

1) 프로젝트 개요

a) 내가 겪고 있는 문제 상황 제시

David M. Docherty 교수님의 일일 10개의 단어를 영영으로 외우고 토요일엔 단어 리뷰, 일요일에는 휴식하기만 하면 졸업할 때에는 원어민 만큼 단어를 알 수 있다고 하셨다. 이를 실천하고자 한다.

b) 문제 상황을 해결할 수 있는 방법(2가지 이상)

- i) 직접 단어장에 단어를 옮겨 외우거나, 단어 암기 책을 사서 매일 외운다.
- ii) 단어 관리 및 암기 프로그램을 제작하여 자동으로 관리하며 암기.

2) 프로젝트 계획

a) 주차별 작업 계획(계획)

- 1주차: 깃허브, 안드로이드 스튜디오 기초학습
- 2주차: 단어 암기 화면 제작
- 3주차: 단어시험, 복기화면제작
- 4주차: 영단어 데이터베이스 제작
- 5주차: 알람등의 강제성 부여

b) 주차별 자습 계획(실제 진행)

- 1주차: 깃허브, 안드로이드 스튜디오 기초학습
- 2주차: 메인 화면, 단어 암기 화면 제작
- 3주차: 테스트 화면 제작
- 4주차: 영단어 데이터베이스 검색, 실제 적용
- 5주차: 파일입출력 적용

3) 프로젝트 결과

a) 계획서 대비 어떤 부분을 추가, 수정하였는지 기술

강제성 제거, 시험에서 맞았는지, 틀렸는지를 기록하여 리뷰가 가장 필요한 단어부터 시험에

노출되도록 변경

b) 깃허브 링크 주소

<https://github.com/roadmageb/EngEngDaily>

c) 동작 데모 영상 링크 주소

<https://youtu.be/EJdvc5UPLVQ>

#### 4) 회고 (A4 반 페이지 이상)

1, 2학기 전부 David M. Docherty 교수님의 Academic English 강의를 들은 학생으로서 첫 시간에 강조하신 하루 10개 영영 단어 암기를 꼭 실천하고 싶었는데, 늘 과제나 시험 때문에 직접 단어장을 관리하며 암기하기가 힘들었다. 그래서 이번 기회에 단어 암기를 위한 프로그램을 만들고 싶었다. Java 언어를 사용하기 위해 안드로이드 스튜디오를 사용하였는데, 생각보다 다른 부분이 많아서 공부할 것이 많았다. Git도 생각보다 까다로운 사항이 많아 SourceTree를 찾기 전까지는 고생했다. 안드로이드 스튜디오에서 가장 힘들었던 부분은 다른 클래스를 만들었을 때 액티비티에서 사용하던 일부 기능을 사용할 수 없어 많은 버그가 발생한다는 것이다. 그리고 파일 입출력을 할 때에도 많은 문제가 있었다. 그래도 일반 자바의 스윙과 비교하면 컴포넌트의 배치를 xml과 GUI를 통해 쉽게 할 수 있었기에 그 부분은 빠르게 끝낼 수 있었다. 그리고 apk 파일로 바로 만들 수 있었기에 바로 스마트폰에서 사용할 수 있는 부분도 좋았다.

앞으로 개발을 할 때에는 언어 선택을 잘 해야 한다는 생각을 하였다. 물론 안드로이드 스튜디오와 자바도 좋은 개발 언어이지만 C#과 유니티와 비교했을 때 제한적이고 어려운 부분이 다소 있었다. 그리고 개발 계획 시에 기한과 프로그램의 목적을 잘 파악하여 제작할 수 있는 정도의 기획을 만들어야 한다는 것을 알았다. 다음부터는 반드시 적절한 계획과 충분히 능숙히 사용할 수 있는 툴을 이용하여 개발을 할 것이다.

#### 5) 참고한 자료

<https://www.csun.edu/science/ref/spreadsheets/xls/vocabulary.xls>