Use Case Name	RC카 플레이	Primary Actor	플레이 유저	Use Case Name	회원가입	Primary Actor	유저
Basic Flow		Supporting Actor Alternate Flow		Basic Flow		Supporting Actor Alternate Flow	
Actor Action	System Response	Actor Action	System Response	Actor Action	System Response	Actor Action	System Response
1. 플레이 유저가 메인페이지 URI를 입력하여 접속한다.	2. 웹서버는 플레이 유저 브라우저에 index.html를 전송한다.			1. 유저는 상단 nav바에 있 는 '회원가입' 버튼을 누른 다.	2. 웹서버는 클라이언트 브라우저에 회원가입 페이지를 전송한다.		
	4. 웹서버는 관전자 페이지에 필요한						
	데이터를 전송해준다. 5. 웹서버에서 플레이유저에게 스트리						
3. 플레이 유저는 중계화면을 클릭한			4-1. 웹서버가 받은 URI 정보에 클라이언트 로그인 정보가 없을 경우 로그인 페이지로 리		4. 웹서버는 프론트엔드와 백엔드 서버에서 유효		4-1. 유효성 검사에 실패하면 에러 메서 지 alert를 클라이언트 브라우저에 띄운
다. (URI를 서버에 전송한다.)	6. 웹서버에서 플레이유저에게 소켓 통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보,	한다.	다이렉트한다.	'인용아기' 버튼을 누는다.	성 검사 후 DB에서 중복 검사를 한다.		다.
	배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통						
8. 플레이 유저는 "플레이" 버튼을 정	신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열		8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시	5. 유저는 password와	6. 웹서버의 클라이언트 서버는 유효성 검사를 실		6-1. 유효성 검사에 실패하면 에러 메서
해진 시간(10초) 내에 누른다.	정보를 담은 Modal 창을 띄운다.		대기열에서 제거한다.		시한다.		지 alert를 클라이언트 브라우저에 띄운 다.
9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.		9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨 긴다.	7. 유저는 nickname을 입력 하고 '중복확인' 버튼을 누른	8. 웹서버는 프론트엔드와 백엔드 서버에서 유효성 검사 후 DB에서 중복 검사를 한다.		8-1. 유효성 검사에 실패하면 에러 메서 지 alert를 클라이언트 브라우저에 띄운
				다.	10. 웹서버는 프론트엔드 단에서 password를		다.
					hashing하여 나머지 정보들과 함께 백엔드 단으로 전송한다.		
	10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가		10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기		11. 웹서버는 백엔드 단에서 salt값을 랜덤으로 생성해서 password와 결합한 뒤 hashing하여 DB에		
	되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다.		고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.	누른다.	저장한다. 12. 웹서버는 해당 e-mail로 인증메일을 송신한		
					다. 13. 웹서버는 클라이언트 브라우저를 인증 요청		
	12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에				화면으로 리다이렉트한다.		
	게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓						
	통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다.						
11. 플레이 유저는 "입장하기" 버튼	14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후		13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로 리다이렉트한다.	14. 유저는 자신의 이메일 계정에서 링크를 통해 이메 일 인증을 한다.	15. 웹서버는 링크의 유효성 검사를 한 후 유효한 경우 DB에 유저 정보를 업데이트한다.		
0   20 <b>/UDI</b> 2	startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된						
	RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다.		다다이쪽으면다.				
	16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트 브라우저에 출발						
	신호를 전송한다.  18. RC카는 클라이언트로부터 소켓						
	통신을 통해 키입력을 직접 입력받는 다.						
	19a. RC카는 키입력을 처리하여 대응 되는 동작을 수행한다.						
	19b. 동시에 카메라로 입력받는 영상 정보를 송신한다.						
17. 플레이유저의 게임이 시작되고, 키입력을 한다.	19c. 동시에 센서로부터 트랙 주행 현황을 입력받는다.						
	20. RC카에서 종료조건을 만족하면 소켓 통신을 통해 웹서버에 종료 신호						
	를 전달한다. 21. 웹서버가 종료신호를 수신하면						
	laptime을 DB에 저장하고 클라이언트 브라우저에 Finish 신호를 전달한다.						
22. 플레이유저는 Finish Modal창에 서 "돌아가기"를 누른다.	23. 웹서버는 클라이언트 브라우저를 index.html로 리다이렉팅한다.						
Use Case Name	RC카 플레이	Primary Actor Supporting Actor	플레이 유저				
Basic Flow		Alternate Flow					
Actor Action 1. 플레이 유저가 메인페이지 URI를	System Response 2. 웹서버는 플레이 유저 브라우저에	Actor Action	System Response				
입력하여 접속한다.	index.html를 전송한다. 4. 웹서버는 관전자 페이지에 필요한						
	데이터를 전송해준다. 5. 웹서버에서 플레이유저에게 스트리						
3. 플레이 유저는 중계화면을 클릭한	밍 통신을 통해 영상정보를 직접 전송	4-2. 들데이 유지가 노그인에	4-1. 웹서버가 받은 URI 정보에 클라이언트				
다. (URI를 서버에 전송한다.)	6. 웹서버에서 플레이유저에게 소켓	성공하면 메인 페이지로 이동한다.	로그인 정보가 없을 경우 로그인 페이지로 리 다이렉트한다.				
