|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Makers’ Day 팀 활동 일지 | | | |
| 작성자 : 박찬욱, 이상민 | | | | | | |
| 일 자 | 2024년 7월 11 일 목요일 1주차 | | | 팀명/  활동 시간 | 3팀 / 2시간 | |
| 참가자 | 강지윤, 이상민 박찬욱 | | | 장소 | 동방 ( **대면** / 비대면 ) | |
| 회의 내용 | 주제 | | HW, SW별 사용할 장치(개발 툴) 조사와 공부 | | | |
| HW와 SW를 맡은 페어별 각각 사용할 장치나 개발툴을 조사하고 공부하며 이후 각자 조사한 것을 바탕으로 예산 계획서에 들어갈 것은 무엇인지 회의를 진행했다.  먼저 HW 페어에선 장치 내에 필요한 센서를 각 동작하는 종류별(진동센서, 소리센서, 가속도센서)로 탐구했다.  진동센서의 경우 종류가 SW-420, SW-18010P로 두가지가 있었지만 센서의 작동원리가 동일하고 진동의 세기에 대해 민감한 정도에 따라 센서가 구분된다는 것을 알았다.  소리센서의 경우 LM393을 기반으로 만들어진 소리센서 하나밖에 찾아내지 못했다.  가속도센서는 3축과 6축의 차이가 있다. 우리가 가속도센서를 내장시키는 이유는 지속적인 진동센서 작동을 막아 배터리를 절약하는 목적이 더 크기 때문에 6축까지 이용해 배터리를 잡아 먹는 것은 비효율적이라고 생각했다.  그리고 이러한 조사결과를 바탕으로 사용될 센서를 Fritizing이라는 디자인 프로그램에 넣어 이 센서를 모두 작동시킬 때 문제점은 없는지 서보모터를 출력값으로 점검을 진행했다.  SW 페어에선 층간소음방지시스템 사용자에게 소음 분석 결과와 조언을 제공할 앱을 제작하기 위해 앱인벤터를 공부했다.  kmooc 강의자료, kocw 고려사이버대학교 '모바일 앱 만들기' 강좌, 여러 블로그의 앱인벤터 강의글을 참고하여 앱인벤터 개발환경의 구성과의 기능에 대해 알아보았다.  버튼과 시계 컴포넌트를 사용하여 달력을 만든 강의글을 정독하여 앱인벤터에서 달력을 구현하는 방법에 대해 조사하였다.  procedure 명령어 블록이 c언어의 함수와 같은 역할을 한다는 것을 알고 이를 활용한 두더지게임 예제를 제작해 보았다.  다른 프로그래밍 툴과 달리 앱인벤터에선 핸드폰에 내장된 센서를 쉽게 사용할 수 있다.  휴대폰의 가속도 센서를 활용해 흔들림을 감지하고 음성을 출력하는 예제를 제작해 보았다.  아두이노에서 입력한 센서의 측정값을 블루투스를 이용해 스마트폰으로 전송할 수 있고,  앱인벤터 내에서는 nonvisible 컴포넌트로 블루투스클라이언트를 불러오면 블루투스를 통해 전송받은 값을 사용할 수 있다는 것을 공부했다. | | | | | |
| 활동 사진  (팀원, 활동 사진) | 두더지잡기 게임 예제  가속도센서, 음성출력 예제  소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  진동센서, 소리센서, 가속도센서 활용(fritzing)사람, 의류, 인간의 얼굴, 벽이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  활동 사진 | | | | | |