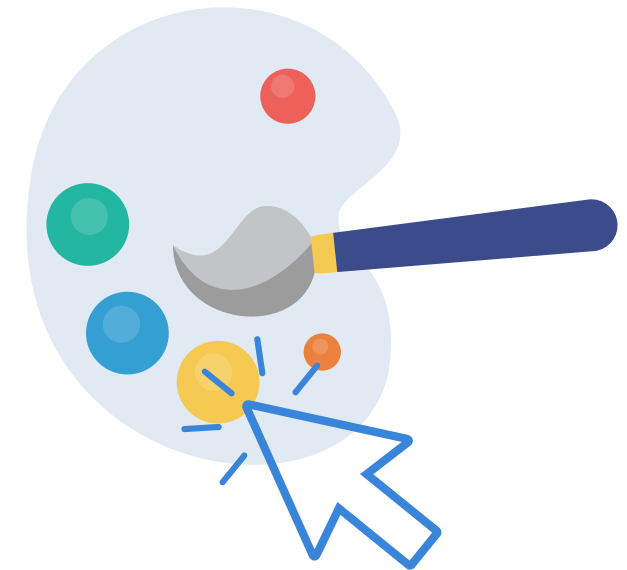


그림 추론 웹게임

# 같이 그릴까?

팀프로젝트2 자바밖에못해요팀(3팀)



# CONTENTS

프로젝트 목차



01 팀 소개 및 역할 분담

02 프로젝트 소개

03 프로젝트 사용기술

04 주요 기능

05 상세 설계

06 프로젝트 일정

# 팀 소개 및 역할분담

## ● ● ○ 자바밖에못해요 팀 - 3팀



류혁재 / 팀장  
60162116

프론트엔드



김준현 / 팀원  
60152544

프론트엔드



손제훈 / 팀원  
60202210

문서 작성



전준오 / 팀원  
60172190

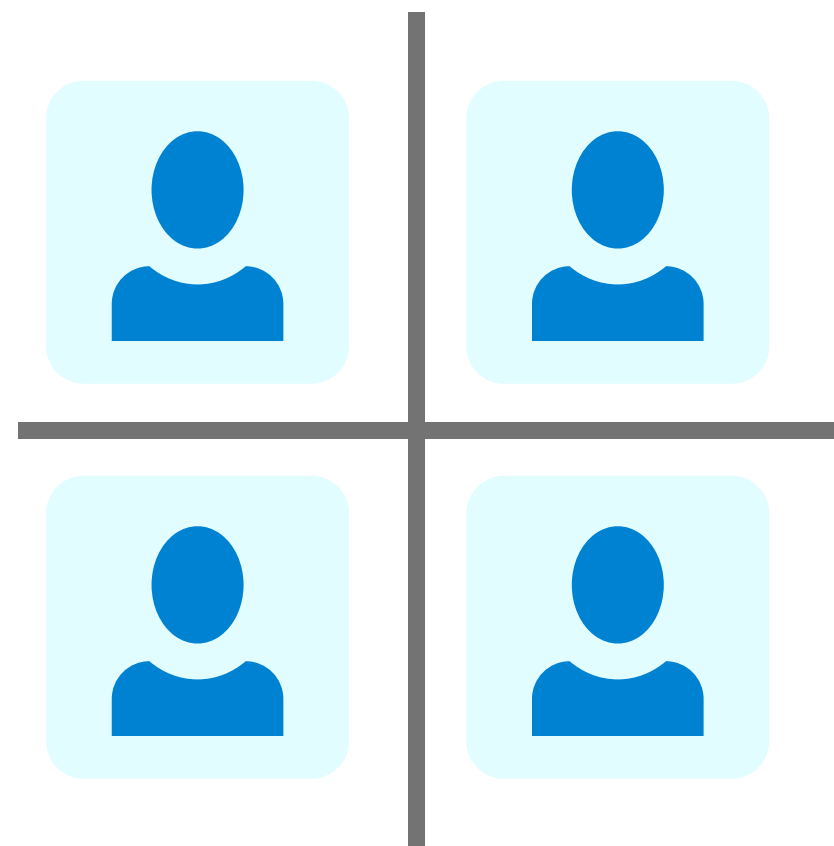
백엔드

# 프로젝트 소개

● ● ○ 같이 그릴까?



