|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  | | **제10회 공개SW 개발자 대회 결과 보고서** | |  | |

**□ 참가팀 개요**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구 분** | | **세부내용** | | | |
| **팀 명** | | 날도더운데맥주한잔 | | | **총 인원 ( 5 명)** |
| **팀 구 성** | | **성명** | **소속** | **부서/학과** | **직위/학년** |
| **팀 장** | | 권오승 | 건국대학교 | 컴퓨터공학과 | 2 |
| **참가**  **지원** | **부문** |  | |  | |
| **분야** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **지정과제**  **(참여시 선택)** |  | | | |
|  | | | |
|  | | | |
|  | | | |
|  | |  | | | |
| **□ 참가팀 활동 사진** | | | | | |
| \*자유형식으로 다양한 활동사진 첨부해 주세요^^ | | | | | |

**□ 출품작 결과 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| **출품작명** | Mars |
| **프로그램 등록URL** | \* 깃허브, 소스포지, 네이버 개발자센터 등 레파지토리에 공개 후 관련 URL 첨부) |
| **출품작 소개**  **(요약)** | 멀티플렉싱과 멀티프로세싱을 이용한 고효율 채팅 어플리케이션 |
| **작품 세부 내용** | |
| 1. 개발배경 및 목적  2016년 10월 현 시점 세계의 모바일 운영체제는 크게 안드로이드와 IOS에 의해서 양분화 되었고, 그 외에 타이젠, 파이어 폭스, 화에이 등의 기타 OS가 남은 지분을 차지하고 있는 상황입니다. 삼성은 최근 구글의 안드로이드가 수익 비율을 변경하고 자신들의 입지를 확고히 하려는 상황에서 IOS와 안드로이드에 대적하여 소프트웨어도 선도적인 회사임을 각인시키기 위해 타이젠 시장을 개발하고 있습니다. 하지만 이러한 삼성의 노력이 무색하게도, 현재 타이젠의 마켓에는 제대로 된 채팅 어플리케이션 조차 존재하지 않는 상황입니다. 아무리 다양한 아이템으로 시장을 확보하려고 해도, 기본이 갖추어져 있지 않으면 무너지는 법입니다. 그 어떤 어플리케이션보다 가장 많이 쓰이고 남녀노소 모두가 사용하는 것은 주변의 사람들과 소통하기 위한 채팅 어플리케이션인데, 이러한 기본 환경 조차 존재하지 않는 타이젠에 적은 양의 메모리를 사용하여 효율성을 추구하는 채팅 어플리케이션을 개발하였습니다. 과거와 달리 네트워크망이 상당히 많이 발전하여 문자보다는 데이터를 사용하는 시대에서 우리 팀이 개발한 ‘MARS’는 시대에 부합하는 아이템이라고 생각합니다. 타이젠의 경쟁 OS인 안드로이드나 IOS와 같은 모바일 운영체제에는 이미 ‘카카오톡’과 같은 상당한 수준의 채팅 어플리케이션이 존재합니다. 이런 고급 수준의 채팅 어플리케이션에 뒤지지 않게 타이젠에서 대항마로 내놓을 ‘MARS’를 개발하였습니다. 상당한 진화를 거듭하여 단순한 채팅 이외에 게시판, 일정, 투표, 등등이 추가되어 높은 벽으로 느껴지는 ‘카카오톡’이지만 앞으로 버전을 거듭하고 새로운 기능들을 추가하여 사람들에게 알리게 된다면 기존의 메신저 체제에 큰 지각변동을 가할 수 있을 만한 수준의 아이템이라고 생각합니다.  2. 개발환경 및 개발언어   * Visual Studio 2013 * Tizen IDE – 2.4 * MySQL ver 5.1.39 * phpMyAdmin 3.2.3   3. 시스템 구성 및 아키텍처  4. 프로젝트 주요 기능   * 대상 : 휴대폰을 갖고 다른 사용자와 연락을 하는 모든 사람 * 주요기능 : 사용자 간의 메신저 서비스  1. 사람들과 메시지를 주고받는 채팅 기능 2. 새로운 친구를 추가하기 위한 친구 추가 기능 3. 다수의 친구들과 채팅을 위한 채팅방 만들기 4. 특정 사용자를 찾기 위한 친구 찾기 기능 5. 메신저를 이용하기 위한 회원가입 기능 6. 사용자의 ID와 PW를 찾는 기능  * 구현방식 * 소켓을 이용한 서버와 클라이언트의 통신 * 멀티 플렉싱 내의 멀티 프로세스를 이용한 효율적인 구조 * 데이터베이스를 이용한 메시지 전달 * 데이터베이스를 이용한 사용자의 정보 관리 * 서버 내의 서버를 이용한 안정성 확보 * 클라이언트에 최소의 기능을 구현하고 서버에 중점을 두어 프로그램의 가속성 추구   5. 기대효과 및 활용분야   이미 선점된 채팅 어플리케이션 시장에 고효율 메모리관리를 통해 지각변동을 일으킬 수 있는 어플리케이션을 개발하였다. 현재 스마트폰은 상당수준 발전하였지만 많은 사람들이 보조배터리를 챙기는 등의 모습을 보면 아직 배터리의 지속성이나, 핸드폰의 수명은 발전이 더욱 필요하다. 이런 시점에서 ‘Mars’는 클라이언트를 최대한 가볍게 하고 서버가 대부분을 운영하도록 개발하였고 그 결과로 핸드폰 배터리가 떨어지는 속도를 줄여주고, 핸드폰의 불필요한 메모리 활용을 막아주는 등 핸드폰 디바이스의 측면에서 많은 발전이 될 것 같다. 물론 아직 초기의 버전이라 많은 기능들은 없지만 버전을 거듭하여 진화를 하면 상당한 수준의 개발 아이템이 될 것 같다. (회의 때 추가적인 기능도 얘기가 오고간 상황이지만 아직 추가적인 기능은 구현하지 못한 상황이다.)  6. 기타(출품작에 대한 추가 설명 및 PT 자료 등 첨부 가능)  C:\Users\민규님\Documents\카카오톡 받은 파일\KakaoTalk_20161003_033220187.png | | |