

오픈소스기초설계 회의록 - 3주차

2020-10-23

(나)반 8팀 조장 정재운, 팀원 박정은

논의사항

이번주에는 PPT에 대해서 어떻게 수정하고, 새로운 슬라이드에 어떻게 내용을 추가할 것인가에 대해서 논의를 함

정:

구체적인 프로젝트의 차별성과 프로젝트의 평가 기준을 어떻게 쓸까요? 차별성을 구현하는 것을 평가 기준으로 삼으면 우선 차별성을 생각하고 거기에 맞춰서 평가 기준을 쓴다면 될 것 같네요.

박:

저희 말고 다른 사람이 이 보드게임을 만들지 않은 것이 차별성이 될 수 있을까요?

정:

그런것도 될 수 있겠지만, 보드게임을 치워야 하는 불편함과, 이 게임 특성상 아래에 비밀 미로를 만드는데 시간이 오래 가고 불편하며 외워서 할 수 있기 때문에 흥미가 떨어지는 단점들이 있습니다. 이런 단점을 자동화를 통해 극복할 수가 있다는 점을 차별성이라 할 수 있을것 같습니다.

박:

점수기록을 한다는 점은 어떤가요? 보드게임을 할 때 자신의 점수를 기억하기가 힘든데 우리는 대신 기록해주는 차별성이 있는 것 같습니다.

정:

그러면 일단 이 차별성을 구현하는 것을 평가 기준으로 삼으면 두개씩 나오게 되었네요. 일단 우리 ppt에서 더 고칠점은 있나요?

박:

유사 제품 및 서비스를 고치는게 좋을 것 같습니다. 우선 보드게임 Quoridor를 유사 제품에서 소개해서 이해를 돕는것이 좋을것 같습니다. 왜냐하면 보드게임을 컴퓨터로 구현해서 할 수 있도록 했으며, 벽을 세워야 하기 때문에 유사 제품이라고 생각되네요

정:

그럼 제가 인터페이스와 저희 게임 구현에 관련된 오픈소스를 찾아본 후 슬라이드에 추가할테니 예시를 추가하거나 바꾸시죠 또한 전체적인 슬라이드에서 약간 설명이 부족한 부분이 있으면 살짝만 수정해 나갑시다.

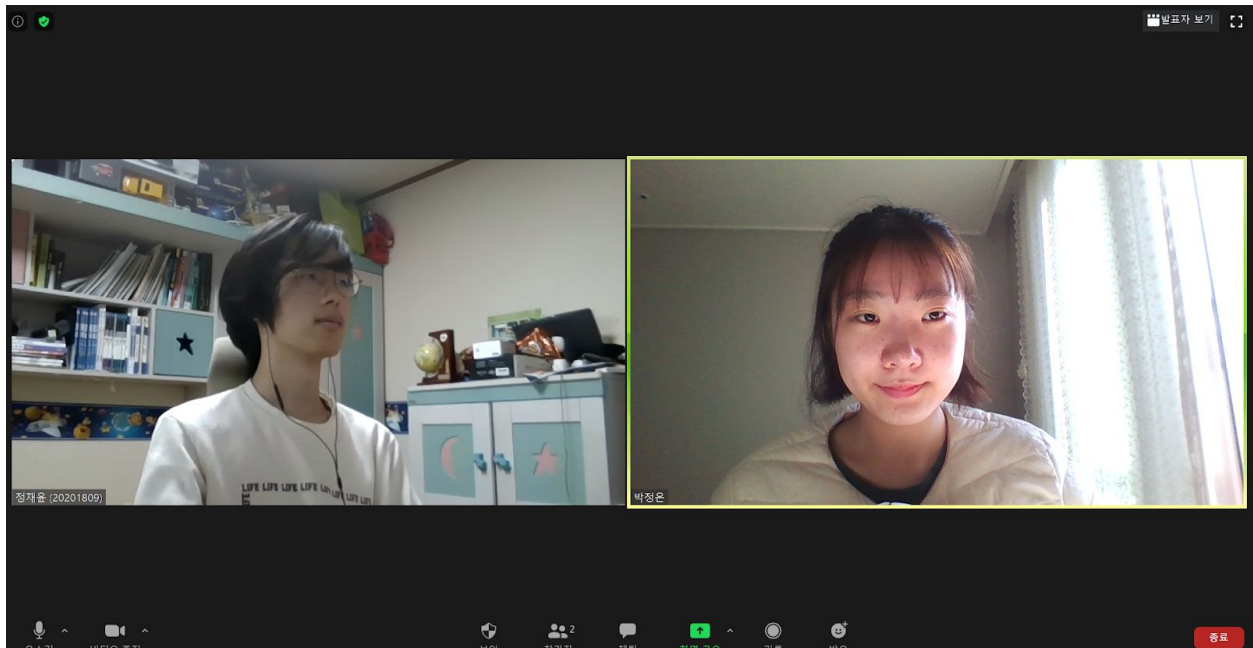
박:

그리고 평가 기준에 추가로 2인 플레이가 잘 되는가를 쓰는 것이 어떨까요?

정:

그것도 좋을 것 같네요. 2인 플레이가 그래도 저희의 최소한의 목표이긴 하니까요.

화상미팅 screenshot



Repo 수정사항

새로운 ppt 추가됨