|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Makers’ Day 팀 활동 일지 | | | |
| 작성자 : 박찬욱 강지윤 | | | | | | |
| 일 자 | 2024년 7월 25일 목요일 3주차 | | | 팀명/  활동 시간 | 3팀 / 2시간 | |
| 참가자 | 박찬욱 이상민 강지윤 | | | 장소 | ( 대면 / 비대면 ) | |
| 회의 내용 | 주제 | | 하드웨어 제작 및 앱 개발 진행 | | | |
| 1. 제작의 방향을 보드 외장, 센서 내장형으로 변경했다.   슬리퍼 하단부에 모든 장치를 넣었을때 하중을 견딜지, 두께는 괜찮을지 등  여러가지 문제로 전체 내장형 제작을 중단하고 다른 방향으로 제작을 하였다.  우선, 테이프와 글루건을 활용해 선 정리와, 센서와 보드의 고정을 진행하였다.  진동센서는 이전 계획과 동일하게 발뒤꿈치와 발끝에 위치시켰고 기울기 센서는 어떤 방면에도 놓아도 좋지만 고정이 잘될 수 있는 오른쪽 사이드에 배치했다. 소리센서의 경우 공기로 인한 소음 간섭이 사전에 민감도 조정을 통해 어느정도 해소할 수 있는 점과 오히려 센서가 소음 감지를 둔하게 한다는 점을 감안해 예외적으로 왼쪽 사이드 바깥에 배치했다. 이후 센서의 보호와 사용자의 편안함을 위해 아래의 고경도 스펀지를 재단하여 하단부를 보완할 예정이다.   1. 베이스가 될 코드를 짰다   기존 층간소음이 느껴질 정도의 소음과 진동만을 감지하여 블루투스로 보낸다는 아이디어와 SW 페어가 구상한 아이더의 약간의 차이점이 있었다. 그래서 HW쪽에서 층간소음과 관계없이 가속도 센서가 작동하는 동안 모든 소음 레벨과 진동 강도를 보내주는 코드로 만들었다.  아직 임계값을 정하는 테스트 과정도 거치지 않았고, 센서별(고감도 저감도) 정확한 비교와 그 이후의 코드 수정도 이뤄지지 않았기 때문에 중간 발표때 선보이기는 아직 무리인 점이 있다.   1. 앱인 벤터 개발을 계속해서 진행했다.   스크린1과 스크린2를 저번주에 만들었고, 블루투스와 연결한 후 실시간 측정이 가능한 스크린3을 추가하고 피드백을 줄 수 있는 스크린4까지 추가했다. 스크린1에는 3과 2를 드나들 수 있는 버튼을 넣었고 스크린3에서 측정한 값을 스크린2에 적절하게 저장할 수 있는 방법에 대해 더욱 모색해야 겠다고 생각했다. 또 스크린4가 어디와 연결되어야 편리할지 고민하고 스크린2에 연결하기로 했다. 추가적인 스크린은 제작하지 않고 있는 스크린을 효율적으로 이용하는 방향으로 갈 것 같다. | | | | | |
| 활동 사진  (팀원, 활동 사진) |  | | | | | |