

BACK TO SCHOOL

대전 1반 자율 프로젝트

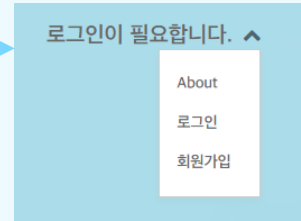
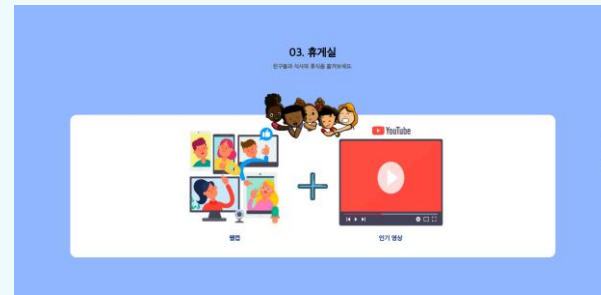
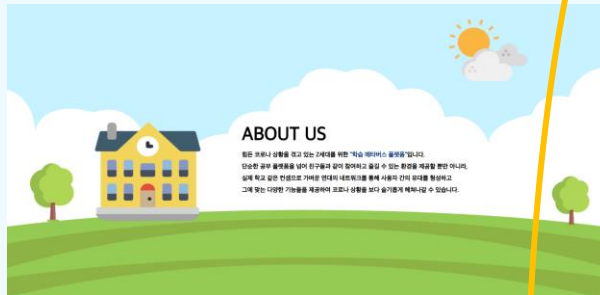
와이어프레임

7조 끄덕끄덕

유진이, 김지형, 정다운, 정혜지, 황호연

0. 소개페이지(홈)

FullPage
Scroll



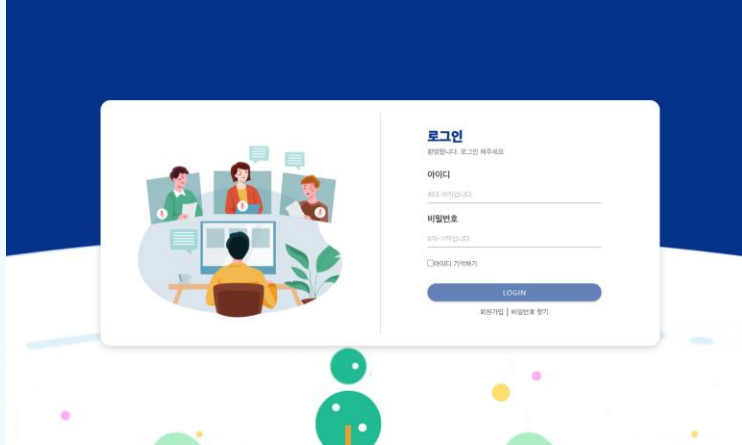
메뉴바(로그인 전)

- 우측 상단 고정
- 소개/로그인/회원가입

소개페이지

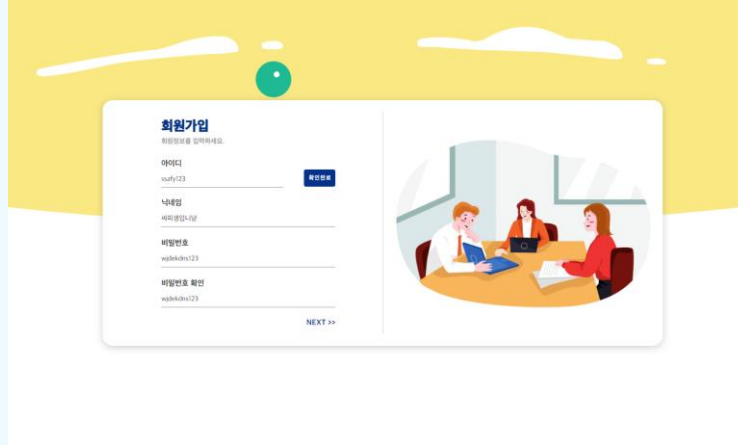
- 사이트 첫 페이지
- 스크롤로 웹페이지 한장씩 내리기(fullPage)
- 서비스 개요/가상환경/컴퓨터교실/도서관/휴게실 서비스 소개

