기능 명세서

十 속성 추가

조 댓글 추가

🕒 발음

ऻ 기능 명세서

티그	Aa 기능 명	를 설명	를 파라미터	를 비고	◈ 우선순	□ 완료	ஃ 담당자	+
'유저	100	회원 일반 기능 및 정보 수정에 관련된 요구 사항	- 1 1 1-1		중	<u>✓</u>	2011	
▼ 회원일반	회원가입	회원의 이메일, 본명, 별명, 비밀번호, 나이, (직업, 취미) 를 입력받아	member	비밀번호는 6글자 이상, 특수	중	<u> </u>		
		이메일 인증과 비밀번호 확인이 완료되면 회원 가입이 가능하다. 이메일 인증은 이메일로 인증번호를 보내는 방식을 채택하며	name nickname	문자 하나 이상 포함한다				
		비밀번호는 두 번의 입력이 동일 한가에 대해서 체크한다.	password age job	꼭 입력하지 않아도 된다 job, hobby는 selectbox로 선				
			hobby	택한다	_	_		
	로그인	회원의 이메일, 비밀번호를 입력하여 요청을 보내고 서버에서 access token, refresh token을 지급 받아 로그인을 유지 할 수 있다.	email password		중	<u>~</u>		
	□ 비밀번호 찾기	사용자가 비밀번호 재설정을 누르면 사용자의 이메일로 인증번호가 발송된다. (유효시간 30분) 사용자는 비밀번호 변경 페이지에서 해당 인증번호와 새 비밀번호, 새 비밀번호 확인을 입력하고 비밀번호 변경 한다.	member email verify verificationCode newPassword	이메일 인증과, 비밀번호 번 호 전송에 대해서는 휘발성이 강하기에 DB를 거치지 않고 보안을 유지하는 방법을 찾아 보아야 함!	하			
	마이페이지	최상단 프로펠 카드 사용자의 이메일, 본명, 별명을 최상단 카드에서 확인 가능하며 상단 카드의 설정 아이콘을 통해 수정 가능하다. 하단 물게 사용자가 연속으로 연습한 스트릭 영역을 확인 가능하다.	member id			▽		
		통계가 접혀있는 형태로 누르면 원형 그래프를 통해 통계 내용을 간략하게 확인 가능.						
十 새 하위	항목							
▼ 수정	회원정보 수정	마이페이지 내에서 프로필 카드 상단 우즉의 설정 아이콘을 클릭하여 사용자의 별명, 나이(생일), 직업, 취미 등을 변경할 수 있다.	member id data nickname age job					
	UIDIUI + ATI	7.5. URIUS - 2.0.2. S. URIUS - 2.5. A. O.C.	hobby			_		
1 11 +10	비밀번호 수정	기존 비밀번호를 확인한 후 비밀번호를 수정할 수 있다.	기존 비밀번호			~		
+ 새 하위	_					_		
▼ 동 계	<u>스트릭</u>	사용자의 놀이, 면습 면속 일 수를 스트릭 형태로 보여주며 면속 일 수의 경우 초록색, 도전과제 등의 경우 다른 이모지로 대체하여 제공 한다.	id			✓		
		사용자가 테마를 선택할 수 있도록 몇 가지 선택지를 제공한다. 최근 12개월의 스트릭을 볼 수 있으며 이 기간은 브라우저의 width에 따라 최소 3개월까지 줄어든다.						
	놀이	각 놀이별 점수, 점수 변화 추이, 실행 횟수 등 현재 날짜까지의 종합 통계를 확인할 수 있다.				~		
▼ 연습	받음	받음 연습을 통해 틀린 단어, 구, 문장을 음소 단위별 종합 통계를 확 인할 수 있다.				~		
	문장	사용자는 올바른 문장과 자신이 발음한 것을 한눈에 보면서 어느 부분이 안좋았는지 다시 확인할 수 있다.				✓		
		주차별/회차별로 볼 수 있다.						
+ 새	하위 항목					1_		
	기간 별 통계	사용자는 주차별 통계를 확인 할 수 있다.		정답률, 시간 등		<u>~</u>		
▼ 테스트	단어	사용자는 올바른 단어와 자신이 발음한 것을 한눈에 보면서 어느 부분이 안좋았는지 다시 확인할 수 있다. 주차병/회차병로 볼 수 있다.						
	문장	사용자는 올바른 문장과 자신이 발음한 것을 한눈에 보면서 어느 부분이 안좋았는지 다시 확인할 수 있다.				~		
		주차별/회차별로 볼 수 있다.						
	종합	사용자는 종합 test에서 각 문제별로 어디서 틀렸는지 확인할 수 있다.				<u>~</u>		

