Google App engine 소스코딩(10 시간) 4. JUnit으로 Launcher Test (10 시간) 5. SQLite 학습(6 시간) | | | | | |
| **수행결과** | 1. 개발 회의 (6시간)  * 런처앱이름, 런처홈피사용(구글앱엔진사용방안), 일정표, 마일스톤  1. 설계제안서 수정 (7시간)  * 이희영교수님과 미팅(3월 13일)후 제안서 앞부분 전면 수정  1. Google App engine 소스코딩(4 시간)  * 싸이트 회원등록, 이클립스에서 Test 코드 만들어 구글앱엔진과 연동  1. JUnit로 App Test (5 시간)  * 12월에 안드로이드 공부용으로 만든 앱을 JUnit으로 test | | | | | |
| **문제점**  **해결방법** | 1. 설계제안서 수정   이희영 교수님과 미팅, 설계수업 후에 앞부분을 전면 수정해야 했기 때문에, 시간이 많이 듬.   1. JUnit으로 Launcher Test   도서관에 있는 JUnit 관련 책은 자바 Test만 주로 다루고 있어, 안드로이드 앱을 Test하기가 어려움. 인터넷을 찾아 관련 블로그(<http://blog.naver.com/huewu/110089444708>)를 보고 개념을 익히고, 실제 프로젝트에서 적용하려고 함. | | | | | |
| **읽은 소스** | - | | 본인 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **작성 소스** | - TouchgameTest.java | | 본인 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **작성 문서** | - proposal(1.2).docx | | 팀장 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **다음주**  **예정작업** | 1. 개발 회의 (6시간) 2. 설계제안서 발표준비 및 수정 (6시간) 3. 구조설계(6 시간) 4. JUnit 공부(6 시간) 5. 런처 UI(Layout)(6 시간) | | | | | |