|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7 주차 | **기간** | 2.17 ~ 2.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | VR 플레이어 문자 판독 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Vr 컨트롤러로 그린 문자 판독

* 문자판독 코드 함수화

(코드를 다듬어 VR플레이어 개발자가(진석진 학생) 사용할 수 있게 만듬)

* VR 플레이어가 그린 문자의 좌표들을 인자로 받고, 그려진 문자를 판독하여 콘솔창에 출력
* Ex. 함수의 형태

public static List<Vector3> Interpolation(List<Vector3> points){

//생략

Print(그려진 모양을 출력); // ex. 좌 우 좌

마법출력(); // 그려진 문자가 어떤 마법인지 출력 ex. 번개 or 등록되지 않은 마법입니다.

return points\_after; // 보간된 좌표 리스트를 반환함

}

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 인식률이 매우 낮음, xyz축 중 어떤 축이 고정인지 | | |
| **해결방안** | 판독 함수의 수정 보완 | | |
| **다음주차** | 7 주차 | **다음기간** | 2.24 ~ 3.2 |
| **다음주 할일** | 1. 문자판독 인식률 상승 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |