

우선순위	구분	주기능	상세 기능	설명	비고
0	1. Nav	1.1 로고	1.1.1 로고를 누르면 메인으로 이동		
0		1.2 마이페이지 / 로그인	1.2.1 로그인 전 - 로그인		
0			1.2.2 로그인 후 - 마이페이지로 전환		
0		1.3 단어장	1.3.1 학습하기에서 북마크한 단어	- 학습하기의 단어장 카테고리 페이지로 이동	
0	2. 마이페이지	2.1 마이페이지 - 내정보	2.1.1 레벨		레벨 정책
0			2.1.2 (꼬들) 문제 스트릭	- 전체 도전 횟수 - 문제 스트릭 - 최근 연속 풀이 - 최근 연속 정답 - 최다 연속 정답 - 오늘 푼 문제 공유 기능	
2			2.1.3 프로필 사진		
1		2.2 마이페이지 - 친구	2.2.1. 친구 목록	- 친구와 채팅하기 - 친구 삭제	
1			2.2.2 친구 추가	- 닉네임을 입력하고 요청 버튼을 누르면 친구 추가 - 일치하는 유저가 없으면 경고 모달	
1			2.2.3 채팅	- 웹 소켓을 활용한 1:1 채팅 기능 - 친구 목록 옆 채팅을 누르면 최근 채팅으로 이동 - 친구 프로필 옆 채팅을 누르면 해당 친구와의 채팅으로 이동	
0					
0	3.로그인/회원가입	3.1 로그인	3.1.1 소셜 로그인	3가지 방식의 간편 로그인 -구글 (고려) - 카카오 - 네이버	
0			3.1.2 회원가입 되어있는지 여부 체크		
0		3.2 회원가입	3.2.1 소셜 회원가입	- 구글 (고려) - 카카오 - 네이버	
0			3.2.2 회원가입 되어있는지 여부 체크		
0			3.2.3 닉네임 입력 시 중복 검사		
0					
0	4. 메인	4.1 퀴즈 시작	4.1.1 퀴즈 시작 로비로 이동		
0		4.2 학습 시작	4.2.1 학습하기 페이지로 이동		
0	5. 학습	5.1 주제 선택	5.1.1 지언어(자음, 모음, 숫자), 단어(동물, 감정 등), 단어장(내가 선택한 단어) 선택		용어 정리 카테고리:자음모음숫자단어, 주제: 단어주제, 알상, 과일 등등
0		5.2 학습 영상	5.2.1 국립국어원 API 활용하여 학습영상과 단어를 카드 형식으로 보여줌		
0			5.2.2 카드 뒤집기	- 사진/영상을 카드 뒤집기 방식으로 전환	
0		5.3 사용자 모션 인식 - 웹캠	5.3.1 자음, 모음, 숫자만 모션인식	- 단어는 사용자에게 모방만 가능함을 간접적으로 안내	
0		5.4 정답 화면	5.4.1 자음 모음은 채점 후 정답 모양을 보여주기		
0		5.5 북마크 저장 기능	5.5.1 원하는 단어는 학습하며 바로 단어장에 저장	- 단어장에 추가된 단어는 노란별, 추가 전 단어는 회색별	
0		5.6 종료하기	5.6.1 메인페이지로 이동	- 단어를 모두 학습하지 않았을 때 학습 종료 버튼을 누르면, 학습 나가기 모달 - 단어를 모두 학습했을 때, 학습 종료 모달	
0	6. 퀴즈 시작 로비	6.1 싱글 플레이	6.1.1 싱글 퀴즈 페이지로 이동		
0		6.2 멀티 플레이	6.2.1 멀티 퀴즈 페이지로 이동		
0		6.3 (행맨) 랭킹	6.3.1 사용자 경험치에 따라 순위를 보여줌		
3			6.4.1 버튼을 누르면 이미지 캐러셀		
3		6.4 튜토리얼	6.4.2 튜토리얼 건너뛰고 바로 게임 시작 가능		