1. 로그인 & 회원가입



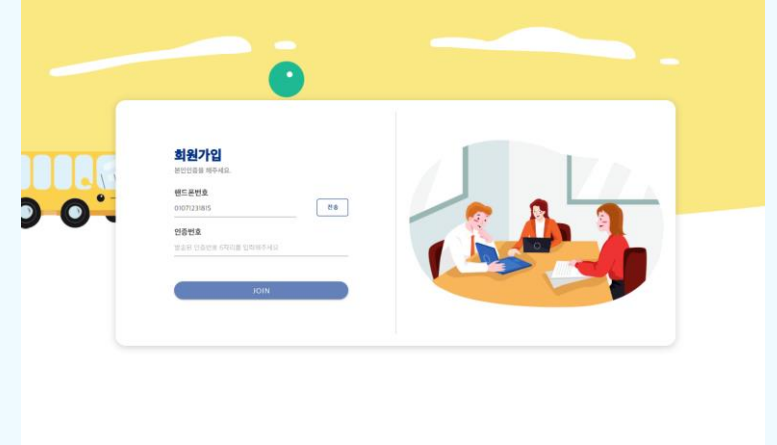
로그인 페이지

- 아이디, 비밀번호 입력 후 로그인
- 아이디 기억하기 기능
- 하단 회원가입, 비밀번호 찾기 탭
- 로그인 버튼 클릭 시 메인로비로 이동



회원가입 페이지-1

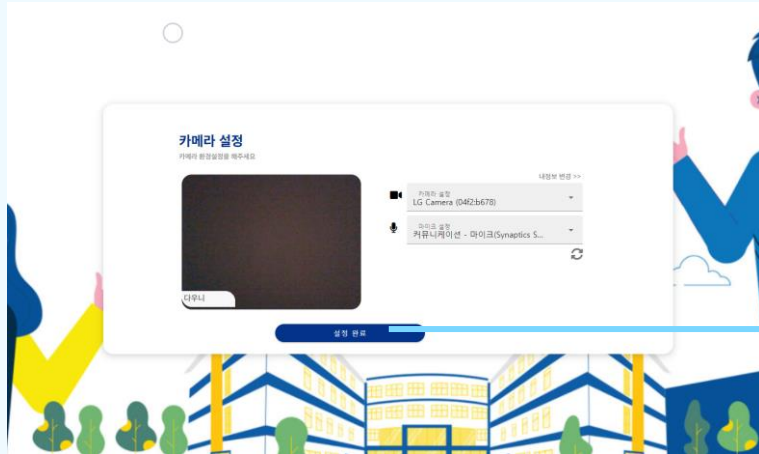
- 아이디(최대 10자) 입력
- 아이디 중복 확인
- 닉네임 (최대 6자) 입력
- 비밀번호(최대 8자~11자) 입력
- 비밀번호 확인



회원가입 페이지-2

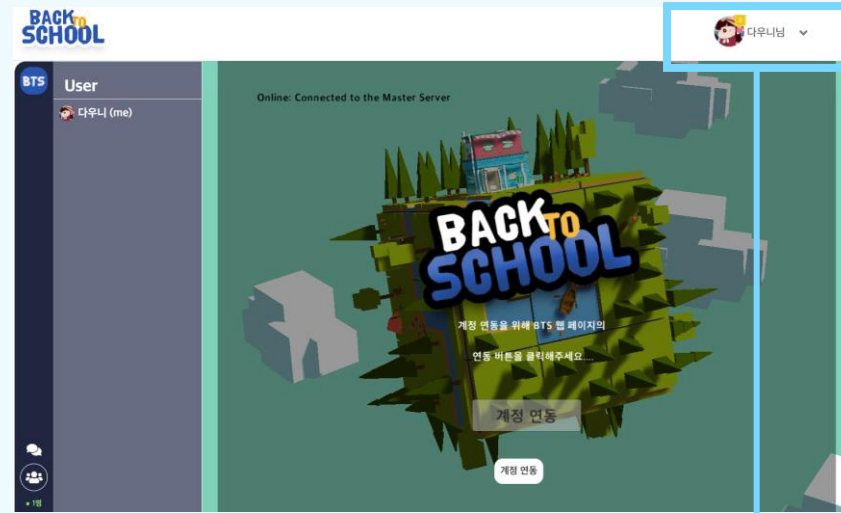
- 핸드폰 중복 확인 후 인증 번호 발송
- 발송된 인증번호와 입력한 인증번호 일치 확인
- 앞의 모든 조건 만족 시 회원가입 완료

2. 메인 로비



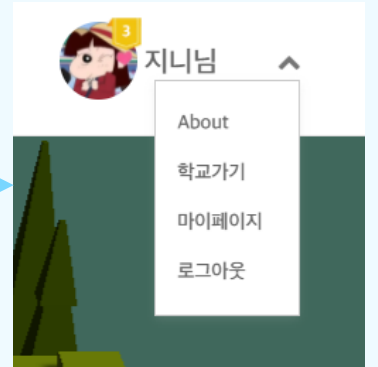
웹캠 세팅 페이지

- 로그인 후 초기 웹캠, 마이크 설정
- 좌측에서 웹캠 미리보기 확인 가능
- 상단 우측에서 “마이페이지” 이동 가능



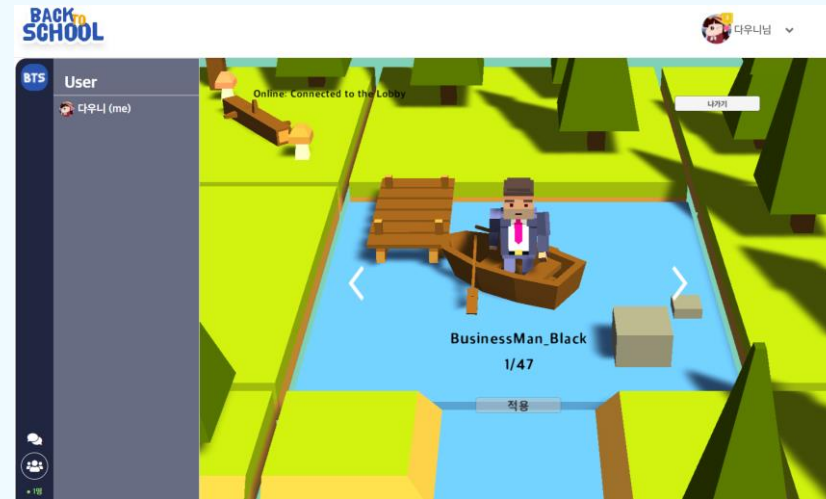
유니티 로딩 화면

- 계정 연동 후 캐릭터설정으로 이동



메뉴바(로그인 후)

