

숙대의 숨은 음식점을 찾아주는 ‘뭐먹을래’

치킨예술의 이해 팀

목차

01 작품 개요

02 시스템구조

03 주요 기능설명

04 개발 결과 및 한계점

4-1. 구현 작품

4-2. 개발 한계

작품 개요

신입생 눈송이의 일화

1-1

〈신입생 눈송이의 일화〉

학교 근처의
즉석
떡볶이집은?

카푸치노가
맛있는
카페는?

쌀국수가
맛있는
곳은?



신입생 눈송이의 일화

사천탕수육을 어떻게 가냐면...
일단 우리학교 정문있지? 거기에서
쭈욱 내려가다가 왓슨스 있는 횡단
보도 있잖아. 거기서 도서관 방향
으로 건너서 가다 보면 왓백핫백 있
는데에 골목길이 있는데...어찌구
저찌구...





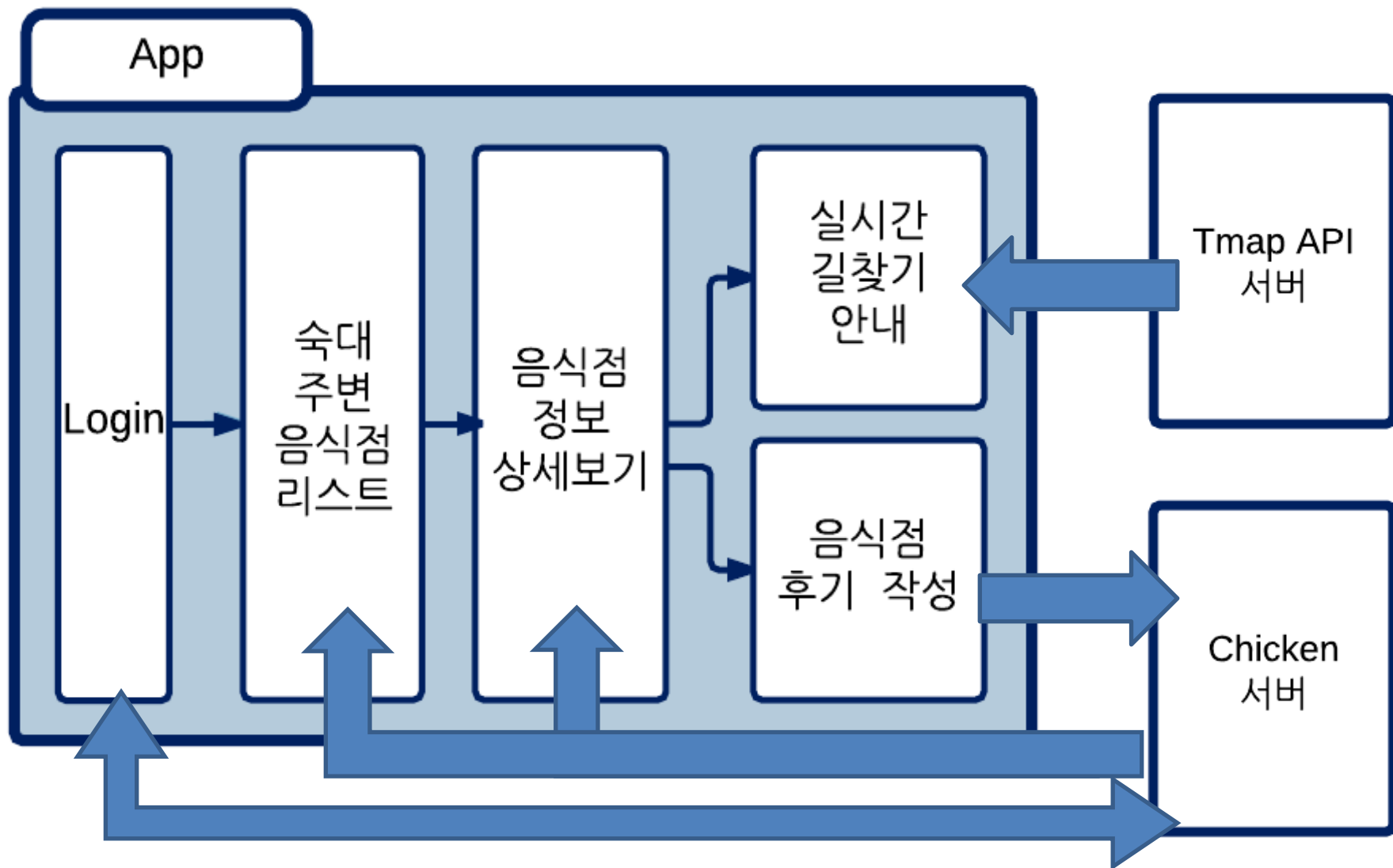
VS



- 사용자의 눈앞에 보여지는 정보와 다른 형식의 경로정보
- 위치/방향 파악이 어려운 사용자들이 사용하기 불편

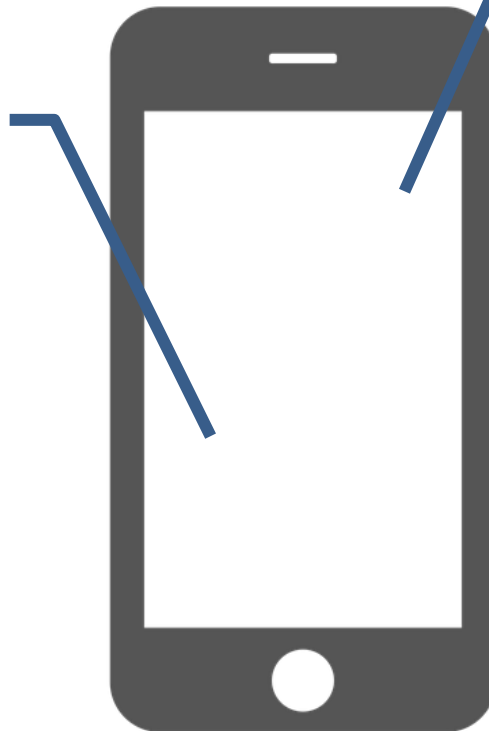
- 유저의 눈앞에 보이는 공간에서 경로 안내 정보 제공
- 사용자의 방향/목적지 파악 수월

