



- 1 스터디 그룹의 목표
 - 2 주차별 학습 계획
 - 3 스터디 공부비법
 - 4 팀 운영 비법

- 5 프로젝트 계획
- 6 프로젝트 과정
- 7 프로젝트 성과
- 8 팀원 개별 성찰



스터디그룹의 목표

6대 핵심역량계발

로또 번호 추천 웹페이지 개발 및 운영

- 웹 프론트엔드 html,css,javascript 학습
- 통계분석언어R 학습

스터디그룹 활동을 통한 6대 핵심역량 계발

- 협력혁신 역량, 전문지식 역량, 소통 역량
- 자기주도 역량, 문제해결 역량, 세계시민 역량





주차별 학습 계획

총 ?주차 과정



스터디 진행방향과 규칙에 대한 토의 3주차

호스트 구매 웹서버 구축 RStudio 설치 5주차

웹 사이트 맵 제작 <u>기본 **UI**</u> 구성 8주차

임의의 랜덤 번호 추천 (R 언어) , 웹 연동

2주차

시스템 구성도 작성 및 역할 분담 4주차

MySQL설치, DB구축, R 기본 개념 습득 6 주차

웹 크롤링, 리눅스 예약 데몬 설정 (crontab) 7주차

UI 구성 완료 자동 데이터 갱신 확인 **?**주차

번호 추천 로직 연구 및 테스트



스터디 공부 비법

공부 방법 및 학습활동 내용

VALUUM TITT TO THE TOTAL TO THE TOTAL TOTA

학습활동 내용 No.1

로또 번호 분석을 위한 R 언어 학습

- RStudio 설치 및 기초 문법 습득
- -

공부방법 No.1

개발 파트 분배

웹: 장호진, 유지은

: 서버구축, 페이지 구성, 사용자 연결

R: 이동민, 서희원 : 데이터 분석,

DB: 이동민

: 테이블 설정, 생성, 정규화 수행

학습활동 내용 No.2

서버를 이용한 웹 페이지 구축 방법 및 운영 학습

- 서버 호스팅은 aws 사용
- Linux, Apache, Mysql, PhP

공부방법 No.2

매주 개인별 주제 선정 및 발표 주제는 사전에 나눈 개발 파트를 기준으로 매주 한명씩 돌아가면서 스터디시간에 학습한 내용을 발표하고 공유하도록 한다.

학습활동 내용 No.3

매주 자동으로 웹 크롤링 프로그램 실행 후 데이터베이스에 값을 저장한다.

- snoopy 패키지 사용
- 서버 내장명령어 crontab 활용



팀 운영 비법

: 4 force 전략

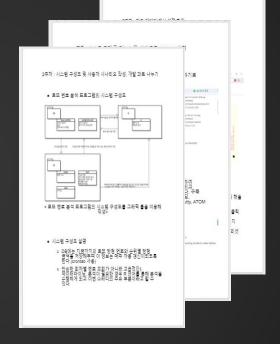


주제에 따라 스터디 진행자 바꿔서 스터디 진행 : 책임감 부여



매주 스터디 필참 벌칙:로또 구매

VVIIII III ZATIVIVIVIIII III ZATIVIVIVIII



매주 업무일지 작성



SNS 활용 : 원활한 의사소통



프로젝트 계획

Gantt Chart

학습 내용	추진 일정								
	9월		10월			11월			
	20	27	11	19	26	2	8	15	22
스터디 방향 논의									
시스템 구성도 작성									
개발 담당 나누기									
웹 서버 구축									
R studio 설치									
웹 페이지 UI 구성									
로또 데이터 Crawling									
R 알고리즘 코딩									
연동 작업									
Testing									



프로젝트 과정

프로그램 소스코드

CSS 부분

- Cascading Style Sheet
- html의 스타일을 지정하는데 사용

HTML 부분

- Hyper Text Markup Language
- 여러 태그들로 구성되어 원하는 형태의 문서 제작

```
<style media="screen">
 body{
    display: flex;
    flex-direction: column;
  .lotto-paper-main-frame{
    /*border: 1px solid gray;*/
    /*width: 567px;*/
   /*height: 255px;*/
    margin-top: 5%;
   display: flex;
    flex-direction: row;
  .lotto-paper-main-frame .lotto-paper-logo-img{
   margin: 3.5%;
    /*height: 213px;
    margin: 3.5%;*/
  .lotto-paper-main-frame .lotto-paper-logo-text{
```

