

오픈소스기초설계 회의록 - 2주차

2020-10-13

(나)반 8팀 조장 정재운, 팀원 박정은

논의사항

박:

내가 조사한거는 밖에서 정보를 얻어오는 식의 iot 홈 디바이스이다. 날씨, 미세먼지, 확진자, 온습도 같은 상호작용을 하자.

상호작용이 있어야 하니까 사용자가 도시 입력후 날씨, 미세먼지 농도, 확진자 수에 관한 정보를 선택할 수 있게 한 후 출력하는 것을 구현해 보자.

1. 날씨: 온도, 강수 정보 출력
2. 미세먼지 농도: 좋음 보통 나쁨으로 나눠서 led matrix에 출력
3. 확진자 수: 정보가져오는것이 가능한가..?
4. 현재 집안 온도: 온습도 센서(온도센서 DHT11(측정단위 : 1'C)필요) 통해 측정후 정보 출력

-> 정:

날씨 api <https://junolefou.tistory.com/1> 처럼 받아와서 구현할 수 있다. 날씨 라즈베리파이 출력 관련 오픈소스들도 많이 존재해서 구현하는데 어려움이 없을 것 같다.

확진자 수에 대한 정보는 API를 쓰면 가능할 것 같다. 하지만 우리가 직접 쓴 코드가 적어서 코드를 쓰더라도 재미도 없고 발전이 없을것 같다. 또한 구현하는데도 예시가 충분한 날씨 이외에는 추가 센서가 필요하며 관련 자료가 부족해서 구현에 실패할 확률도 높다.

-> 박:

들어보니 그럴 거 같다.

정:

내가 조사해온것은 다르다. 보드게임을 구현해보자.

<https://hackaday.io/project/11064-raspberry-pi-retro-gaming-led-display> 이런 식으로

만약에 할리갈리 게임을 예시로 들면 [딸기, 바나나, ~등등] 리스트에서 랜덤으로 뽑고 1~5 중에 랜덤으로 뽑아서 [딸기, 5]로 나오면 그걸 모니터에 출력하고, 할리갈리 룰 북 알고리즘을 짰 다음, 2인용이라고 치면 키보드 양 끝을 개인 종처럼 쓰는 식으로 구현할 수 있다. 또한 구현을 룰북에 따라서 할 수 있기 때문에 실패할 가능성이 낮을 것 같다.

-> 박:

게임 하나만 하는건 아쉬울 것 같다. 다른 조들의 회의록을 보니 기능이 세네개씩 있다

-> 정:

그래도 목적 없이 마구잡이로 add on 하는 것 보다는 하나의 목적을 위해서 나아가며 기능을 추가하는것이 나을 것 같다.

-> 박:

들어보니 하나의 주제로 큰 틀을 잡는 것이 좋을 것 같다. 그렇다면 '마법의 미로' 같은 2인용 게임을 구현하면 재밌을 것 같다. '마법의 미로' 를 설명^^

-> 정:

보니까 재밌을 것 같다. 또한 실제 보드게임에서의 단점을 개선할 수 있을 것 같다. '마법의 미로'에서는 미로를 사용자들이 구성하며 어느정도 외울 수 있다는 단점이 존재하는데, 우리가 구현하면 랜덤으로 구성해서 이러한 불이익이 없게 할 수 있을것 같다.

최종 결정: 마법의 미로 보드게임을 구현하자

2인용 게임 구현 -> 편의성 확장 & 인터페이스 개선 -> 4인용 구현 -> 등등

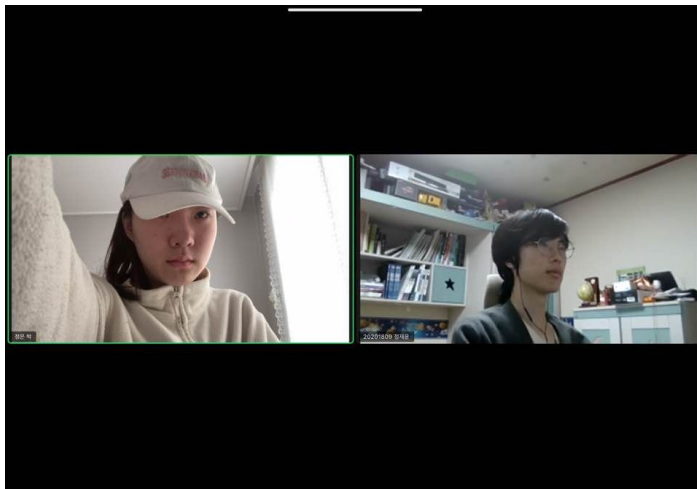
참고할 오픈소스 :

quoridor라는 보드게임을 파이썬으로 구현한 오픈소스.

<https://github.com/alainrinder/quoridor.py>

ppt는 google slide를 통한 협업으로 목요일 까지 만들기로 정함.

화상미팅 screenshot



Repo 수정사항

없음