시스템 구조



주요 기능 설명

**길찾기
안내 기능**



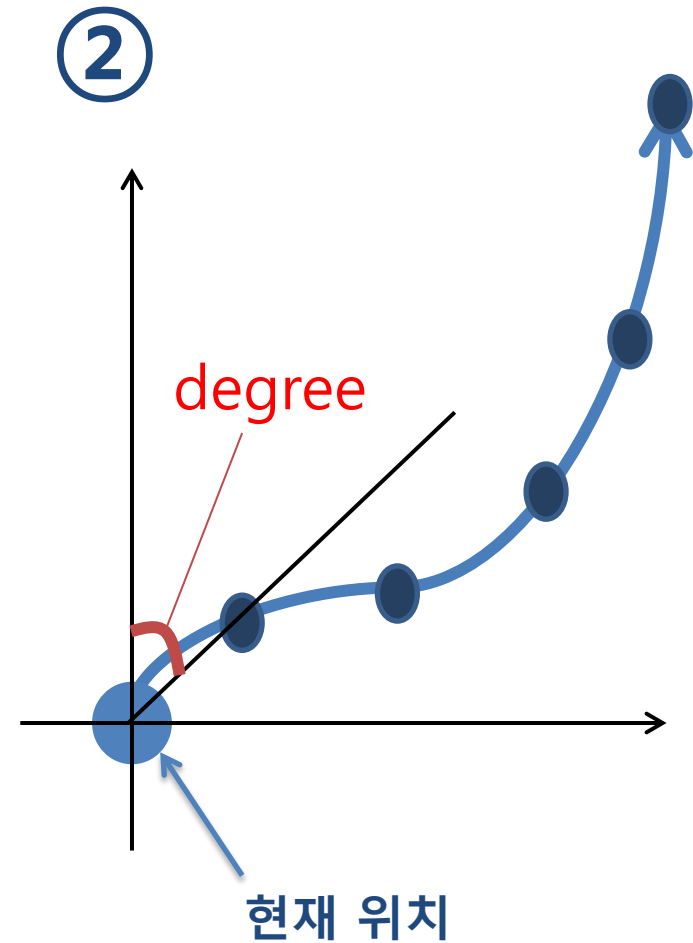
**AR기반 주변 음
식점 정보
표시 기능**

길찾기 안내 기능

①



길찾기 안내 기능



길찾기 안내 기능

③

총 남은거리 : 110m

계산한 각도만큼
이미지 회전



길찾기 안내 기능

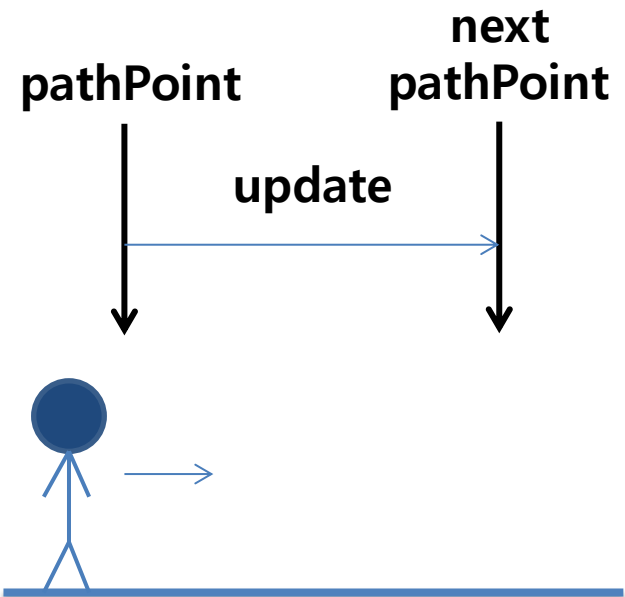
③