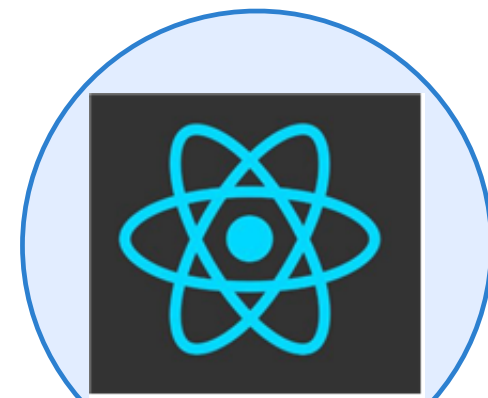
[디렉터]  
- 사진 등록 후 설명



[아티스트]  
- 설명을 듣고 사진을 추리하  
여 그림 그리기



# 프로젝트 사용기술



**React**



**Node.js**



**Amazon EC2**



**소스 트리**

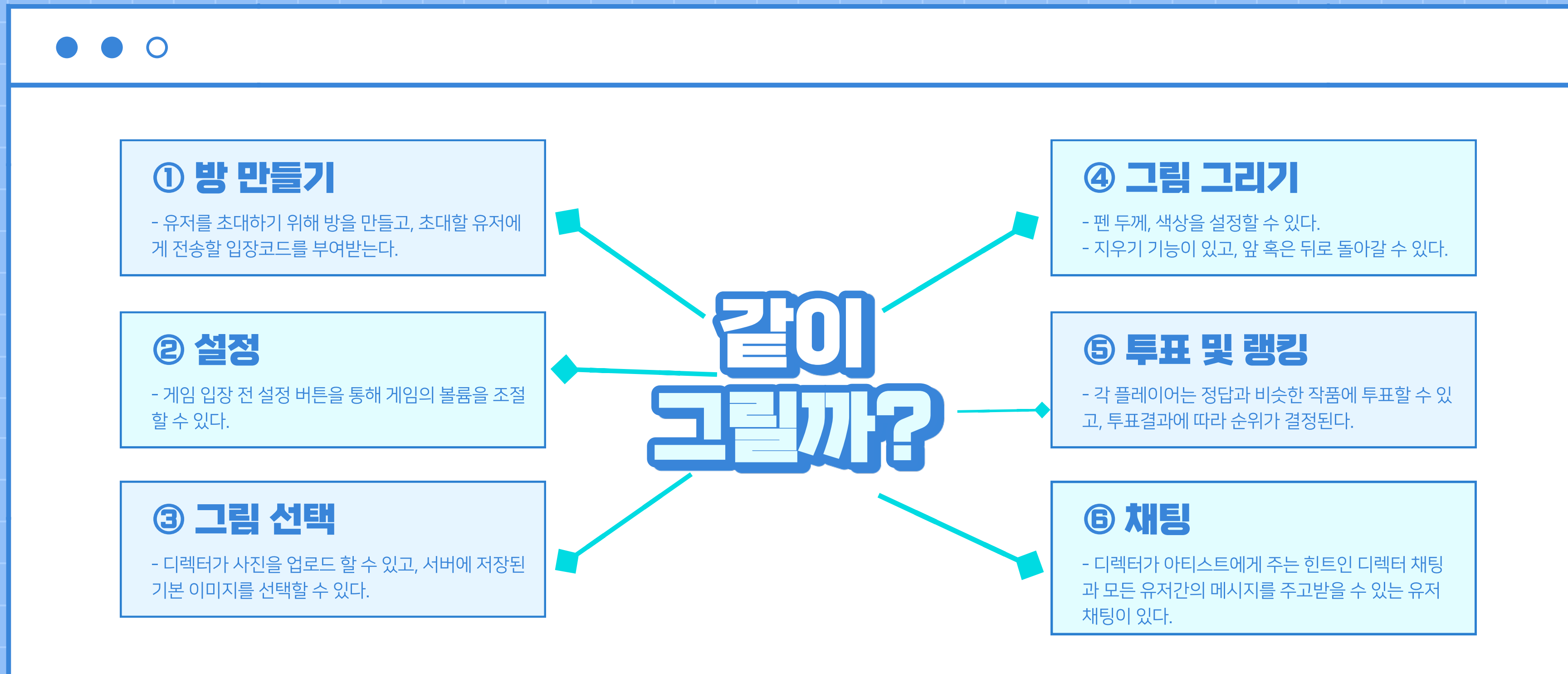


