

설계 제목	엘리베이터 운행의 효율적인 알고리즘 분석과 시뮬레이터 및 모니터링 프로그램 개발
설계자	강재원, 김경민, 이경호
기간	2020년 1월 13일 월요일 – 2020년 1월 15일 수요일 (3주차 중간결산)
장소	공덕역 Pascucci
논의 내용	<p>해당 기간 중 팀원 간 논의한 내용을 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알고리즘의 인풋 아웃풋과 엘리베이터 클래스의 변수에 대해 논의 <ul style="list-style-type: none"> ➔ 메인 알고리즘의 참조변수 및 인풋 : cc , lc, elevator 클래스의 변수 ➔ 메인 알고리즘의 아웃풋 : [[e1의 목표 층수, 그 목표층에서의 이동방향], [e2동일 , 동일]] ➔ 클래스 내에서 자신의 위치와 목표층을 비교해서 u, s, d 판단 - 엘리베이터의 도착을 어떤 방법으로 인식할 것인지에 대한 논의 <ul style="list-style-type: none"> ➔ 클래스에서 위에서 언급한 변수 및 메소드를 추가적으로 선언하여 해결 - PCB와 버튼 외곽격 사이의 규격 동기화 <ul style="list-style-type: none"> ➔ 버튼사이의 간격 8mm로 통일 - GUI의 버그에 대한 수정방향 논의 - PCB 확정 및 결제 - 기타부품 구매개수 확정
진행 내용	<p>지난 주 이후 진행된 사항을 간단히 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pygame 및 tkinter 모듈을 통한 GUI 기본 틀 구현 - PCB 설계 오류 수정 - 엘리베이터 클래스에서 엘리베이터의 문 작동과 관련된 변수와 메소드 추가 - 기본 알고리즘의 블록 다이어그램 작성 - PCB판과 아두이노 나노의 3D 모델링 및 어셈블리 완료
진행 계획	<p>다음 주까지 진행할 사항을 간단히 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - pygame에서 display창이 응답없음 상태가 되는 현상 수정 - GUI 1차 초안 완성 - 기본 알고리즘 포맷의 완성 - 대기시간 알고리즘에 대한 탐구 - 버튼 보드 모델링 완성
데모 내용	<p>해당 기간 중 진행한 내용을 바탕으로 데모가 가능한 사항을 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GUI 1차 초안 완성 및 실험

Gant Chart

-	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차	9주차
현장답사									
자료조사									
보드/펌웨어 조사									
PCB 설계									
펌웨어 코딩									
Button Board 모델링									
GUI 구현									
알고리즘 기본 포맷 설계									
대기시간 알고리즘									
전력효율 알고리즘									
Optimized 알고리즘									
최종 시현 및 보고서 작성									

: 진행계획 : 진행상황