**파이널 프로젝트 아이디어 회의 4회차**

**- 회의 일시 : 22-11-18 오후 4시-6시**

**- 회의 참석 : 노민경 ,박소정,박종희, 전정훈, 전유진**

**1. 회의 전체 내용**

1) 기능 명세서 작성

1-1) 기능 세부사항 작성(기존 내용 중 추가사항)

- 친구 추가 시 경우의수에 따라 나타나는 팝업메세지 적립

-> 검색한 친구가 없을시, 검색한 친구가 내 아이디와동일, 이미등록된 친구인경우 추가

-> 올바른 닉네임이 있는경우 친구 등록으로 이동

- 운동선택과 운동 목표설정을 한 페이지로 설정할지 / 각자의 페이지로 유지할지

-> 각자의 페이지를 이용하는것이 더 깔끔할것으로 판단 => 각자의 페이지로 유지

1-2) 닉네임을 중복 허용할 것인가

- 닉네임 중복허용 : 친구 추가 시 동일한 닉네임을 가진 사람들의 목록을 보여주는 창이 필요

- 중복을 혀용하지않음 : 회원가입,닉네임 변경 시 중복을 허용하지않는 기능 필요

=> 결론 : 아이디를 중복허용하지않고, 친구검색을 아이디를 이용해서 사용하는 것으로

1-3) 운동 종료 후 정확도 확인

- 1일 달성 기준에 따라 합격자와 불합격자로 분류됨

- 불합격자의 경우 : ‘실패했습니다’와 같은 메세지와 함께 운동종료

- 합격자의 경우 : 본인의 캐릭터 성장 / 친구근육 뺏기의 두가지의 선택부분이 필요

-> 쿠폰의 종류에 대해서 이야기(1-4참고)

=> 결론 : 불합격/합격자 모두 실패/성공 등의 멘트를 담은 팝업을 보인 후 운동종료

1-4) 쿠폰의 종류 정리

- 본인의 캐릭터 성장 / 친구근육 뺏기 두가지의 쿠폰을 따로 구분

-> 운동 종료 후 선택이 필요

- 1가지의 쿠폰 종류를 사용해 사용자가 본인 행동 선택

-> 쿠폰종류 선택여부 필요없이 쿠폰 지급

=> 결론 : 한가지 쿠폰으로 관리하는게 더 유리할 것 같다

1-5) 쿠폰의 지급 받는 경우

- 1일 단위 or 1주에따라 or 1달에 따라

-> 1일 단위는 쿠폰의 가치가 떨어짐, 1달은 너무 길어 의욕상실 가능성

=> 결론 : 1일단위 목표를 달성 -> 1주단위로 적립 -> 1주단위 목표를 충족하면 쿠폰지급

(일단위/주단위의 성공기준 적립이 필요하다)

**2. 더 생각할 부분**

1) 1일 성공기준, 주간 성공기준 어떻게 할지

2) 쿠폰 자동지급 or 수동지급 어떤방향이 좋을지

3) 캘린더 한 칸에 어떤것이 들어가는게 좋을지 -> 화면 설계서와 병행