

우선순위	구분	주기능	상세 기능	설명	비고
0	Nav	네비게이션	1. 로고	누르면 메인으로 이동	
0			2. 마이페이지 / 로그인	로그인 전 - 로그인 로그인 후 - 마이페이지로 전환	
0			3. 단어장		
2			4. 랭킹		
0	마이페이지	마이페이지 - 내정보	1. 레벨	경험치 정보 포함	
0			2. 티어	점수 정보 포함	
1			3. 업적	업적 정보 포함	
3			4. 최근 경기 기록		
3			5. 문제 스트릭		
3			6. 프로필 사진		
1		마이페이지 - 친구	1. 친구 목록		
1			2. 친구 추가	닉네임을 입력하고 친구검색 버튼을 눌렀을때 없다면 alert창	
1			3. 친구 채팅	웹 소켓을 활용한 1:1 채팅 기능	
0		단어장	1. 북마크한 단어 목록		
0			2. 북마크한 단어 검색	SearchCondition	
0			3. 단어에 해당하는 영상 표시		
2		랭킹	1. 경험치 랭킹	사용자 경험치에 따라 순위를 보여줌	
2			2. 티어 랭킹	사용자 티어에 따라 순위를 보여줌	
0	로그인 페이지	로그인	1. 소셜 로그인	구글 / 카카오 / 네이버 3가지 방식, 회원가입 되어있는지 여부 체크	
0		회원가입	0. 회원가입 시 닉네임 입력 폼	해당 닉네임이 있으면 alert창	
0	메인	메인페이지	1. 퀴즈 시작	퀴즈 시작 로비로 이동	
0			2. 학습 시작	학습하기 페이지로 이동	
0	학습	스테이지	1. 주제, 난이도, 단어 수 선택		
0		학습 영상	2. 단어와 수어 보여주기	국립국어원 API 활용하여 학습영상과 단어를 카드 형식으로 보여줌	
0			2-1. 카드 뒤집기	사진/영상을 카드 뒤집기 방식으로 전환	
0			3. 사용자 모션 인식 - 화상 캠 띄우기		
0			4. 종료하기		
0	퀴즈 시작 로비	퀴즈 시작 로비창	1. 협동 모드		
0			2. 대전 모드		
0			3. 튜토리얼	버튼을 누르면 이미지 캐러셀	
0		대전모드 대기창	1. 타이머랑 와 애니메이션	친구창 로딩화면 및 메인화면 대기시간 구현	
0			2. 튜토리얼	이미지를 캐러셀 구현	
0			3. 참가인원이 모두 찾을때 자동 시작	메인화면 시작 타이머 구현 (시간초 ex) 3, 2, 1)	
0		대전모드 - 게임 페이지	3-1. web RTC 화상 채팅 기능		
0			3-2. 인게임 채팅 기능	웹소켓 활용으로 채팅 구현, 그룹 채팅창 구현	오른쪽 사이드 바에 위치
0			3-3. 게임 진행중 점수 순위 오른쪽 사이드에 표시	점수 or 등수로 유저 옆에 표시	UI에 따라 결정
0			3-4. 제시어 등장	문제 제출 플레이어 상단 nav 바에 표시	
0			3-5. 로테이션으로 돌아가며 그림을 그릴 수 있는 기능	종단 body에서 그림을 그릴 수 있는 그림판 표시	
0			3-6. 참가자의 행동 인식 후 정답 채점	텐서플로우JS 를 통해서, 실시간 정답 체크 or 정답 체크 후 표시	인식 속도에 따라 채점 방식을 다르게 한다
0			3-7. 정답 시 점수 획득, 오답시 점수 차감	위와 동일	
0		대전모드 - 결과 페이지(모달창)	1. 참가자가 해당 게임에서 획득한 점수 및 순위 표시	모달창을 통해서 순위 및 점수 및 랭크 변동 표시	
0			2. 퀴즈 메인 로비로 돌아가기	버튼을 통해서 메인 로비로 이동	
2			3. 문제 목록 보여주기	풀었던 문제 보여주기	차후 구현 여부 결정 - erd 수정 필요
0		협동모드	1-1. 주제 선택	여러 가지 정해진 주제를 option value로 보여줌	
0		협동모드 - 방 참가 선택	1-2. 난이도 선택	난이도는 라디오버튼으로 표시	
0			1-3. 총 문제 개수 설정	option value OR 유저 입력 validation 검사	문제 개수당 시간에 따라 option value 설정
0			2. 방 생성하기	방을 생성한 플레이어 가 방장 권한을 받음	
0			3. 방 참가하기(코드로 참가)	참가코드 모달창을 통해서 참석? 텍스트박스 입력?	
0		협동모드 - 방 대기화면	1. 게임 시작 버튼	방장권한을 가진 플레이어만 가능	
0			2. 초대 코드 생성	방 생성 이후 참여 코드 생성 버튼 필요 - 난수 설정	

0			3. 난이도, 주제, 문제 수 변경	방장권한을 가진 플레이어만 가능	
0		협동모드 - 게임 페이지	3-1. 제시어 제공		ui에 따라서 결정
0			3-2. 카운트다운		ui에 따라서 결정
0			3-3. web RTC 화상 채팅 기능	플레이어 모두 동시에(1-2초) 이미지에 있는 수어 동작	
0			3-4. 인게임 채팅 기능	웹소켓 활용으로 채팅 구현, 그룹 채팅창 구현	오른쪽 사이드 바에 위치
0			3-5. 참가자의 행동 인식 후 정답 채점	모든 참가자의 행동이 일치하면 정답으로 처리	
0			3-6. 모두 맞췄으면 현재 맞춘 총 개수를 증가	현재까지 맞춘 문제의 개수를 증가	
0			3-7. 맞으면 O, 틀리면 X 화면 개개인의 위에 표시	참가자들의 모션을 통해서, 전부 체크해서 맞으면 o 아니면 x	
0		협동모드 - 결과 페이지	1. 팀이 해당 게임에서 정답 수 표시	모달창을 띄워 맞춘문제/전체문제 보여줌	
0			2. 경험치 증가	맞춘 문제에 비례하여 경험치를 증가	
2			3. 문제 목록 보여주기	퀴즈방에서 진행했던 문제 목록을 보여줌	
0			4. 방 대기화면으로 돌아가기	버튼을 통해서 메인 로비 화면으로 이동 OR 대기방으로 이동	