+ 새 하위 항목

十 새 하위 항목

▼ 메인		사용자 말하기 연습과 관련된 요구사항			상	~	
▶ 테스트	단어	사용자는 한번에 10개의 그림을 보고 해당 그림에 맞는 말을 말한다. 정해진 시간내에 많은 단어를 맞추는 것을 목표로 한다.				<u>~</u>	
▶ 놀이	빈 칸 맞추기	반한 맞추기 게임, 한 상황을 표현한 그림과 설명된 문장을 보여준다. 설명된 문장 중 단 하나의 단어만 울만한 곳에 반간을 넣고. (철수와 영희가 생일파티에서 수박을 자르고 있다.) 에서 수박이나 생일 2가지의 경우 그림상에서 잘 표현된다면 헷갈리기 어려울 것. 반간을 채워가며 5문제 까지 연속으로 풀 수 있다. - 제한시간 은 문제당 30초, 20초를 넘어가면 힌트를 제공한다. 충 플레이 시간은 2분으로 느리면 3문제 빠르면 5문제 모두 풀이 가능. - 세트(5문제)를 풀고 계속하기, 그만하기 중에 선택하여 놀이를 계속 진행할 지 그만둘 지 선택할 수 있다. - 날이도 는 반간의 개수를 컨트롤하여 상-중-하로 선택 가능하다. 처음에는 1/3 볼륨으로 하는 난이도를 제공한다. 사용자는 '짧은!' 첫 듀토리얼 이후 다음부터 난이도를 선택가능하다.	level int (1~3) score level point				
▶ <u>연습</u>	발음 연습	상 플레이 해야 플레이 가능하다. 사용자가 화면의 문장을 읽는다. 도메인(직업, 취미)이 지정된 경우 도메인(직업, 취미) 관련 단어를 포함하여 문장을 만들어 준다.		예시) 문장 : 밟다, 실제 발음: 밥따, 사용자의 발음 : 반따 일 경우 → 실제 발음과 사용자		☑	
+ 새 아	위 양목	step		의 발음이 다른 경우는 밥(반)			
十 새 하위 형	방목						
메인		사용자 말하기 연습과 관련된 요구사항			상	<u> </u>	
▶ 테스트	단어	사용자는 한번에 10개의 그림을 보고 해당 그림에 맞는 말을 말한다. 정해진 시간내에 많은 단어를 맞추는 것을 목표로 한다.				✓	
▶ 돌이	빈 칸 맞추기	반간 맞추기 게임, 한 상황을 표현한 그림과 설명된 문장을 보여준다. 설명된 문장 중 단 하나의 단어만 용만한 곳에 반간을 넣고. (청수와 영희가 생일파티에서 수박을 자르고 있다.) 에서 수박이나 생일 2가지의 경우 그림상에서 잘 표현된다면 헷갈리기 여러울 것. 반간을 채워가며 5문제 까지 연속으로 풀 수 있다. - 제한시간 온 문제당 30초, 20초를 넘어가면 힌트를 제공한다. 충 플레이 시간은 2분으로 느리면 3문제 빠르면 5문제 모두 풀이 가능. - 세트(5문제)를 풀고 계속하기, 그만하기 중에 선택하여 눌이를 계속 진행할 지 그만들지 선택할 수 있다. - 날이도 는 반간의 개수를 컨트롤하여 상·중-하로 선택 가능하다. 처음에는 1/3 볼륨으로 함 난이도를 제공한다. 사용자는 짧은! 첫 튜토리얼 이후 다음부터 난이도를 선택가능하다.	level int (1~3) score level point				
▶ <mark>연습</mark> + 새 아	발음 연습 위 양목	사용자가 화면의 문장을 읽는다. 도메인(직업, 취미)이 지정된 경우 도메인(직업, 취미) 관련 단어를 포함하여 문장을 만들어 준다.		예시) 문장 : 밟다, 실제 발음: 밥따, 사용자의 발음 : 반따 일		✓	
+ 새 하위 형	방목						
메인► 테스트	단어	사용자 말하기 연습과 관련된 요구사항 사용자는 한번에 10개의 그림을 보고 해당 그림에 맞는 말을 말한다.			상	☑	
▶ 돌이	빈칸맞추기	정해진 시간내에 많은 단어를 맞추는 것을 목표로 한다. 변칸 맞추기 계임, 한 상황을 표현한 그림과 설명된 문장을 보여준다. 설명된 문장 중 단 하나의 단어만 올만한 곳에 반원을 넣고. (청수와 영화가 생일파티에서 수박을 가르고 있다.) 에서 수박이나 생일 2가지의 경우 그림상에서 잘 표현된다면 헷갈리기 여려울 것. 변칸을 채워가며 5문제 까지 연속으로 풀 수 있다. - 제한시간 은 문제당 30초, 20초를 넘어가면 힌트를 제공한다. 중 플레이 시간은 2분으로 느리면 3문제 빠르면 5문제 모두 풀이 가능. - 세트(5문제)를 풀고 계속하기, 그만하기 중에 선택하여 놀이를 계속 진행할 지 그만둘 지 선택할 수 있다. - 날이도 는 변칸의 개수를 컨트롤하여 상·중·하로 선택 가능하다. 처음에는 1/3 볼륨으로 집 난이도를 제공한다. 사용자는 짧은! 첫 튜토리얼 이후 다음부터 난이도를 선택가능하다. 살 난이도의 경우 처음부터 제공하지 않으며 중 난이도를 60%? 이상 플레이 해야 플레이 가능하다.	level int (1~3) score level point				
▶ 연습	발음 연습	사용자가 화면의 문장을 읽는다. 도메인(직업, 취미)이 지정된 경우 도메인(직업, 취미) 관련 단어를 포함하여 문장을 만들어 준다.		에시) 문장: 밟다, 실제 발음: 밥따, 사용자의 발음 : 반따 일 경우 → 실제 발음과 사용자 의 발음이 다른 경우는 밥(반)		☑	