총 남은거리 : 110m

계산한 각도만큼
이미지 회전



④



AR기반 주변 음식점 정보 표시 기능

①



②

음식점 리스트

거리 : 8m
거리 : 60m
거리 : 17m



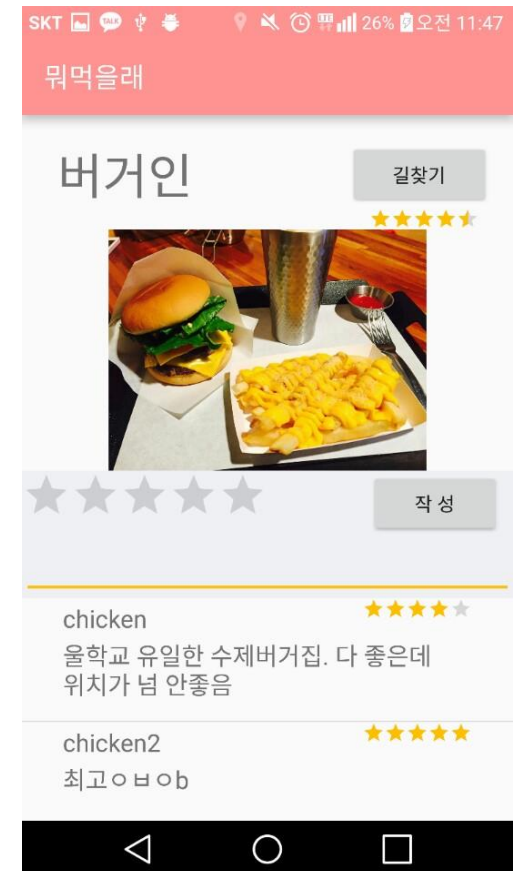
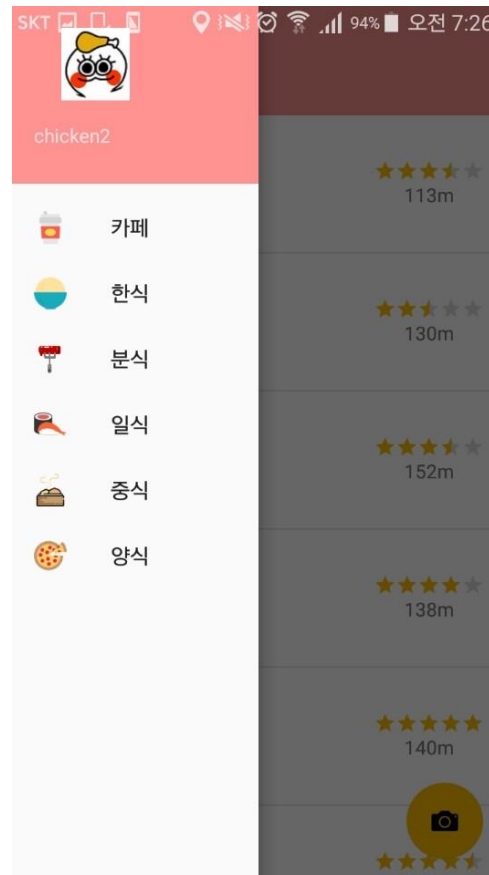
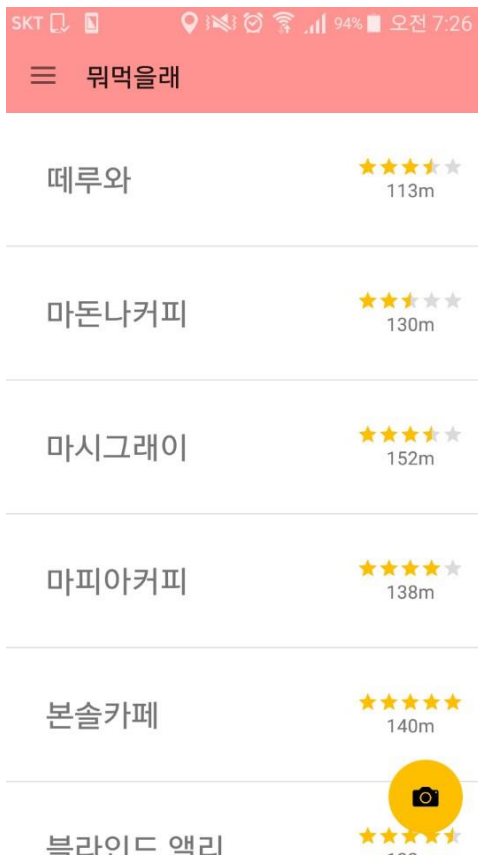
AR기반 주변 음식점 정보 표시 기능

