

SSAFY 7기 자율프로젝트



개츠비

© 부울경 E104 김수진 권민용 배준식 석민형 윤호준 이연의

개발자

게임



목차



01

페르소나 소개

04

기술 소개

02

UCC

05

시연

03

서비스 소개

03

고도화 방안



페르소나 소개



개발자 취준생 (26 세)

인터뷰



Mail



Games



Recycle
Bin

인터뷰



안녕하세요 !



네,,, 안녕하세요,,



취준 한다고 들었는데, 요즘 어떠신가요?

코테기가 왔는지
재미없고 힘들고,, 지치네요 ㅠ





UCC

ucc 영상을 시청하시겠습니까?

OK



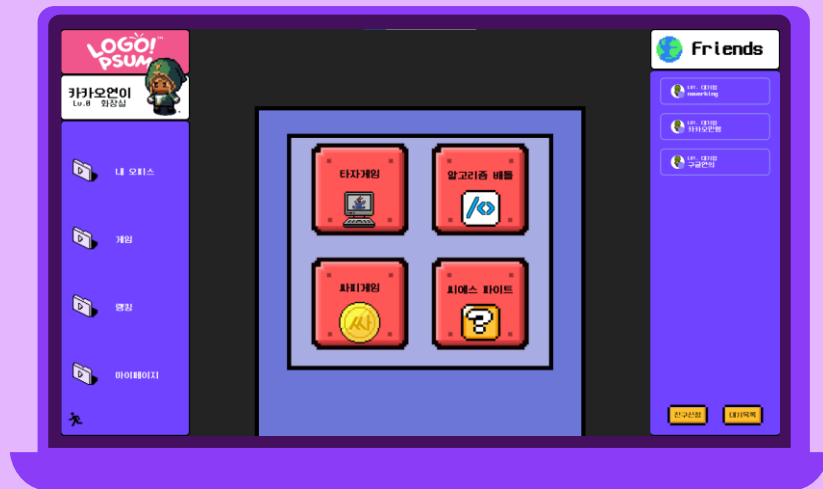
서비스 소개



개츠비

♥
힘들고 지치는
개발자 취업의 길

♥
친구와 재미있게
쉬어갈 수 있는 공간



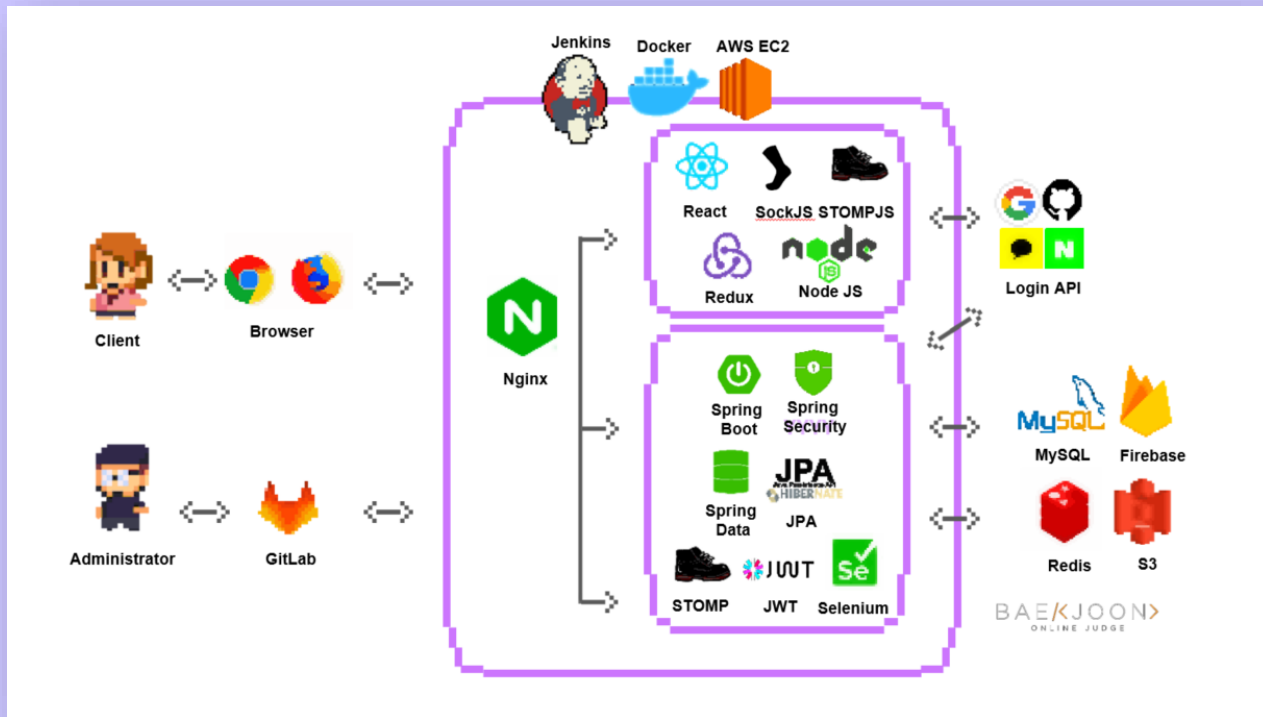


서비스 흐름도





시스템 아키텍처



기능 소개



친구와 함께



재미있는 게임



랭킹



수집



게임 소개



알고리즘 배틀

백준 연동
사용자 문제 크롤링
문제 추천



씨에스 파이트

6개의 카테고리
최대 10인 멀티 플레이



타이핑 레이스

빠른 반응속도
달리는 캐릭터

기술



웹 소켓



크롤링



고려 사항



게임 데이터 저장



일회성 데이터



Redis



- ✔ Redis 인메모리
- ✔ 처리속도 향상



웹소켓 연결



대부분의 기능을
웹소켓으로 구현



최소한의 소켓연결

- ✔ 서버 부하↓
- ✔ useEffect



고려 사항



동기화

Synchronized 사용



```
// 동시에 처리를 못하도록 synchronized
1 usage  + soojin
public synchronized CsRoomDto submitAnswer(CsSubmitDto csSubmitDto){
    Map<String, Object> res = new HashMap<>();

    CsRoomDto roomDto = csRoomRedisRepository
        .findById(csSubmitDto.getRoomCode())
        .orElseThrow(() -> new RoomNotFoundException());

    // 사용자의 문제와 서버의 문제가 다르면 시간초과 에러 발생
    // 한번더 제출하면 안됨
    if(roomDto.getIsSolvedByPlayer().get(csSubmitDto.getUserId())!=-1) throw new DoubleSubmitException();
    if(roomDto.getCurrentIdx()!=csSubmitDto.getProblemId()) {
        System.out.println("문제가 지나침");