**express**



**Socket.io**

# 주요 기능

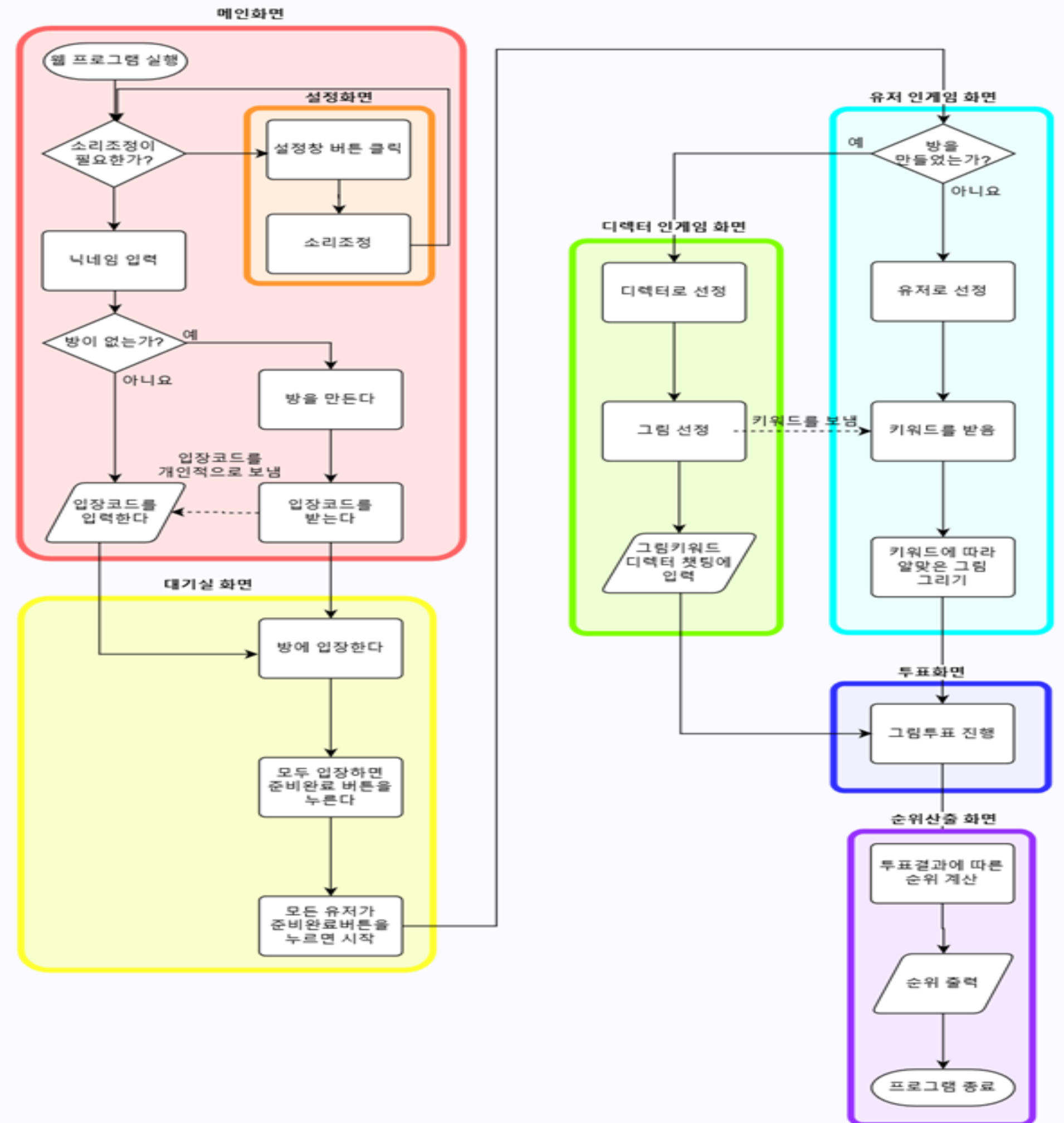


# 플로우차트 설계

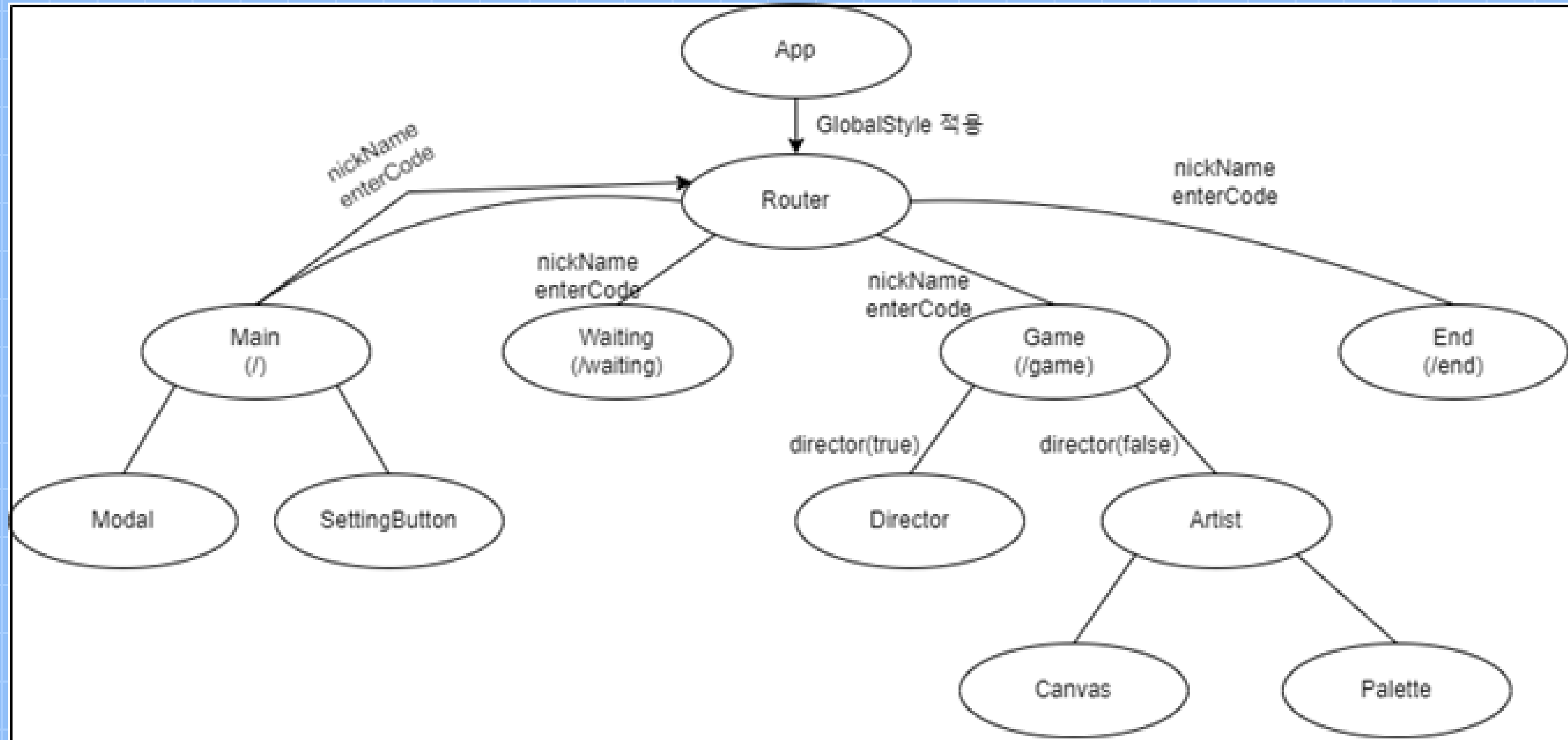
- 설계한 시나리오와 게임규칙을 바탕으로 플로우 차트 작성

- 렌더링되는 화면 별로 발생하는 일을 분류 후 각 화면들을 연결

- 웹 프로그램 실행부터 순위가 산출되고 프로그램 이 종료될때까지의 과정을 설계하였음