③



개발 결과 및 한계

구현 작품

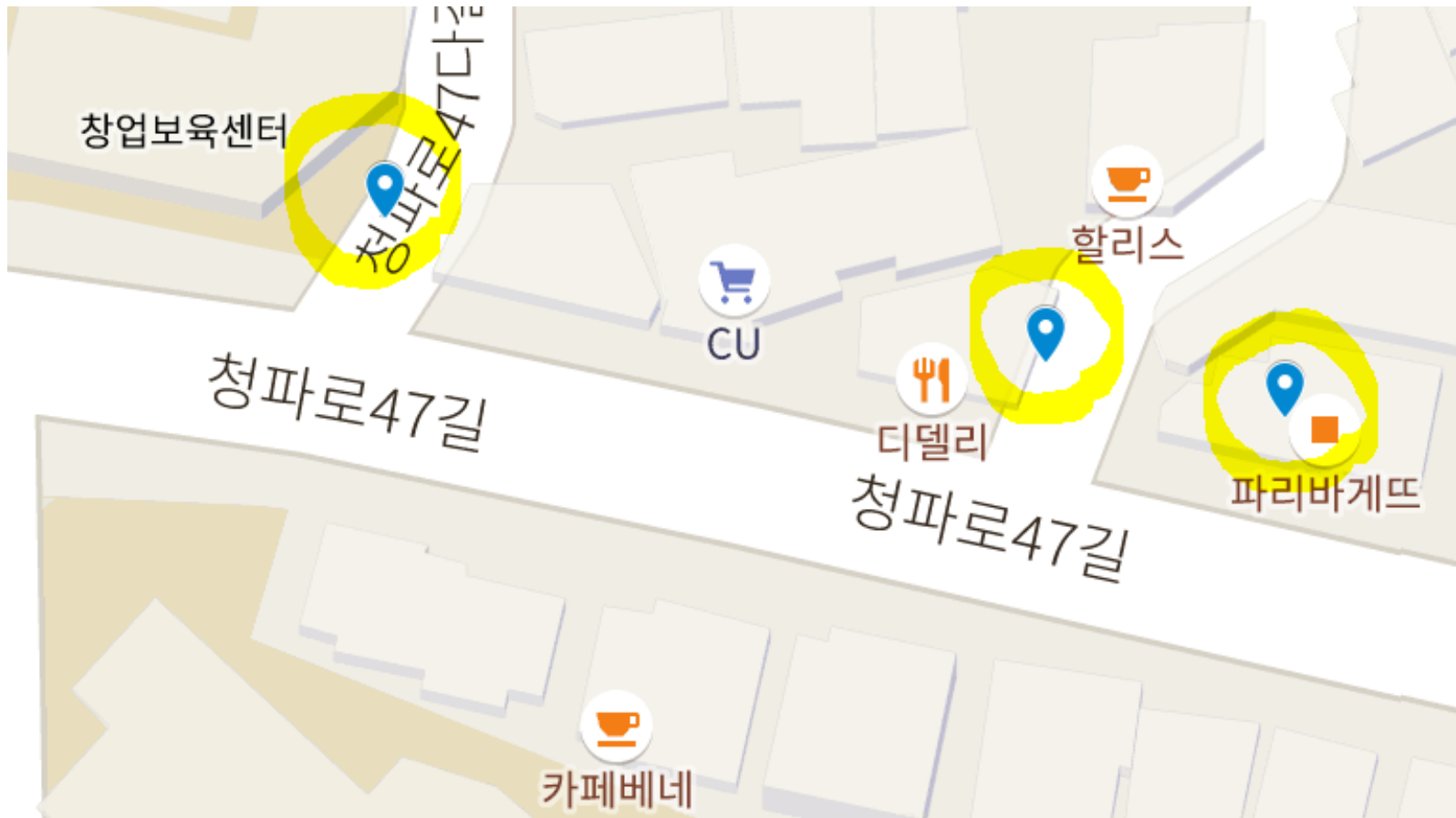


개발 한계 - 안내방향의 정확도 문제



- 안내방향 단순화
- $\pm 45^\circ$ 의 오차 무시
- 실시간 위치갱신

Tmap의 경로 데이터와 도보 위치의 불일치



Q&A