- 우측 상단 고정
- 소개/학교가기/
마이페이지/로그아웃



캐릭터 설정 화면

- 47가지의 다양한 캐릭터 제공

3. 메인 로비



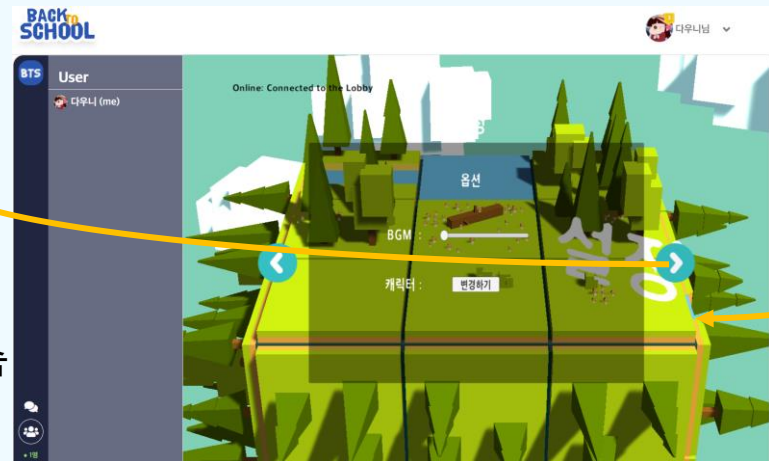
방 로비 화면

- 생성된 모든 방 확인 가능
- “빠른 시작“ 버튼을 누르면 생성된 방 중 하나로 접속
만약 방이 생성되지 않았다면 학교이름 랜덤 생성 후 접속



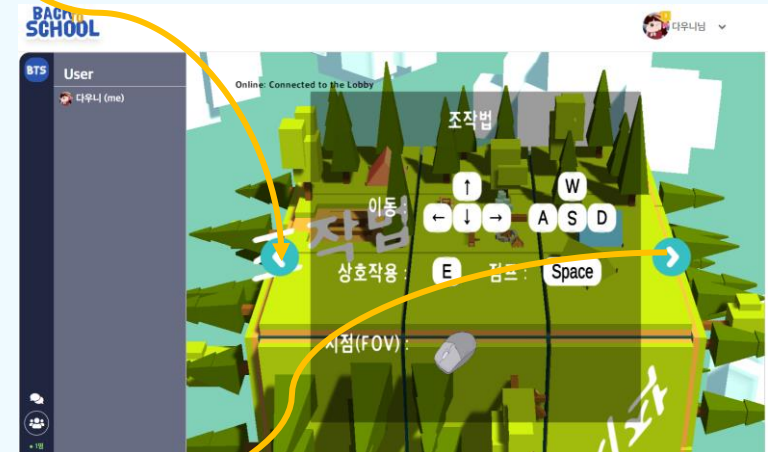
방 생성 화면

- 학교 이름, 최대 인원, 비밀망 체크 후 방 생성
- 학교 이름은 중복된 이름 생성 불가



설정

- BGM 음량 및 캐릭터 변경

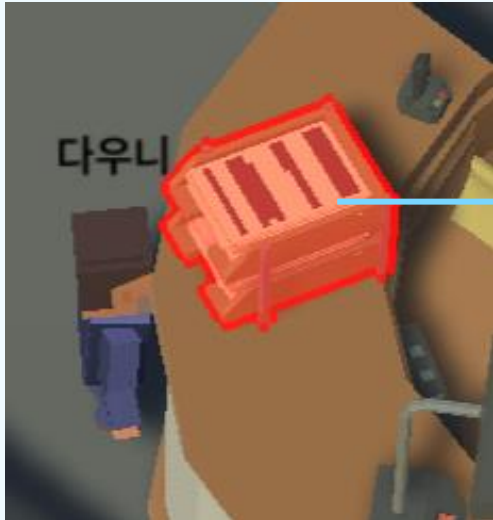


조작법

- 게임 이용 시 조작버튼 안내

4. 출석체크

- 학교 접속 후 키보드키를 이용해 이동 가능
- 단축키 E키로 웹페이지 호출
- 단축키 H키로 서비스 도움말 확인



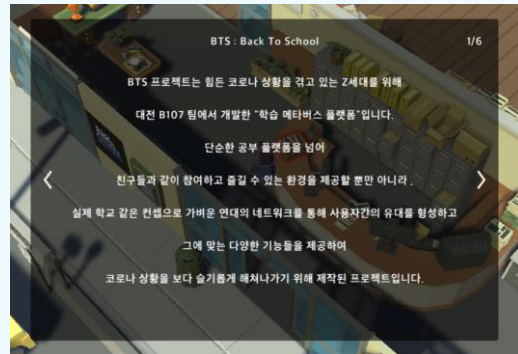
E키



출석체크 페이지

- 현재 방에 등교 또는 하교 시간을 기록할 수 있음
- 기록된 사용자의 아이디, 닉네임, 날짜 기록

H키



도움말

- 서비스 및 교실 별 기능 소개

5-1. 컴퓨터교실-QnA

질문 작성

BACK to SCHOOL

QnA 게시판

다우니 님

제목,내용으로 검색

제목 검색어를 입력하세요

글 목록으로 이동

질문 작성하기

질문 작성 모달

- 마크다운 언어로 글 작성

E키

QnA 게시판

- 현재 방에 등록된 질문 리스트들 확인 가능
- 하단 더보기로 추가 질문 리스트 제공
- 본인이 작성한 글 수정/삭제 가능

답변 3개

해지하이 님

자제 생상자 오버로딩이구여

모든 것에서 this.year = year; this.month = month;를 하는건 효율적이지 않으니 이미 내입하는게 있는 생상자를 호출해주는거라고 생각하세요

```
public Day () {} // 기본 생성자
public Day (int year) { // 1년, 0개월, 0일 생성
    this.year = year;
}
public Day (int year, int month) { // 1년, 0개월, 0일 생성
    this.year = year;
    this.month = month;
}
public Day (int year, int month, int date) { // 1년, 0개월, 0일 생성
    this.year = year;
    this.month = month;
    this.date = date;
}
```

