|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6 주차 | **기간** | 2.10 ~ 2.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 문자 판독 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 플레이어 문자 판독

* 보간된 문자를 분석하여 제스쳐 리스트 생성

Ex. 플레이어가 ‘乙’모양의 문자를 그렸다면 그려진 문자의 제스쳐 리스트는

‘우 -> 좌하 -> 우’ 의 제스쳐 리스트가 됨.

* 제스쳐 리스트와 대조하여 일치한다면 일치하는 문자를 출력

Ex. Dictionary key값(‘좌하 우 좌하 ’(string)) 입력하여 Value값(‘번개’) 출력

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 모호한 문자들은 어떻게 판단할것인지 판단기준에 대하여 연구해 봐야할 것 같음 | | |
| **해결방안** | ‘제스처 인식’의 구글링을 통한 자료조사, 공부  + 팀원들과의 회의 | | |
| **다음주차** | 6 주차 | **다음기간** | 2.17 ~ 2.23 |
| **다음주 할일** | 1. 팀원들과 마법문자를 상의하여 마법문자 풀 정립 2. VR컨트롤러로 입력한 문자를 넘겨받아 실제 VR로 그려진 문자 판독 3. 모호한 문자들의 판단기준 연구 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |