



ft_transcendence

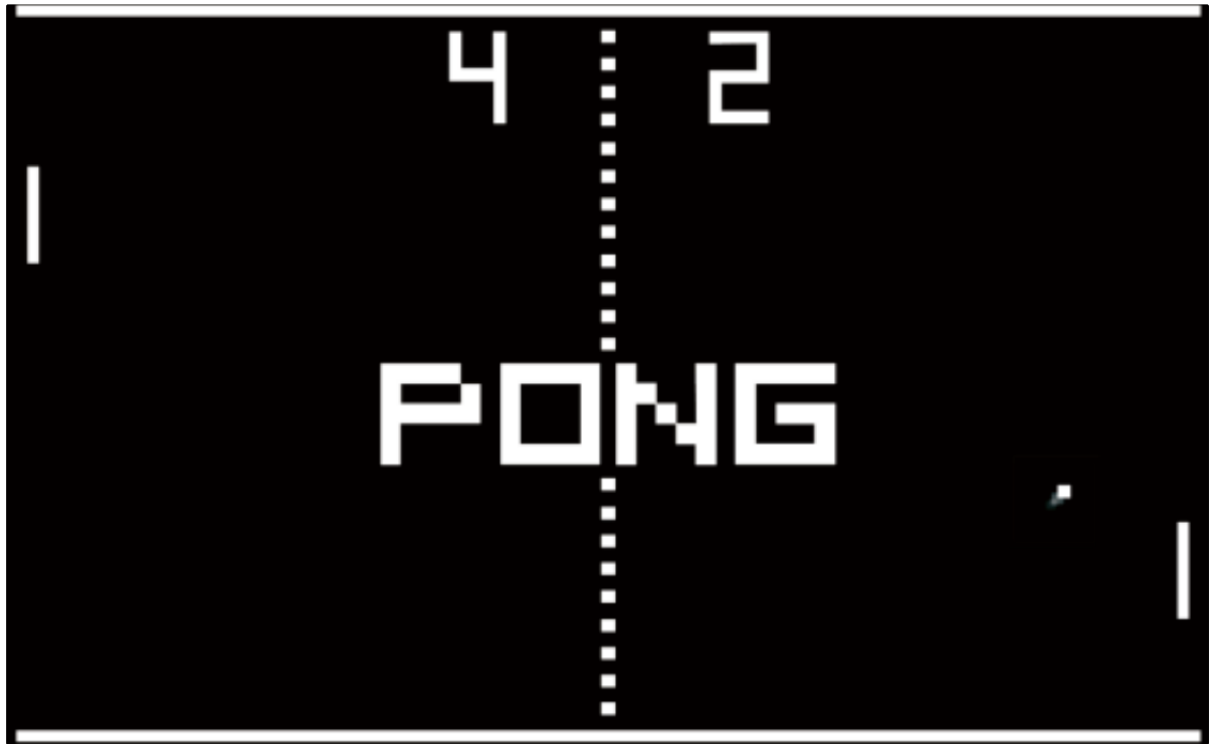
Soon, you will realize that you already know things
that you thought you didn't (생각한적이 없다는걸 깨닫게 될것이다.)

Contents

1. Preamble
 2. Mandatory part
 - a. Overview
 - b. Security concerns
 - c. User Account
 - d. Chat
 - e. Game
 3. Submission and peer-evaluation
-

Chapter I

Preamble



Chapter II

Mandatory part

‘mighty Pong contest’ 을 위한 웹사이트를 만드세요.

II.1 Overview

너희들 웹사이트 덕분에 사용자는 다른 사람들과 ‘Pong’을 플레이할것이다 . 멋진 사용자 인터페이스, 채팅 및 실시간 멀티플레이어 온라인 게임을 제공합니다!

작업은 다음 규칙을 준수해야 합니다.

- 웹사이트 백엔드는 ‘NestJS’로 작성한다 (must be)
- 프론트엔드는 선택한 TypeScript 프레임워크로 작성한다. (must be) 리액트 기준...

- 원하는 라이브러리를 자유롭게 사용할 수 있습니다. 하지만 프로젝트에 사용된 라이브러리와 프레임워크 모두 최신 안정화 버전이어야 합니다. (must be)
- 'PostgreSQL' 데이터베이스를 사용해야 합니다. 다른 데이터베이스는 안됩니다.
- 웹사이트는 단일페이지(single-page) application입니다. 유저는 브라우저 앞으로가기 뒤로가기 버튼을 사용할 수 있어야 합니다.

Single-page application

Single-page application - Wikipedia


W https://en.wikipedia.org/wiki/Single-page_application



- 웹사이트는 안정적인 최신버전의 google, chrom, firefox 및 사파리와 호환되어야합니다.
- 웹사이트에 필요한 정보들을 찾아볼때 핸들링하지 않은 에러나 경고가 발생하면 안됩니다.
- 'docker-compose up --build' 명령으로 시작됩니다.



In case you want to use docker bind-mount features in Linux dump, please use /goinfre or /sgoinfre.