WIND TO THE TOTAL OF THE WAR WINDS AND THE SAME AND THE S

JAVASCRIPT 부분

- 웹을 위한 인터프리터 언어 + 스크립트 언어
- html 웹 페이지를 동적으로 만듬

```
<script type="text/javascript">
//번호를 6개 까지만 입력받는 변수
a,b,c,d,e 각 각
a_count[5] = {23, 4, 5, 34, 2, 1,}
형식으로 저장됨
20171118-hojin
var a count = new Array();
var b count = new Array();
var c count = new Array();
var d count = new Array();
var e count = new Array();
  function select number_button_click(obj) {
   //버튼이 눌린다면 id를 확인하여 번호를 색칠하고 취소, 자동
   //all, al2같은 형식에서 substr로 0, 1 위치 문자만 추출함
   if(obj,id.substr(0,1) == "a")
     //배열의 크기가 6보다 작다면 아직 6개의 번호를 입력하지
     if(a_count.length < 6)
       //중복되는 수를 입력했는지 확인해야함
      if(a_count.indexOf(obj.id.substr(1,2)) == -1)
        a_count.push(obj.id.substr(1,2));
```



프로젝트 과정

웹 페이지 개발 및 운영

MINIMUM IN LET IN MINIMUM IN LET MINIM

차후 서비스 예정 코드

- RStudio에서 테스트 후 접목

웹에서 현재 서비스 중인 R 코드

- ajax 통신으로 추천 번호 데이터 전달

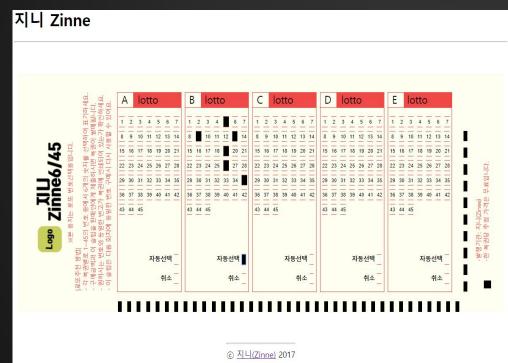
```
# 특정 숫자 입력하고 그 수와 같이 나온 횟수 내림차순으로 정
search.max.num = function(aa,num,ran) {
 tmp = aa[aa$V13 == num \mid aa$V14 == num \mid aa$V15 == num \mid
          aa$V16 == num \mid aa$V17 == num \mid aa$V18 == num
          aa$V19 == num,
 max.f(tmp,ran)
search.max.num(aa,13,1:7)
max.f(aa, 1:10)T
search.max.num(aa,13,1:7)
# 몇(<-입력받기) 주간 미출현 숫자 나타내기
# 없다면 최소빈도수값 순으로 나타내기 / 최소빈도가 낫겟
not.appear.for.week <- function(aa,week,ran) {</pre>
 xx = aa[1:week.]
 yy = c(xx\$V13,xx\$V14,xx\$V15,xx\$V16,xx\$V17,xx\$V18,xx\$V19)
 table.data = table(yy)
  tdata.sort = sort(table.data, increasing = T)
  #ddd <-
  tdata.sort[ran]
```



프로젝트 성과

웹 페이지 개발 및 운영

완성된 웹 페이지 운영



사용설명서

목적: 선택할 수 있는 총 6개의 번호 중 6개의 번호를 전부 선택하지 못한 즉 1~5개만의 번호를 선택 한 사용자를 위해 미 선택된 나머지의 번호를 추천해주는 방식

- 1. 원하는 번호를 체크한다.
 - a. 6개를 전부다 선택하지 못했을 경우
 - > '자동선택' 버튼을 클릭한다.
- 2. 초기화하고 싶은 경우 '취소' 버튼을 클릭한다.



프로젝트 성과

6대 핵심역량계발

- 프로젝트에서 각자 맡은 역할을 수행함으로써 '협력헌신' 역량 증대
- 결과물 얻기 위해 여러 전문적인 지식 습득함으로써 '<mark>전문지식</mark>' 역량 증대
- 프로젝트 진행 과정에서 외국 문서 참조를 통한 '세계시민역량' 증대
- 개발 하는 과정에서 생길 수 있는 문제에 대한 해결 방안을 세움으로써 '문제해결' 역량 증대
- 모든 팀원이 프로젝트 전반에 걸친 문제 해결을 시도하고 제안하는 과정에서 '<mark>자기주도</mark>' 역량 증대
- 프로젝트 과정에서 많은 토의와 피드백을 함으로써 '의사소통' 역량 증대



팀원 개별 성찰

스터디 후기

서희원

한 프로젝트에서 다양한 언어를 사용해 볼 수 있어서 좋았습니다. 매번 과제로만 개발을 진행 했던 것과 달리 팀원을 꾸려 하고 싶은 개발을 마음껏 할 수 있어서 더욱 즐거웠습니다.

이동민

자발적으로 모여 기획한 프로젝트였기 때문에 팀원 모두 적극적으로 활동해 즐겁게 배울 수 있었던 것 같습니다.

유지은

팀원 공통의 관심분야에 대해 전공지식을 활용한 스터디를 진행할 수 있어서 매우 의미있었고 만족스러운 결과를 얻기 위한 스터디 운영 방식을 배울 수 있는 좋은 기회였습니다.

장호진

관심 있었던 분야를 체계적으로 공부하고 활용 할 수 있는 기회가 되었습니다.

