

이 름	프레 C 맨	팀장 확인		기간	2015.05.15- 2015.05.22
금주 예정작업	<ol style="list-style-type: none"> 1. 트레이 알림창 구현 2. 버튼이 눌렸는지 떴는지에 대한 고려 3. 손 끝점 정확하게 추출 4. 키 이벤트 결정 5. 하나의 프로그램 완성 				
수행결과 및 문제점 해결방법	<p>수행 결과</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 종이 키보드 설계 (강 진 혁) <ul style="list-style-type: none"> - 실제 키보드와 같이 키 내부 색을 채우고, 키 레이블을 삽입 2. 손 끝점 개선 (강 진 혁) <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 손에 대한 양 손의 손 끝점 추출 3. 이벤트 조건 개선 (강 진 혁) <ul style="list-style-type: none"> - 유효한 값이고, 적정수준의 움직임이라고 판단되면 키 이벤트를 발생 4. 실제 키 이벤트 발생 (강 진 혁) <ul style="list-style-type: none"> - windows.h에서 제공하는 keybd_event 함수를 이용하여 실제 키 이벤트 발생 5. 모션 데이터 분석 (윤 성 민) 6. 라즈베리파이 Raspbian 버전 업데이트로 인해 V4L2 및 OpenCV 실행 불가능으로 인해 작업환경 개선 (원 건 희) 7. MFC 를 이용한 Windows UI 구현 (한 다 혜) <ul style="list-style-type: none"> - UI디자인 변경에 따른 MFC 소스 수정 <p>문제점, 해결방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 움직임을 2 차원으로 고려하기 때문에, 의도하지 않은 키 이벤트 발생 <ul style="list-style-type: none"> → 모션벡터 데이터를 분석하고, 패턴을 찾아내어 떠있는 경우, 모든 손가락이 움직이는 경우 등을 고려하여 예외처리 2. 손 끝 자체가 검출되지 않는 경우가 발생하기 때문에, <ul style="list-style-type: none"> 이전 손가락 위치와 현재 손가락 위치의 비교가 적합하지 않다 → 이전 손가락의 위치와 현재 손가락의 위치를 올바르게 비교한다. 3. 인식률을 높이기 위한 알고리즘 구현하기 어려움 <ul style="list-style-type: none"> → 소스 분석을 하여 소스에 대한 이해도를 높임 				

<프레C맨- Finger Keyboard>Hansung University

작성 소스	Github Source Repository 에 첨부	본인 Review		팀장 확인	
작성 문서	Github Wiki Page 에 첨부	팀장 Review		팀장 확인	
다음주 예정작업	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모션 벡터 관찰 2. 관찰에 따른 수정 3. 데이터 분석을 통해 인식률 개선 4. NOTIFYICONDATA를 이용하여 현재 상태에 대한 정보를 출력 5. 패널 및 최종 PPT 작업 				