# 컴포넌트 설계





# API & 소켓이벤트 명세

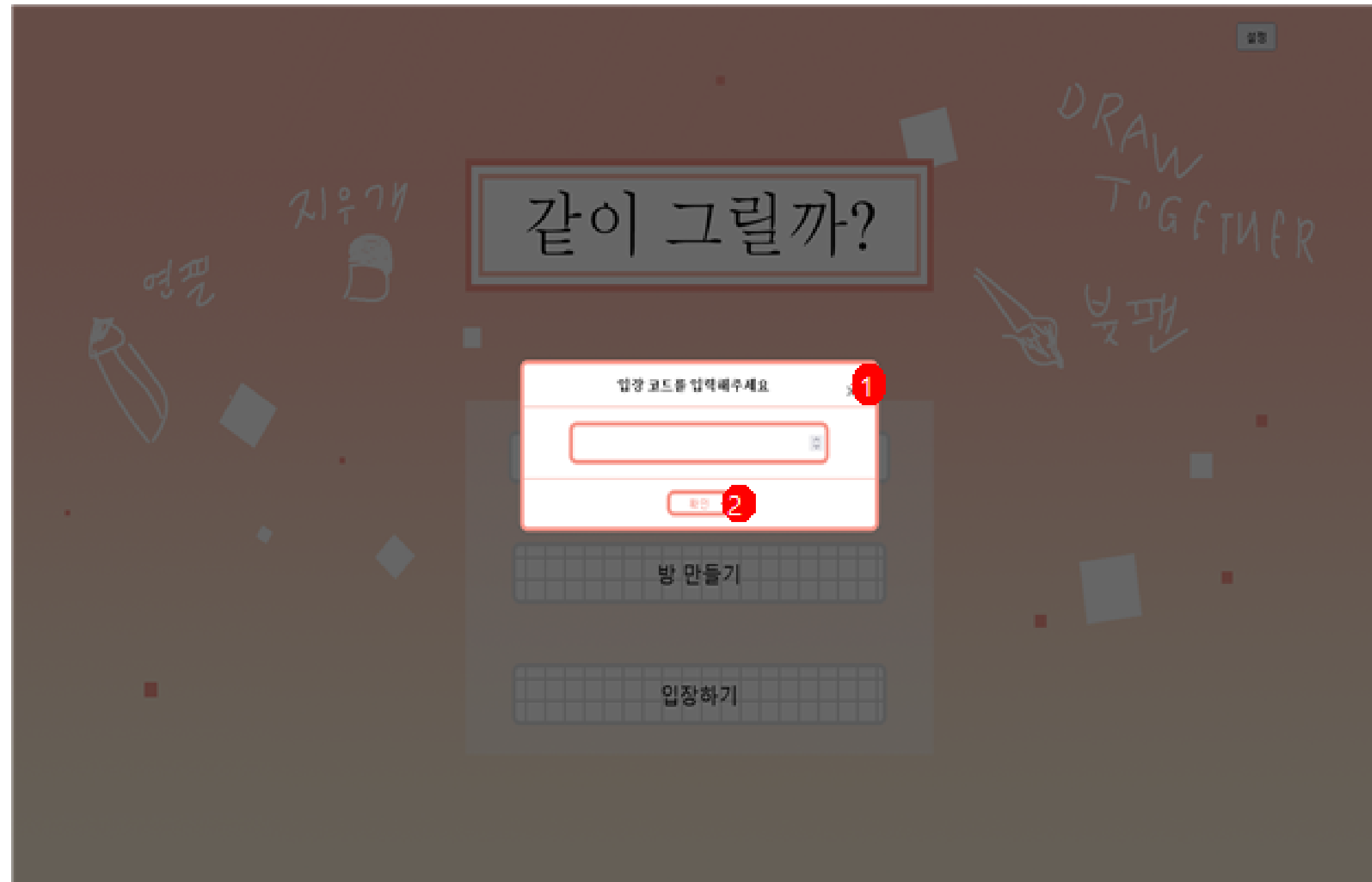
API 명세		port : 3001	
Index	Method	URL	Description
1	GET	/createRoom	게임 방 생성 요청 API
2	GET	/enter	게임 방 입장 요청 API
Socket 이벤트 명세		port : 3002	
Index	Event	Description	
1	add	유저를 요청 room 에 추가하는 이벤트	
2	state	유저의 ready 상태를 확인하는 이벤트	
3	gameStart	게임 시작 후 , 유저 데이터를 게임화면에 넘겨주는 이벤트	
4	Dmessage	디렉터의 메시지를 전송하는 이벤트	
5	Umessage	유저간 메시지를 전송하는 이벤트	
6	image	유저들의 실시간 그림정보를 전달하는 이벤트	
7	gametime	게임 시간을 전달하는 이벤트	

