

2022년 컴퓨터공학부 작품경진대회 참가신청서

대회 신청 분야	<input checked="" type="checkbox"/> 작품 경진대회	<input type="checkbox"/> 게임 경진대회
-----------------	---	----------------------------------

* 해당 분야에 ☒ 표시 바랍니다(중복 참가 불가).

2. 팀 정보

팀 명	구해줘! 룸메				
학 년	학 번	이 름	이메일	핸드폰번호	비 고
2	201911752	강봉구	rkdbg11752@naver.com	010-4302-9354	팀장
2	201911895	정예성	cuzl159@jbnu.ac.kr	010-7696-5061	
2	201923073	신승헌	sshny1029@naver.com	010-6600-6758	

* 참가팀 안내사항은 “팀장”의 이메일로 발송되니, 이메일 정보를 정확히 입력하여 주시기 바랍니다.

3. 작품 정보

작 품 명	구해줘! 룸메
<p>작품 내용</p>	<p>- 동기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 실생활에서 우리가 겪고 있는 불편함인 룸메이트와의 갈등에 초점을 맞춤 2. 비슷한 문제를 가진 학생들을 위해 기존 학교 기숙사의 룸메이트 선정 방식에서 생활방식 실태조사와 반강제적인 룸메이트 배정 방식 등 허술하고 불편한 점을 개선해 구체적이고 능동적인 룸메이트 배정 방식을 도입한 프로그램을 제안함 <p>- 기능</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 보안: 로그인 기능을 구현하여 학교 이메일을 가진 유저들이 접근 가능하도록 함 2. 채팅: 룸메이트가 되고 싶은 상대와 원활한 의사소통을 할 수 있도록 통신할 수 있도록 함 3. 검색: 카테고리 별 필터링, 문자열 검색으로 조건에 적합한 프로필을 가진 룸메이트를 찾을 수 있도록 함 4. 프로필 작성 및 저장: 프로필을 작성하여 다른 유저들에게 본인의 프로필을 보여줄 수 있도록 함
<p>작품 구현 환경</p>	<p>C#과 WPF 프레임워크, 데이터베이스를 사용함</p>