

유아용 음성인식 영어학습 프로그램

Team 2

김민재. 이종찬. 이규진.

INDEX

- 01 메뉴선택 Usecase 오류
- 02 다시 듣기 Usecase 오류
- 03 단어확인 Usecase 오류
- 04 점수확인 Usecase 오류
- 05 발음인식 및 확인 Usecase 오류
- 06 수치 정의 부족
- 07 초기화 시 오류
- 08 초성놀이 재진입 시 오류
- 09 메인 볼륨 설정 미 동작
- 10 단어 놀이 오류
- 11 초성 놀이 오류
- 12 발음 놀이 오류

□ 메뉴선택 Usecase 오류

오류 해석	Purpose / Overview에 언급되지 않은 볼륨 설정에 대한 내용이 Typical Courses of Events에 언급되어 있지 않다고 한다. Purpose와 Overview에 볼륨 설정을 추가 시킬 수 있다.
오류 해결	Usecase의 세부사항을 수정하였다.

□ 다시 듣기 Usecase 오류

오류 해석	Pre-requisites가 모호하게 정의 되어 있다.
오류 해결	다시 듣기 Usecase에서 단어 관련 화면이라는 말을 초성 놀이, 발음 놀이로 더 정확하게 표현하였다.

□ 단어확인 Usecase 오류

오류 해석	Pre-requisites가 모호하게 정의 되어 있고 Typical Courses of Events가 부실하였다.
오류 해결	Pre-Requisites에 있었던 오타를 수정하였고 부실하였던 Typical Courses of Events를 위하여 새롭게 시나리오를 만들었다. 미리 지정된 횟수를 정의해주며 또한 다음으로 진행할 Usecase를 제대로 정의해 주었다.

□ 점수확인 Usecase 오류

오류 해석	Typical Courses of Events에서 정의된 시나리오와 프로그램이 일치하지 않았다.
오류 해결	점수확인 Usecase를 수정하여서 정답 횟수와 오답 횟수의 출력이 아닌 최종적으로 사용자가 받은 점수를 알 수 있게 하였다.

□ 발음인식 및 확인 Usecase 오류

<p>오류 해석</p>	<p>Typical Courses of Events의 정의가 잘못되었다. 애매 모호한 설명과 누락된 정보 등이 여러 개 있었다. 발음 인식 및 확인이 끝났을 경우에 실행되는 다음 Event 정의가 제대로 되어 있지 않았다.</p>
<p>오류 해결</p>	<p>Typical Courses of Events에서 누락된 정보인 다음 Event를 정의해 주었다. 일정 횟수를 도달했을 때 점수 확인으로 넘어가는 Event를 삽입하였고 일정 횟수를 도달하지 못했을 때는 발음입력 Event로 갈 수 있게 수정하였다.</p>

□ 수치 정의 부족

오류 해석	프로그램의 실행 시에 동작에 필요한 정확한 수치 정의가 누락되었다.
오류 해결	발음 입력에서 정해진 시간 부분은 Usecase 수정을 통해 새로운 방법으로 수정하였고 지정된 횟수는 10회로 지정하였다.

□ 초기화 시 오류

오류 해석	DB 연동이 실패되면 프로그램이 실행되면 안되지만 실행되었었다.
오류 해결	DB 연동이 실패되면 Pop-up 창을 띄어서 실패되었음을 알려주고 프로그램을 종료한다.

□ 초성놀이 재진입 시 오류

오류 해석	Typical Courses of Events에 정의되었던 모든 변수 초기화가 실행되고 있지 않아서 이전 세션의 그림이 그대로 뜨는 문제가 있었다.
오류 해결	단어 정보에 대한 변수 초기화를 위해서 홈 버튼을 누를 때 모든 변수를 초기화 할 수 있게 프로그램을 수정하였다.

□ 메인 볼륨 설정 미 동작

오류 해석	볼륨 설정 버튼이 실행되지 않았다.
오류 해결	프로그램 미 구현으로 인한 문제로서 추후에 구현함으로써 문제를 해결하였다.

□ 단어 놀이 오류

오류 해석	<p>단어 놀이 시에 단어를 입력 할 때 마지막으로 입력된 문자가 화면에 표시되지 않고 있었다. 그리고 문제를 맞혔는지 틀렸는지 확인을 할 수가 없었다. 또한 알파벳을 연타 시에 다음에 제시된 단어에 까지 영향을 미치게 되어 정상적인 단어 처리를 할 수 없었다.</p>
오류 해결	<p>sleep()함수를 사용하는 대신 timer와 thread를 사용하여 마지막 문자가 표시되지 않는 문제와 알파벳을 연타 시에 다음에 제시된 단어에 까지 영향을 미치는 부분을 수정할 수 있었다. 정답 여부에 대한 문제는 이전에 미 구현의 문제였기 때문에 추후에 구현함으로써 문제를 해결하였다.</p>

□ 단어 놀이 오류

오류 해석	단어에 매치되는 그림이 제대로 쓰지 않는 경우가 있었으며 정답 보기 클릭 시에 정답이 나오지 않으며 더 이상 놀이 진행이 불가능 하였다.
오류 해결	모든 그림의 픽셀을 동일하게 바꿔주어서 화면상에 쓰지 않는 것처럼 보이던 오류를 잡아주었다. 정답 보기 버튼의 문제는 미 구현상의 문제였기 때문에 추후에 구현함으로써 문제를 해결하였다.

□ 초성 놀이 오류

오류 해석	알파벳을 연타 시에 단어 발음이 겹쳐서 나오게 되는 오류가 있었다. 또한 다시 듣기 버튼이 구현되어있지 않았다.
오류 해결	Timer와 thread를 이용해서 알파벳 연타 시에 생겼던 문제를 해결해보려고 노력하였으나 실패하였고 다시 듣기 버튼의 문제는 미 구현상의 문제였기 때문에 추후에 구현함으로써 문제를 해결하였다.

□ 발음 놀이 오류

오류 해석	다시 듣기 버튼이 동작하지 않았다.
오류 해결	다시 듣기 버튼의 문제는 미 구현상의 문제였기 때문에 추후에 구현함으로써 문제를 해결하였다.

DEMO

Q & A