## ● ● ○ 접속 시 메인 화면



설명	
1	게임에서 사용할 닉네임 설정
2	방 생성 버튼
3	방 입장 버튼
4	소리 설정 버튼
시나리오	
프로그램 접속 후 마주하는 메인 화면	

## ● ● ○ 입장하기 버튼 클릭 시



### 설명

1 열린 모달 창 종료

2 입력된 입장코드에 해당 하는 방으로 입장

### 시나리오

메인 화면에서 입장하기 버튼 클릭 시

## ● ● ○ 대기실 화면



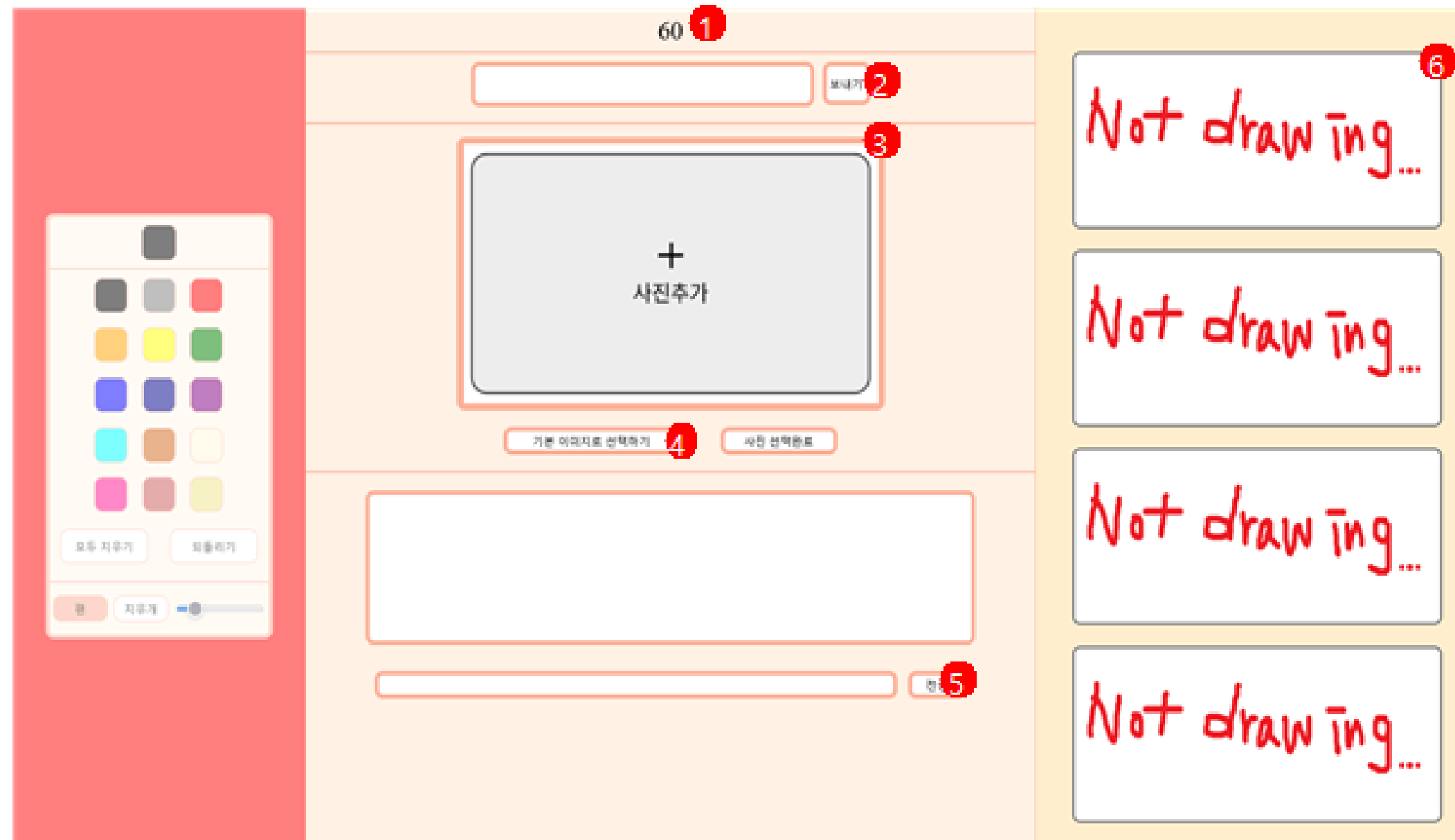
### 설명

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | 입장에 필요한 입장코드 출력      |
| 2 | ready 상태로 바꿀 수 있는 버튼 |
| 3 | 유저의 닉네임과 상태 출력       |