영등동아생마 님

this()를 사용할 수 있는건 생상자들과는 다르니 참고하셈

답변 기능

- 질문에 대한 답변 기능 제공
- 작성된 답변 리스트 확인 가능

5-2. 컴퓨터교실-정보 공유

정보글 작성

E키

정보공유 게시판

- 현재 방에 등록된 정보글 리스트들 확인 가능
- 좌,우 버튼으로 다음 리스트 확인
- 본인이 작성한 글 수정/삭제 가능

글 하나 클릭

정보글 작성 모달

- 마크다운 언어로 글 작성

Queue

Queue는 자료구조의 스택과 반대의 구조라고 생각하면 된다. 큐는 FIFO(First In First Out)의 형태를 가지게 됩니다. 가장 먼저 들어온 데이터가 가장 먼저 나가는 구조를 말한다.

Enqueue: 큐 맨 뒤에 데이터를 추가
Dequeue: 큐 맨 앞쪽의 데이터를 삭제

정보글 상세 페이지

- 마크다운으로 작성된 글 상세 확인 가능

5-3. 컴퓨터교실-코드 공유①

문제 작성

BACK TO SCHOOL

정보공유 | 코드공유

폴리지 없는 문제가 있다면 친구들과 반례를 공유해보세요

제목,내용으로 검색

제목 검색어를 입력하세요

문제 올리기

가장 긴 감소하는 부.. 2021-05-20 다우니	피보나치 수 2021-05-20 다우니	마법사상어와 파이어볼 2021-05-20 다우니	마법사상어와 파이어스톤 2021-05-20 다우니
구구단 2021-05-20 다우니	나머지 2021-05-20 해지하이	구슬탈출 2021-05-20 해지하이	뱀 2021-05-20 다우니

코드 공유 게시판

- 현재 방에 등록된 문제 리스트들 확인 가능
- 좌,우 버튼으로 다음 리스트 확인
- 본인이 작성한 글 수정/삭제 가능

문제 하나 클릭

문제 작성

문제 제목

예제 입력

글 작성하기

문제 작성 모달

- 제목, 문제, 입력값, 출력값 기입

코드 공유 게시판

다우니

뱀

문제 'Dumny' 라는 도스게임이 있다. 이 게임에는 뱀이 나와서 기어다닌다. 사과를 먹으면 뱀 길이가 늘어난다. 뱀이 아래자리 기어다닌다가 먹 또는 자기와상의 물과 부딪히면 게임이 끝난다. 게임은 NxN 정사각 보드 위에서 진행된다. 열과 행에는 사과가 놓여져 있다. 보드의 상하좌우 끝에 벽이 있다. 게임이 시작할때 뱀은 행의 행번호에 위치하고 뱀의 길이는 1 이다. 뱀은 처음에 오른쪽을 향한다. 뱀은 매 초마다 다음을 해하는데 다음과 같은 규칙을 따른다. 만약 뱀은 움직이려 할때 다음 칸에 위치시킨다. 만약 이동한 칸에 사과가 있다면, 그 칸에 있던 사과가 없어지고 보드는 움직이지 않는다. 만약 이동한 칸에 사과가 있다면, 뱀의 길이를 줄여서 사과가 위치한 칸을 비워준다. 즉, 뱀의 길이는 변하지 않는다. 사과와 뱀의 위치 이동 경로가 주어질 때 이 게임이 몇 초에 끝나는지 계산하라. 만약 처음에 보드의 크기가 N이 주어진다. (2 ≤ N ≤ 100) 다음 줄에 사과의 개수 K가 주어진다. (0 ≤ K ≤ 100) 다음 K개의 줄에는 사과의 위치가 주어지는데, 첫 번째 줄수는 행, 두 번째 줄수는 열 위치를 의미한다. 사과의 위치는 모두 다르며, 뱀 뱀 좌측 (1행 1열) 에는 사과가 있다. 다음 줄에는 뱀의 방향 번호 0부터 3이 주어지는데, 0은 X좌, 1은 Y좌, 2는 X좌, 3은 Y좌이다. 게임 시작 시간으로부터 X초가 지난 뒤에 왼쪽(C가 'L') 또는 오른쪽(C가 'R')로 90도 방향을 회전시킨다는 뜻이다. X는 10,000 이하의 양의 정수이며, 방향 전환 정보는 X가 증가하는 순으로 주어진다. 출력 첫 줄에 게임이 몇 초에 끝나는지 출력한다.