        System.out.println("진 문제 번호"+roomDto.getCurrentIdx());
        System.out.println("사용자 문제 번호"+csSubmitDto.getProblemId());
        throw new ExceedTimeException();
    }
}
```



고려 사항



에러처리

상태코드 커스텀



```
31 usages  soojin *
@Getter
@RequiredArgsConstructor
public enum ErrorCode {

    4 usages
    EXPIRED_TOKEN( code: 420, message: "토큰이 만료"),

    4 usages
    NONICKNAME_TOKEN( code: 499, message: "닉네임이 없음"),

    1 usage
    NOUSER_TOKEN( code: 480, message: "해당 유저 없음."),

    1 usage
    ALREADYREQ_TOKEN( code: 486, message: "이미 보낸 친구 요청"),

    1 usage
    REQTOKE_TOKEN( code: 450, message: "이미 보낸 친구 요청"),

    1 usage
    ALREADYREQTOKE_TOKEN( code: 487, message: "친구가 이미 요청 보냄"),

    1 usage
    NOTFRIEND_TOKEN( code: 440, message: "친구가 아님"),

    1 usage
    ALREADYFRIEND_TOKEN( code: 445, message: "이미 친구임"),

    1 usage
    ALREADYCHECK_TOKEN( code: 446, message: "이미 출석체크"),

    1 usage
    LEVELNOTSATISFIED_TOKEN( code: 451, message: "레벨 미도달"),

    1 usage
    ALREADYOFFICEBUY_TOKEN( code: 452, message: "이미 가지고 있음");

    private final int code;
    private final String message;

}
```





시연

시연을 함께 하시겠습니까 ?

OK



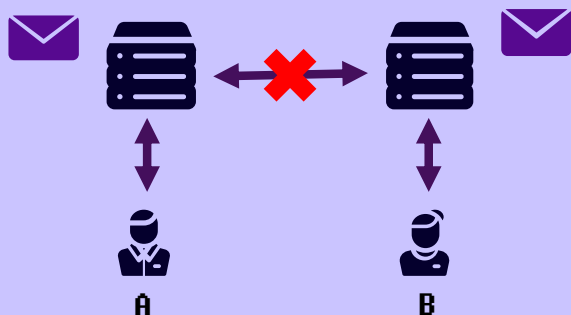
✓ 고도화 방안



Redis를 외부 메시지 브로커로 활용 -> 서버 부하 분산

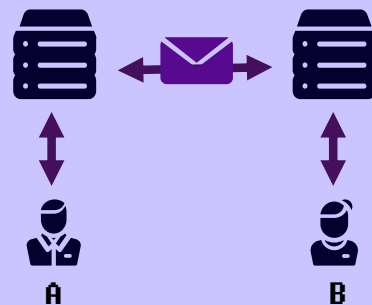
현재

- ✓ 싱글 서버
- ✓ STOMP 메시지 브로커



고도화

- ✓ 멀티 서버
- ✓ 외부 메시지 브로커 Redis
- ✓ 로드 밸런싱





감사합니다

개츠비가 SSFY 7기의 앞날을 응원합니다.