### 시나리오

방만들기 혹은 입장하기로  
입장한 대기실 화면

## ● ● ○ 게임 화면 (디렉터)



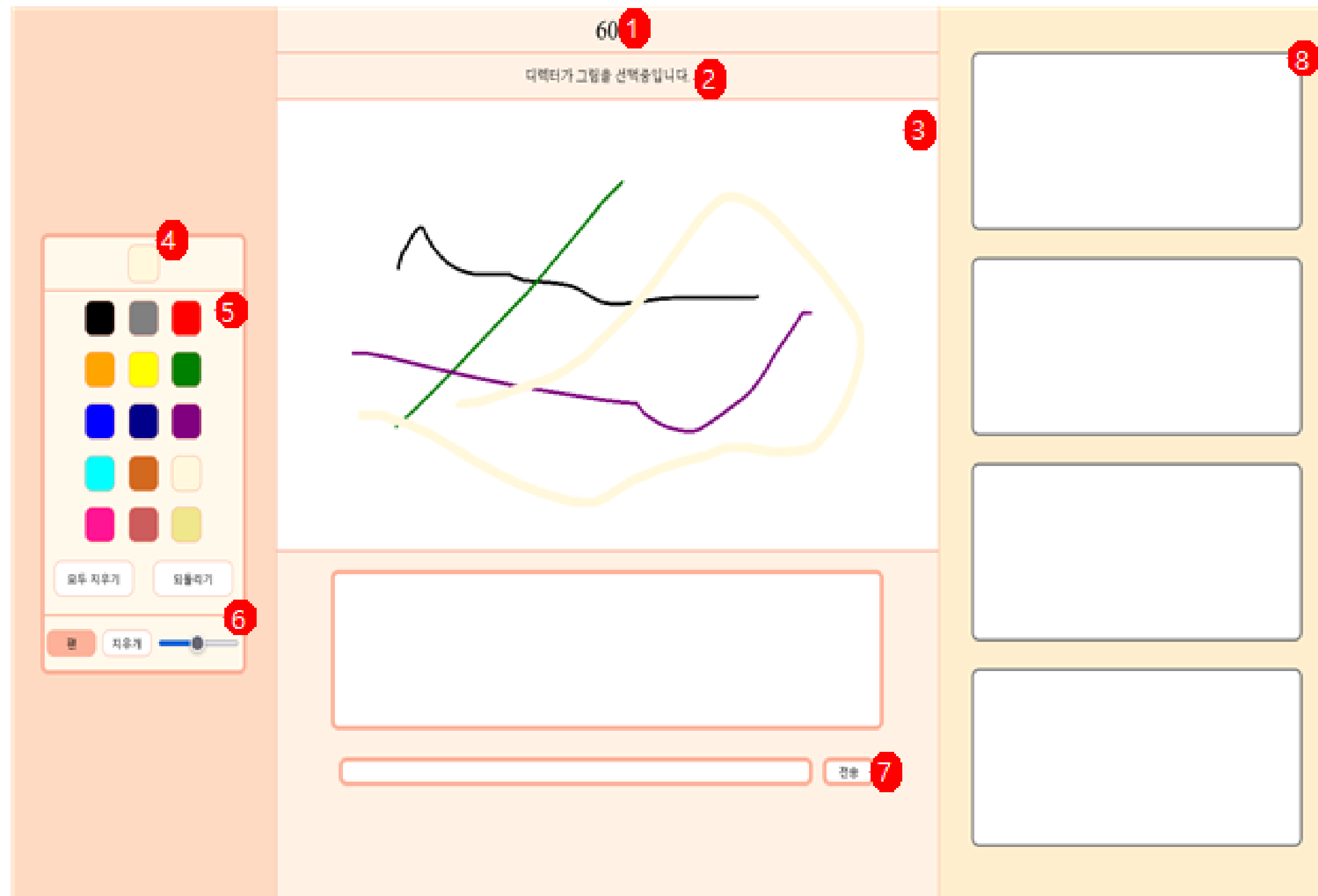
### 설명

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | 게임 시간, 0초가 되면 게임 종료          |
| 2 | 디렉터 채팅, 아티스트들에게 힌트를 전송할 수 있음 |
| 3 | 로컬 저장소 내 이미지를 업로드            |
| 4 | 서버에 저장된 이미지 선택               |
| 5 | 모든 유저들 간의 채팅                 |
| 6 | 아티스트들의 캔버스를 실시간으로 확인 가능      |

### 시나리오

디렉터로 선정된 게임 화면

## ● ● ○ 게임 화면 (아티스트)



설명	
1	게임 시간, 0초가 되면 게임 종료
2	디렉터 채팅, 디렉터가 전송한 힌트를 볼 수 있음
3	그림을 그릴 수 있는 캔버스
4	현재 선택된 색상 표시
5	펜의 색상 선택
6	펜의 굵기 조절
7	모든 유저들과의 채팅
8	나머지 유저의 정보 출력
시나리오	
아티스트로 선정된 게임 화면	

● ● ○ 게임 종료 화면



설명	
1	1위의 그림 출력
2	점수에 따른 순위
3	메인 화면으로 이동
시나리오	
게임 종료 화면	

# 일정

● ● ○ 해야 할 것

☐

투표 기능 구현

☐

주요 및 서브기능 테스트

☐

디자인 리터치 작업

☐

최종 보고서 작성



일정



● ● ○ 남은 일정

주차	날짜	할 일
13	5/30 ~ 6/5	투표 기능 구현, 디자인 리터치 작업
14	6/6 ~ 6/12	테스트 및 최종 발표 준비