예제 입력

```
6
3
3 4
2 5
5 3
3
3 0
15 L
17 D
```

예제 출력

```
9
```

코드 작성하기

문제 상세 페이지

- 작성된 문제 상세 확인 가능
- 우측 버튼으로 코드 작성 가능

5-3. 컴퓨터교실-코드 공유②

스톱워치 기능
-시작/일시중지/리셋

코드 상세 페이지-제출 이력

코드공유 게시판

< 게시글 목록보기

다우니

📅 2021-05-20

댓글 0

문제 'Dummy' 라는 도스게임이 있다. 이 게임에는 맵이 나와서 가어다니는데, 사자를 먹으면 맵 길이가 늘어난다. 맵이 이러저러 가어다니다가 벽 또는 자기자신의 몸과 부딪히면 게임이 끝난다. 게임은 NxN 정사각 보드 위에서 진행되고, 몇몇 칸에는 사자가 놓여져 있다. 보드의 상하좌우 끝에 벽이 있다. 게임이 시작할때 맵은 행의 왼쪽에 위치하고 맵의 길이는 1이다. 맵은 처음에 오른쪽을 향한다. 맵은 매 초마다 이동할 하는데 다음과 같은 규칙을 따른다. 먼저 맵은 움직임을 눌러 마우스를 클릭한칸에 위치시킨다. 만약 이동한 칸에 사자가 있다면, 그 칸에 있던 사자가 없어지고 코라는 움직이지 않는다. 만약 이동한 칸에 사자가 없다면, 움직임을 줄여서 코라가 위치한 칸을 비워준다. 즉, 움직이는 번지지 않는다. 사자의 위치와 맵의 이동 경로를 주어진 때 이 게임이 몇 초에 끝나는지 계산한다. 입력 받은 줄에 보드의 크기 N(1 ≤ N ≤ 100) 다음 줄에는 사자의 개수 K가 주어진다. (0 ≤ K ≤ 100) 다음 K개의 줄에는 사자의 위치가 주어지는데, 첫 번째 좌표는 열, 두 번째 좌표는 열 위치를 의미한다. 사자의 위치는 모두 다르며, 맨 뒤 열 좌측 (1행 1열)에는 사자가 있다. 다음 줄에는 맵의 방향 번호가 주어진다. (0 ≤ direction ≤ 100) 다음 L개의 줄에는 맵의 방향 변환 정보가 주어지는데, 좌승 X와 문자 C로 이루어져 있으며, 게임 시작 시간으로부터 X초가 지난 뒤에 왼쪽(C가 'L') 또는 오른쪽(C가 'R')으로 90도 방향을 회전시킨다는 뜻이다. X는 10,000 이하의 양의 정수이며, 방향 변환 정보는 X가 증가하는 순으로 주어진다. 출력 첫째 줄에 게임이 몇 초에 끝나는지 출력한다.

예제 입력

```
6
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
```

예제 출력

```
9
```

JAVA
VS-DARK

```

63      while(true) {
64          Alex++; //시간증가
65
66          //다음 방향 조사
67          int rdx = dx + d[dir];
68          int rdy = ry + dj[dir];
69
70          if(rdx >= 1 || rdx <= -1 || rdy >= 1 || rdy <= -1 || map[rdx][rdy] != -1) {
71              hz = rdx;
72              hy = rdy;
73              queue.add(new Point(hz, rdy)); //다음 방문
74
75              //좌회 가능한지 체크
76              if(map[rdx][rdy] == -2) map[rdx][rdy] = -1; //좌회 못하고 돌아감
77              else { //좌회 가능하면 이동
78                  map[rdx][rdy] = -1;
79                  Point tail = queue.poll();
80                  map[tail.x][tail.y] = 0;
            
```

입력
출력

```

6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
    
```

소스 코드를 컴파일 중입니다...

메모리 용량 : 2184192Kb, 실행 시간 : 0.04s

9

START

00:00:00

예제 입력

```
6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
```

예제 출력

```
9
```

JAVA
VS-DARK

```

63      while(true) {
64          Alex++; //시간증가
65
66          //다음 방향 조사
67          int rdx = dx + d[dir];
68          int rdy = ry + dj[dir];
69
70          if(rdx >= 1 || rdx <= -1 || rdy >= 1 || rdy <= -1 || map[rdx][rdy] != -1) {
71              hz = rdx;
72              hy = rdy;
73              queue.add(new Point(hz, rdy)); //다음 방문
74
75              //좌회 가능한지 체크
76              if(map[rdx][rdy] == -2) map[rdx][rdy] = -1; //좌회 못하고 돌아감
77              else { //좌회 가능하면 이동
78                  map[rdx][rdy] = -1;
79                  Point tail = queue.poll();
80                  map[tail.x][tail.y] = 0;
            
```

입력
출력

```

6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
    
```

소스 코드를 컴파일 중입니다...

메모리 용량 : 2184192Kb, 실행 시간 : 0.04s

9

START

00:00:00

예제 입력

```
6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
```

예제 출력

```
9
```

JAVA
VS-DARK

```

63      while(true) {
64          Alex++; //시간증가
65
66          //다음 방향 조사
67          int rdx = dx + d[dir];
68          int rdy = ry + dj[dir];
69
70          if(rdx >= 1 || rdx <= -1 || rdy >= 1 || rdy <= -1 || map[rdx][rdy] != -1) {
71              hz = rdx;
72              hy = rdy;
73              queue.add(new Point(hz, rdy)); //다음 방문
74
75              //좌회 가능한지 체크
76              if(map[rdx][rdy] == -2) map[rdx][rdy] = -1; //좌회 못하고 돌아감
77              else { //좌회 가능하면 이동
78                  map[rdx][rdy] = -1;
79                  Point tail = queue.poll();
80                  map[tail.x][tail.y] = 0;
            
```

입력
출력

```

6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
    
```

소스 코드를 컴파일 중입니다...

메모리 용량 : 2184192Kb, 실행 시간 : 0.04s

9

START

00:00:00

예제 입력

```
6
3
3
3
4
2
5
5
3
3
3
D
15
L
7
D
```

예제 출력

```
9
```

JAVA
VS-DARK

```

63      while(true) {
64          Alex++; //시간증가
65
66          //다음 방향 조사
67          int
```

제출 7개

닉네임	메모리	시간	통과여부	언어	제출날짜
3 지니	15272kB	0s	성공	cpp	2021-05-21
3 지니	27704kB	0.02s	성공	python	2021-05-21
3 다우니	27616kB	0.01s	성공	python	2021-05-21
3 정	2184192kB	0.05s	성공	java	2021-05-20
3 해지하이	27712kB	0.03s	성공	python	2021-05-20

↑
< 1 2 >

- 문제 상세 하단에서 사용자들의 코드 제출 이력 확인 가능
- 사용자 등급, 닉네임, 메모리, 시간, 통과여부, 언어, 제출날짜 기록
- 코드 제출 후 맞았을 경우 50포인트 적립

