



# 반려봇

황정현



0

1. 계기

2. 흐름도

3. 과정

4. 구동

5. 정리

6. 피드백

1

# 왜 이런 프로젝트를 하게 됐나요?

혼자 사는 우리 엄마,  
강아지 한 마리  
키우면 좋을텐데



1

# 왜 이런 프로젝트를 하게 됐나요?

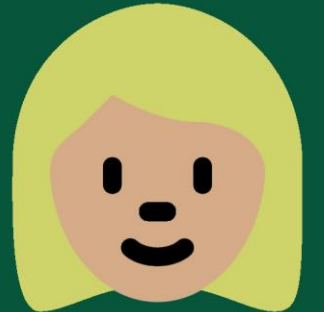
같이 산책도 하고  
혹시 위험한 사람  
나타나면 지켜주고



1

왜 이런 프로젝트를 하게 됐나요?

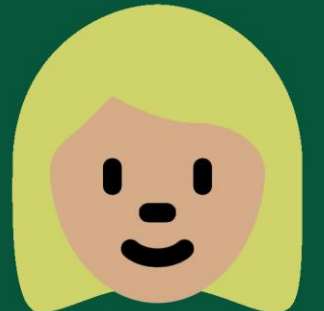
엄마! 강아지 한마리  
키워볼 생각 없어?  
강아지 귀엽잖아!



1

왜 이런 프로젝트를 하게 됐나요?

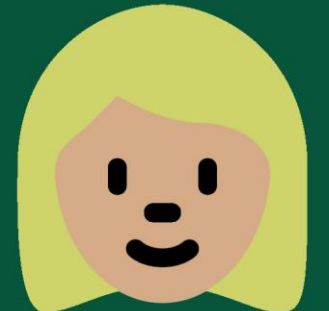
니가 서울에서 여기까지  
와서 **똥**치우고  
**밥**주고 다 할꺼여?



1

왜 이런 프로젝트를 하게 됐나요?

.....



2

## 순서도





2

## 순서도 > 가족

### 1. 가족 프로필

#### 자녀 프로필

#### 자녀의 가족 프로필

#### 개인 프로필



### 2. 사진첩

2

## 순서도 > 긴급

1. 긴급 전화 연결

2. 자녀에게 톡 남기기



## 2

# 순서도 > 생활

## 1. 달력

자녀,손주 기념일 관리  
농사 일정관리 + 농사정보  
작물별 관리



## 2. 게임

치매 예방 및 두뇌 발달게임

## 2

# 순서도 > 건강

## 1. 운동

### 산책

산책 전 날씨 정보 제공 ( 음성인식 )  
간단한 운동량 기록(거리,심박수 등등)

## 2. 병원

### 병원 예약 관리

### 약 복용 알림 및 관리



## 과정 ( 일정 )

[illegible]

4

구동

inLove.exe

5

## 정리 > 사용한 프로그램



## 5

## 정리 &gt; 변수, 함수 정리

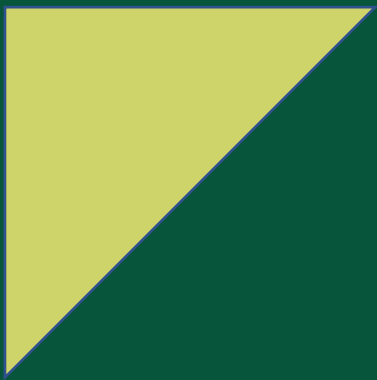
변수/함수명	자료형	설명
*UI		*화면을 구성할 UI파일을 가져온다. *에는 페이지 고유 번호가 들어간다.
homeUI		home화면을 구성할 UI파일을 가져온다.
N1_click_open()		클릭시 N1 화면으로 이동한다
SK1_click_open()		클릭시 SK1 화면으로 이동한다
always_fun()		클릭시 always_fun 화면으로 이동한다
n2_*_click_open()		클릭시 n2_*_click_open 화면으로 이동한다 *에는 int가 들어간다.
N1_*nameMODIFY_click_open		N1_*번째 사람의 이름을 바꾸기 위해 다음 화면으로 넘어간다. *에는 A,B,C중 하나가 들어간다.



# 6

## 피드백 ( 아쉬움 )

1. 일정관리
2. 빠른 의사결정 -> 시간 절약
3. 시간 내에 할 수 있는 것과 할 수 없는 것 구분하기
4. 넉넉하게 시간 잡기
5. Sampling 후 제작하기
6. 다양한 콘텐츠
7. 다른 프로그램과의 연동 원활히 하기



Q n A