0	7. 싱글 플레이 - 워들	7.1 오늘의 단어	7.1.1 하루에 한 번 문제가 바뀌는 기능	- 랜덤으로 제시된 단어를 수어로 하나씩 자리를 맞추는 게임 - 최소한의 횟수에 단어를 맞추는 것이 게임의 목표 - 매일 정답 단어가 달라짐 → 게임 결과를 SNS 공유 가능	
0		7.2 워들 퀴즈	7.2.1 사용자가 수어로 동작하면 인식	- 모션인식을 통해서 유저의 자음, 모음에 대한 동작을 분석해서 입력을 받음	한 단어 : 자모음 5개로 이루어진 단어 자음,모음 : 이중모음은 모음 한 개로 칭. 한 단어를 맞출 기회는 총 6번
0			7.2.2 모든 칸을 채우면 있는 단어인지 체크	- 없는 단어라면 다음 줄로 넘어가지 않음	
0			7.2.3 존재하는 단어라면 모음 자음 위치에 따라 결과 표시	- 정확한 자리에 해당하는 자모음이면 초록색 - 존재하는 자모음이나 자리가 다르면 노란색 - 존재하지 않는 자모음이면 회색으로 표시	
0			7.2.4 정답이라면 단어에 맞는 수어 영상 가져오기	- 단어를 맞추면 그 단어에 해당하는 수어 영상을 보여줌	
0		7.3 싱글 플레이 - 워들	7.3.1 전체 도전 횟수		
0			7.3.2 문제 스트릭		
0			7.3.3 연속 최대 풀이 횟수(연속 스트릭 일 수)		
0			7.3.4 최근 연속 정답		
0			7.3.5 최근 최다 정답		
0			7.3.6 도전 분포		

0		7.3 싱글플레이 결과	7.3.7 SNS 공유	클립보드에 칸 이미지 복사 코틀 751 3/6 Kordle.Kr 3		
0			7.3.8 더 알아보기	- 워들 게임부터 다시 시작 - 해당 문제부터는 SNS공유 기능 비활성화, 랜덤 단어로 제시 - 오늘의 단어 한문제로 부족한 사람들을 위해 존재하는 기능		
0	8. 멀티 플레이 - 행맨	8.1 멀티플레이 방식 선택	8.1.1 빠른 시작과 사용자설정 게임	문제 3문제	webRTC, 채팅 맞문제할지 정책	
0		8.2 빠른 시작	8.2.1 유저 매칭			
0		8.3 사용자 설정 게임	8.3.1 방 만들기		방장	
0			8.3.2 방 참가하기	초대코드로 참가	유저	
0		8.4 행맨 퀴즈	8.4.1 제시어에 대한 수어 영상을 보여줌	카테고리와 제시어 수어 영상을 API의 MP4 영상을 가져옴		
0			8.4.2 제시어의 자음, 모음의 수 만큼 빈칸이 있음	자음, 모음의 개수에 맞게 빈칸의 형태로 유저 모두에게 보여짐		
0			8.4.4 제시어에 관련된 자음, 모음이 존재하면 빈칸이 채워짐	모션인식을 통해서 유저의 자음, 모음에 대한 행동을 분석해서 입력을 받음		
0				정답이 맞으면 그 자리의 단어가 모든 사용자에게 해금됨		
0			8.4.5 맞추면 한번의 기회가 더 주어지고, 틀리면 다음 차례로 넘어감	정답을 맞출 수 있는 기회가 한번 더 주어짐	타이머 초기화 10, 8, 6, 4 .. 한번에 못맞추게	
0			8.4.6 자기 차례에 제시어를 모두 완성시키면 승리	모든 빈칸이 해금되면 그 턴의 유저가 승리		
0		8.5. 멀티플레이 결과	8.5.1 정답 수		EX) 총 3문제가 제시되었다면, 현재 유저의 맞춘 정보, 순위	
0			8.5.2 경험치 부여	맞춘 문제에 비례하여 경험치를 부여함	경험치 정책	
0			8.5.3 단어들 목록	- 진행되었던 문제들의 정답들을 목록 리스트로 보여줌 - 리스트에서 단어장에 추가 가능		
0			8.5.4 단어장 추가	단어들을 복마크로 단어장에 추가 하는 기능		