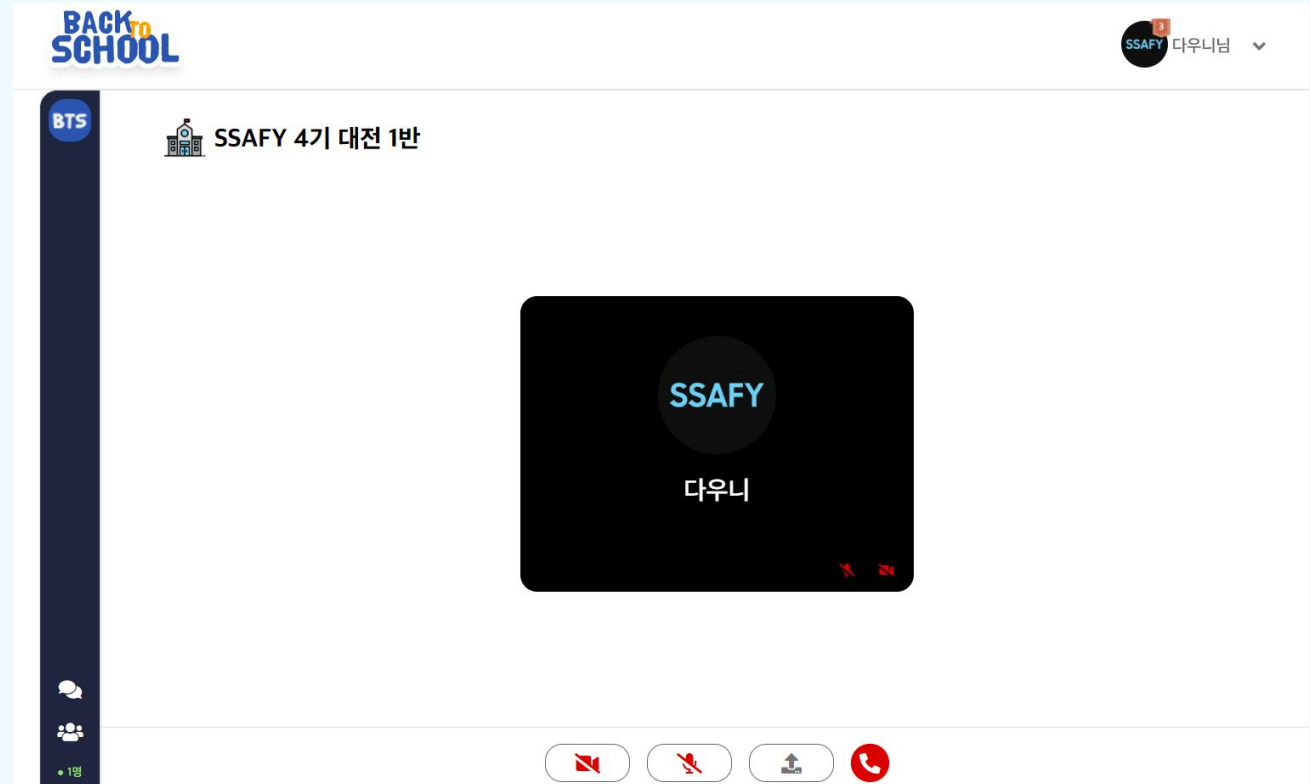
- 현재 문제에 대한 코드 작성 가능
- Python, Java, C, C++ 언어 선택
- 다크/화이트 테마 지원
- 예제 입력 후 컴파일 시 메모리용량, 실행시간 안내
- 코드 제출 시 '문제 상세페이지'로 이동

5-3. 컴퓨터교실-화상 미팅



E키

웹캠 페이지



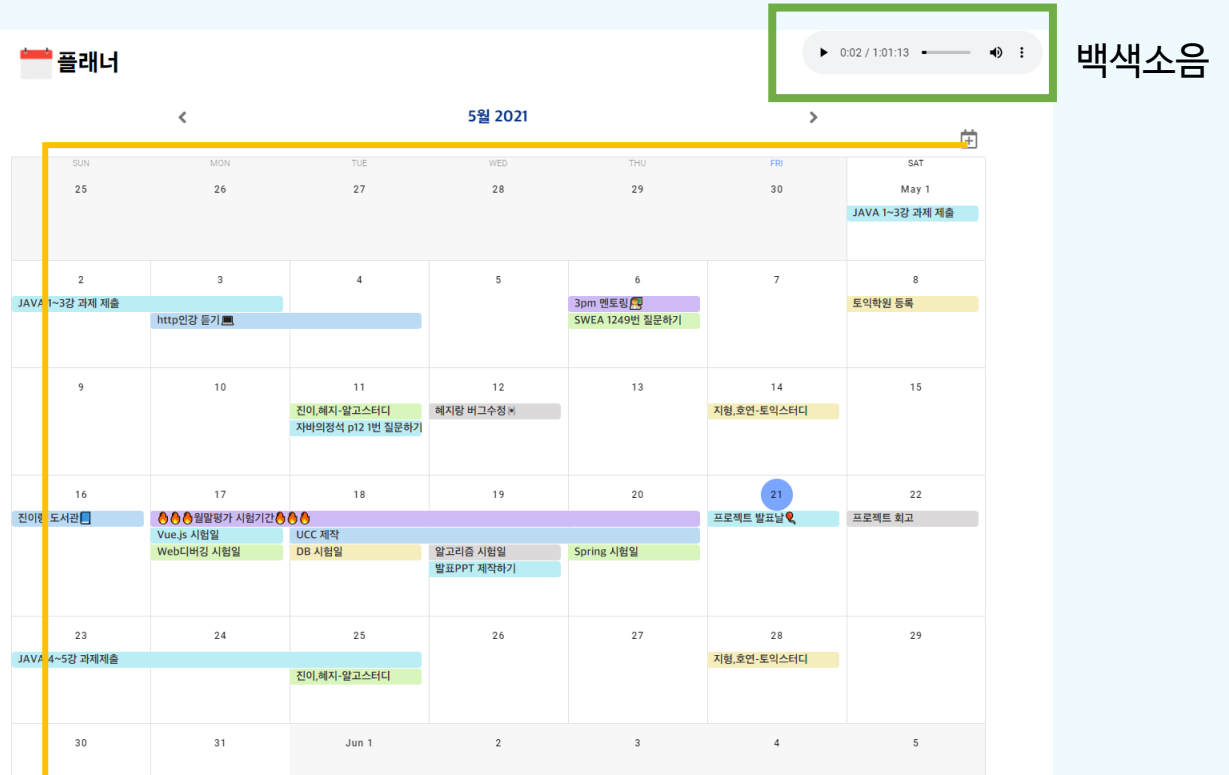
- 화상미팅에 접속한 사용자들 확인 가능
- 방에 접속한 사용자들과 실시간으로 채팅 가능
- 웹캠 on/off, 마이크 on/off, 화면공유 기능