		Eu.	441-24.				
	6. 업시대에서 클대어규지에게 모듯 통신을 통해 채털, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통		avin_eu.				
8. 플레이 유저는 "플레이" 버튼을 정	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통 신을 통해 게임 정보를 전송한다.						
해진 시간(10초) 내에 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.		8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시 대기열에서 제거한다.				
	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통 신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.		8-1. 플레이 유저가 1 <b>0</b> 초 내에 반응이 없을 시				
해진 시간(10초) 내에 누른다. 9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가	9-1. 플레이 유저는 "취소"를	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시 대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨				
해진 시간(10초) 내에 누른다. 9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에	9-1. 플레이 유저는 "취소"를	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시 대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨 긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기				
해진 시간(10초) 내에 누른다. 9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다.  12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시 대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨 긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기				
해진 시간(10초) 내에 누른다. 9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다.	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC가 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널은 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다. 13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다.				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가 되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다.  12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널은 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다.	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다.  10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바뀐는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다.	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 직접 입력받는	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC가 서버는 플레이유저와 소켓통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC가 2대는 startFlag가 True로 바뀌는순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는순간 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19a. RC카는 키입력을 처리하여 대응	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.  11. 플레이 유저는 "입장하기" 버튼 을 누른다. (URI를 서버에 전송한다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19a. RC카는 키입력을 처리하여 대응되는 동작을 수행한다. 19b. 동시에 카메라로 입력받는 영상	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에서 스켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는순간 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19a. RC카는 키입력을 처리하여 대응되는 동작을 수행한다. 19b. 동시에 카메라로 입력받는 영상정보를 송신한다. 19c. 동시에 센서로부터 트랙 주행 현	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.  11. 플레이 유저는 "입장하기" 버튼을 누른다. (URI를 서버에 전송한다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19a. RC카는 키입력을 처리하여 대응되는 동작을 수행한다. 19b. 동시에 카메라로 입력받는 영상 정보를 송신한다. 19c. 동시에 센서로부터 트랙 주행 현황을 입력받는다. 20. RC카에서 종료조건을 만족하면	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.  11. 플레이 유저는 "입장하기" 버튼을 누른다. (URI를 서버에 전송한다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여 대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로 유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버에 소켓통신으로 연결된 RC카 2대는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 18. RC카는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19a. RC카는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 지접 입력받는다. 19c. 동시에 센서로부터 트랙 주행 현황을 입력받는다. 20. RC카에서 종료조건을 만족하면 소켓 통신을 통해 웹서버에 종료 신호를 전달한다.	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				
해진 시간(10초) 내에 누른다.  9. 플레이 유저는 "대기하기" 버튼을 누른다.  11. 플레이 유저는 "입장하기" 버튼을 누른다. (URI를 서버에 전송한다.	통신을 통해 채팅 채널, 대기열 정보, 배팅 상황을 연결한다. 7. 웹서버에서 플레이유저에게 Http 통신을 통해 게임 정보를 전송한다. 9. 클라이언트 브라우저에서 대기열 정보를 담은 Modal 창을 띄운다. 10. 웹서버에서 대기 인원을 파악하여대기 인원이 없을 경우 '당신의 차례가되었습니다.'라는 Modal 창을 띄운다. 12. 웹서버는 클라이언트 브라우저에게 플레이 화면 데이터를 전송한다. 13. RC카 서버는 플레이유저와 소켓 통신을 통해 플레이 영상 및 키입력 채널을 연결한다. 14. 웹서버에서는 startFlag를 False로유지하고 있다가, 일정 시간후 startFlag를 True로 바꾼다. 15. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트의 키입력을 유효화한다. 16. 웹서버는 startFlag가 True로 바뀌는 순간 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다. 18. RC카는 클라이언트 브라우저에 출발신호를 전송한다. 19. RC가는 클라이언트로부터 소켓 통신을 통해 키입력을 직접 입력받는다. 19c. 동시에 카메라로 입력받는 영상 정보를 송신한다. 19c. 동시에 센서로부터 트랙 주행 현황으 입력받는다. 20. RC카에서 종료조건을 만족하면소켓 통신을 통해 웹서버에 종료 신호	9-1. 플레이 유저는 "취소"를 누른다.	8-1. 플레이 유저가 10초 내에 반응이 없을 시대기열에서 제거한다. 9-2. 클라이언트 브라우저에서 Modal창을 숨긴다. 10-1. 대기 인원이 있을 경우 Modal 창을 숨기고 대기열에 클라이언트 세션을 추가한다.  13-1. RC카 서버와 클라이언트 브라우저 간의 소켓 연결 실패시 "오류" Modal을 클라이언트에게 띄운다. 13-2. 클라이언트 브라우저를 메인 화면으로				