 'Linux dump'에서 도커의 바인드 마운트를 이용하려는 경우, '/goinfre' 나 '/sgoinfre'를 이용하세요.

II.2 Security concerns (보안)

완전한 기능의 웹사이트를 만들기 위해 해결해야 하는 몇 가지 보안 문제는 다음과 같습니다.

- 데이터베이스에 저장된 모든 암호는 암호화되어야 합니다.
- 귀하의 웹사이트는 SQL 주입으로부터 보호되어야 합니다.
- 양식 및 모든 사용자 입력에 대해 일종의 서버 측 유효성 검사를 구현해야 합니다.

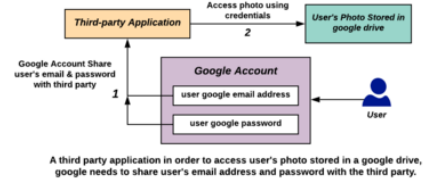
II.3 User Account (사용자)

- 사용자는 42 인트라넷의 'OAuth system'을 사용하여 로그인해야 합니다.

OAuth - Wikipedia

OAuth (" Open Authorization") is an open standard for access delegation, commonly used as a way for internet

W <https://en.wikipedia.org/wiki/OAuth>



- 사용자는 웹사이트에 표시될 고유한 이름을 선택할 수 있어야 합니다.
- 사용자는 아바타를 업로드할 수 있어야 합니다. 사용자가 아바타를 업로드하지 않으면 기본 아바타를 설정해야 합니다.
- 사용자는 이중 인증을 활성화할 수 있어야 합니다. 예를 들어 Google Authenticator를 사용하거나 휴대전화로 문자 메시지를 보낼 수 있습니다.
- 사용자는 다른 사용자를 친구로 추가하고 현재 상태(온라인, 오프라인, 게임 중 등)를 볼 수 있어야 합니다.
- 통계(예: 승패, 래더 레벨, 업적 등)는 사용자 프로필에 표시되어야 합니다.
- 각 사용자는 1v1 게임, 래더 및 기타 유용한 모든 것이 포함된 경기 기록이 있어야 합니다. 로그인한 사람이라면 누구나 상담할 수 있어야 합니다.

II.4 Chat (채팅)

사용자를 위한 채팅을 만들어야 합니다.

- 유저는 공개 또는 비공개이거나 암호로 보호되는 채널(대화방)을 만들 수 있어야 합니다.
- 유저는 다른 사용자에게 직접 메시지를 보낼 수 있어야 합니다.
- 유저는 다른 사용자를 차단할 수 있어야 합니다. 이렇게 하면 차단한 계정에서 보낸 메시지가 더 이상 표시되지 않습니다.
- 새 채널을 만든 사용자는 탈퇴할 때까지 자동으로 채널 소유자로 설정됩니다.
- 채널 소유자는 채널에 접근하기 위해 필요한 비밀번호를 설정, 변경 및 제거할 수 있습니다.
- 채널 소유자는 채널 관리자입니다. 그들은 다른 사용자를 관리자로 설정할 수 있습니다.
- 채널 관리자는 제한된 시간 동안 사용자를 차단하거나 음소거할 수 있습니다.
- 사용자는 채팅 인터페이스를 통해 푼 게임을 하도록 다른 사용자를 초대할 수 있어야 합니다.
- 사용자는 채팅 인터페이스를 통해 다른 플레이어 프로필에 액세스할 수 있어야 합니다.

II.5 Game (게임)

이 웹사이트의 주요 목적은 다른 플레이어와 Pong을 플레이하고 모두에게 당신이 얼마나 좋은지 보여주는 것입니다!

- 따라서 사용자는 웹사이트에서 직접 다른 플레이어와 'live Pong game'을 할 수 있어야 합니다.
- 매치메이킹 시스템이 있어야 합니다. 사용자는 다른 사람과 자동으로 매치될 때까지 대기열에 참여할 수 있습니다.
- 캔버스 게임일 수도 있고 3D로 렌더링된 게임일 수도 있고 추악할 수도 있지만 어쨌든 원작 Pong(1972)에 충실해야 합니다.
- 일부 사용자 정의 옵션(예: 파워업 또는 다른 맵)을 제공해야 합니다. 그러나 사용자는 원하는 경우 추가 기능 없이 기본 버전의 게임을 선택할 수 있어야 합니다.
- 게임은 반응해야 합니다.
- 사용자는 다른 사용자 간의 라이브 플레이를 방해하지 않고 시청할 수 있어야 합니다.



Think about network issues, like unexpected disconnection or lag.
You have to offer the best user experience possible.

💡 예기치 않은 연결 끊김이나 지연과 같은 네트워크 문제에 대해 생각해 보십시오. 가능한 최고의 사용자 경험을 제공해야 합니다.

Chapter III

제3장

제출 및 동료 평가

평소와 같이 Git 리포지토리에서 할당을 제출합니다. 방어 중에는 저장소 내부의 작업만 평가됩니다. 주저하지 말고 파일 이름이 올바른지 다시 확인하십시오.