6-1. 도서관-플래너



E키

플랜 작성



플래너 페이지

- 달 별로 작성된 전체 플랜 확인 가능
- 우측 상단에서 백색소음BGM으로 공부 환경 조성

일정 등록

일정 내용 :

일정 시작일 : 연도-월-일

일정 종료일 : 연도-월-일

색상 :

확인

취소

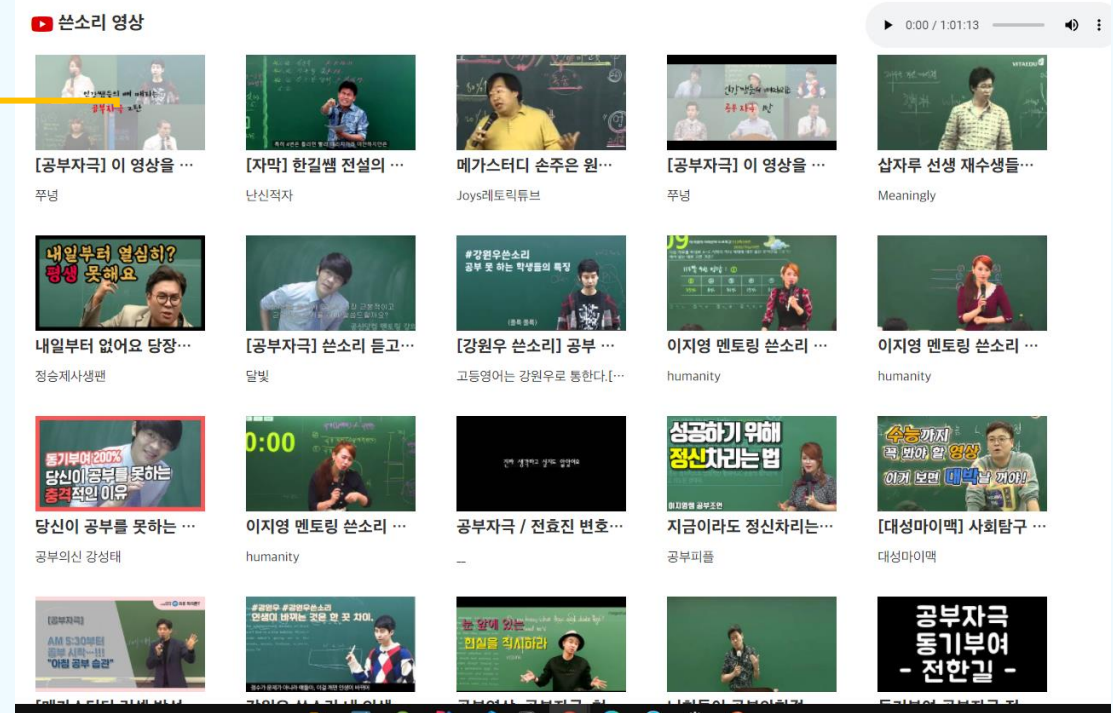
일정 등록

- 일정 내용, 시작일, 종료일 등록
- 5가지 일정 색상 선택

6-2. 도서관-쓴소리 영상



E키

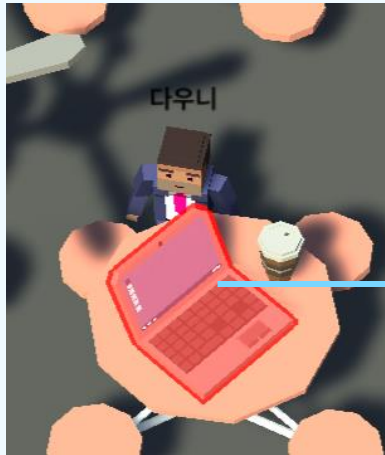
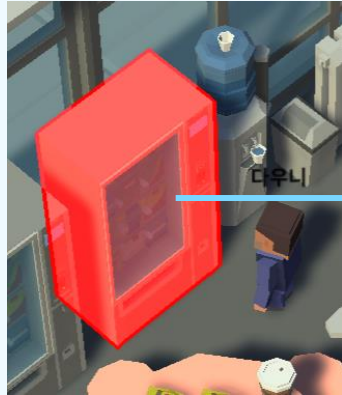


쓴소리 영상 리스트

- 공부에 자극되는 쓴소리 유튜브 영상 리스트 출력
- 하나 클릭 시 상세 모달이 팝업되고 재생 가능



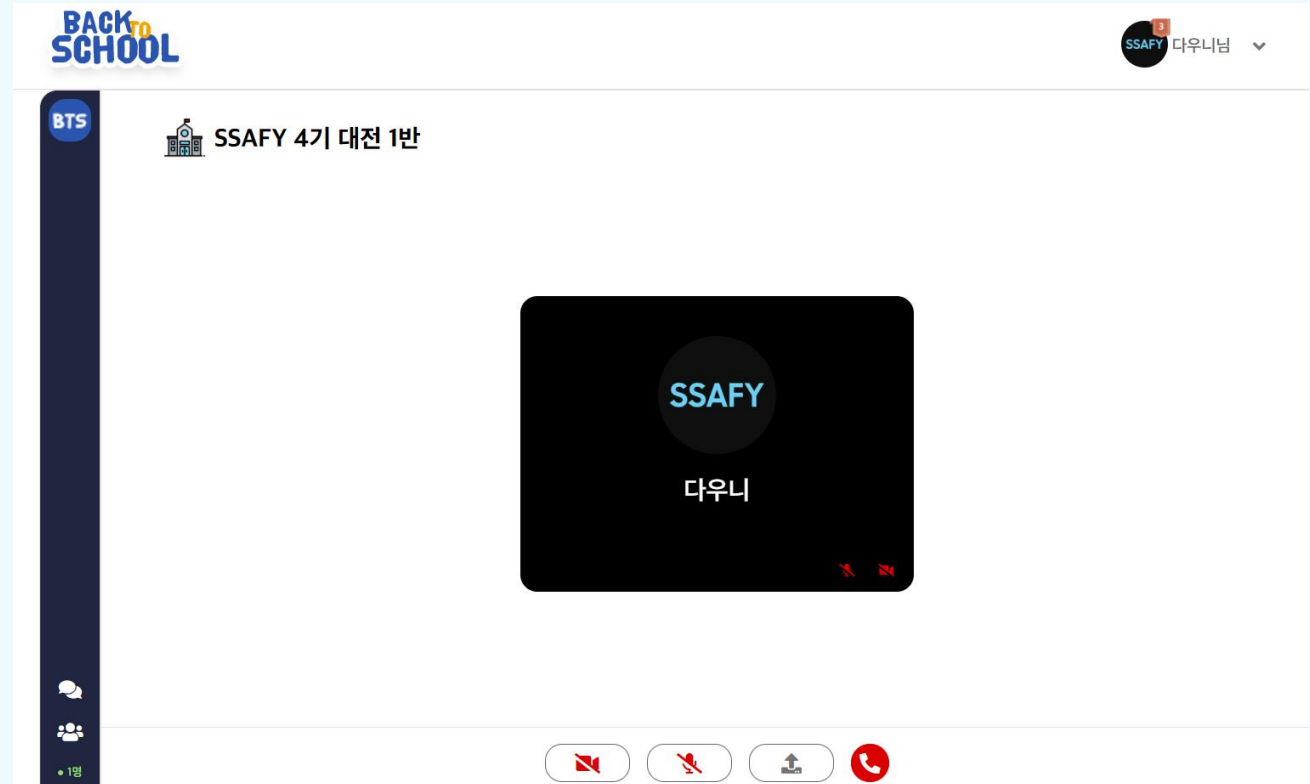
7. 급식실-화상 미팅



E키

E키

웹캠 페이지



- 화상미팅에 접속한 사용자들 확인 가능
- 방에 접속한 사용자들과 실시간으로 채팅 가능
- 웹캠 on/off, 마이크 on/off, 화면공유 기능

8. 명예의 전당

명예의 전당 페이지

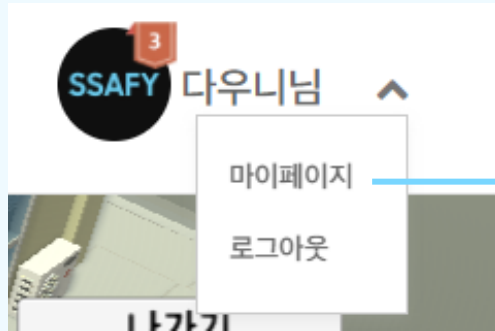


터키

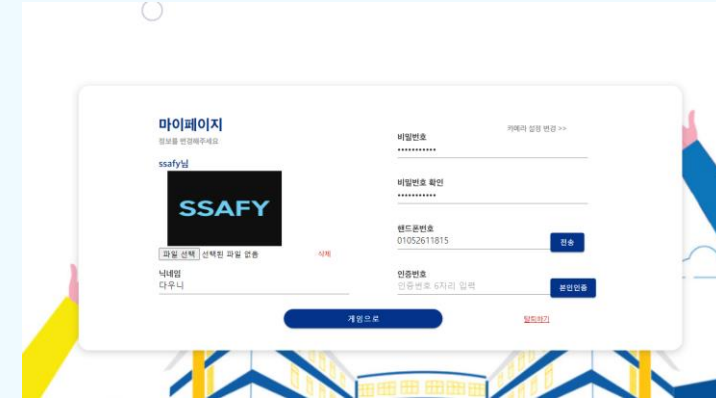


- 전체 사용자들 포인트 높은 순으로 랭킹10위까지 출력
- 포인트는 코드 제출시 맞은 경우 변동

9. 마이페이지



마이페이지 이동



- 회원 정보 수정(프로필 사진, 닉네임, 비밀번호, 핸드폰번호)

웹캠 세팅 페이지



- 로그인시 세팅했던 카메라,마이크 환경 재설정 가능