

SNS

Web Server

2조 : 이윤주 안순현 이병학 곽주영 윤영준 정성한

CONTENTS

- (1) 서비스개요
- 2) 역할분장
- 3 도구와기술

- 4 핵심 컨텐츠
- (5) ERD & 라우팅 테이블
- (6) 구현 페이지 & 일정 대시보드



서비스

- SNS 소셜네트워크 플랫폼
- 과거 현재 가장 이용률 높은 SNS 웹 조사

기획배경

• 4060세대의 SNS활동이 활발해지고 있는 시대, 웹으로 전세계의 다양한 연령층의소통 창구인 SNS 게시물을 가장 쉽고 단순하게 관리할 수 있도록 편의성을 증대시킨 SNS를 구현하고자 선정, 소통단절로 소외될 수 있는 실버세대 방지

기획목적

- 실버세대, 기성세대, MZ, 알파세대 모두 만족할만한 알찬 서비스.
- 우리 프로젝트 방향은 어르신들도 편하게 사용할 수 있는 단순하면서 트렌디함에 초점을 맞춘 UI.

주요기능

- 최우선 키워드로 '소통' 을 주목, 채팅 위젯 홈화면에 배치
- 본인이 올린 게시글의 사진만을 모아보는 앨범 카테고리
- 글쓰기와 게시물이 한 눈에 들어오는 구성 (Home) + To do + Chatting

2 역할 분장

Instagram

기획

• 기획의도 및 전체 일정 관리

● 방향성 및 웹 페이지 흐름 제시

이윤주

)risaag aant

백엔드

- 서버 및 클라이언트 연결
- 웹 페이지 상세 기능 구현
- 데이터 처리 및 계산
- 웹소켓 이용 실시간 통신

이병학



프론트엔드

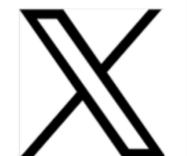
- 동기 및 비동기 처리 및 디버깅
- 각 연령층에 따른 클라이언트 UI 배려해 구현
- 백엔드 요청 받아 웹페이지에 나타나도록 처리 및 디버깅

곽주영





윤영준

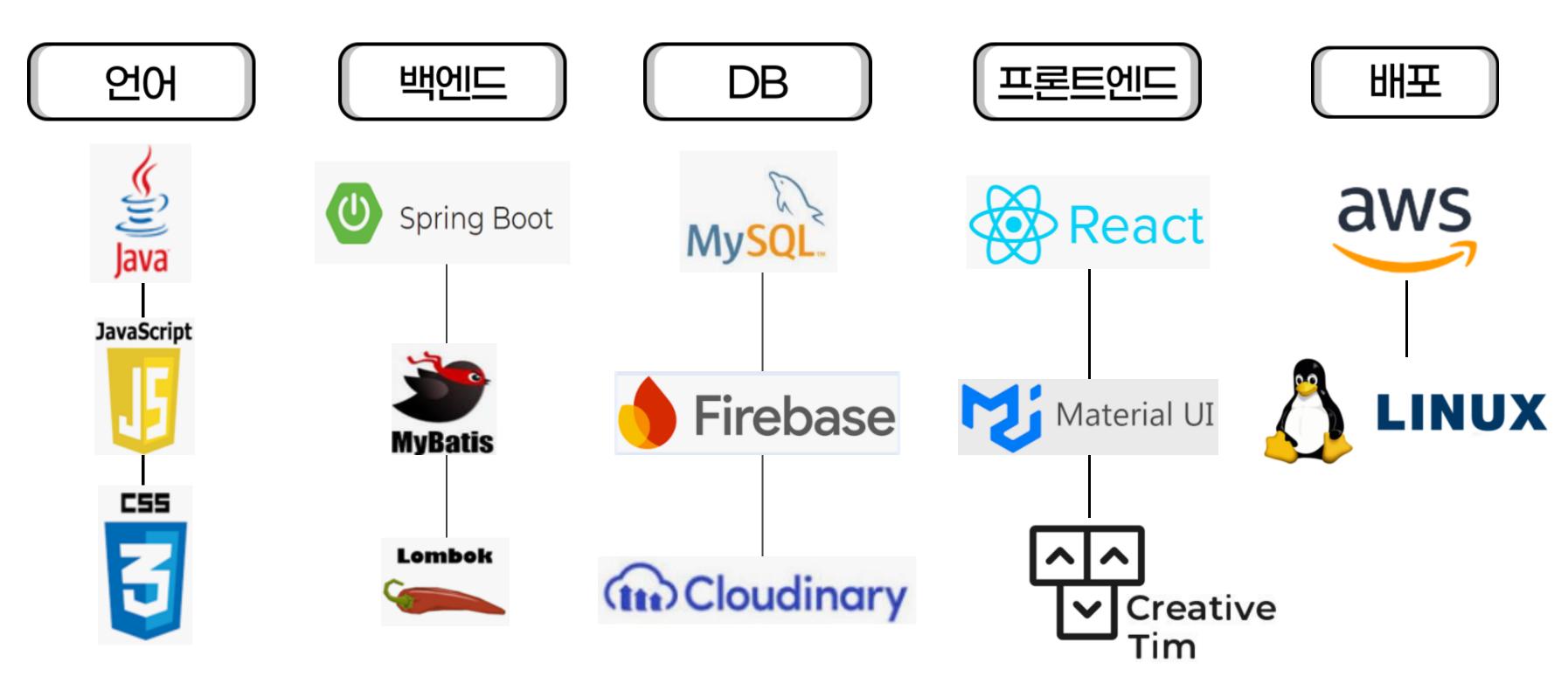


● 웹페이지 표현 DB 목데이터 제작

- 데이터베이스 입력
- 데이터베이스 출력 확인 및 연결

DB

구현 도구 및 기술



3 도구와기술

React 라이브러리

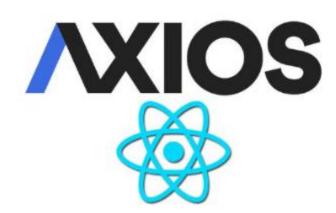




React-TimeAG

OpenWeather

React Router Dom







sockjs/sockjsclient



WebSocket emulation - Javascript client



프로젝트 관리도구



깃 허브

키카오톡







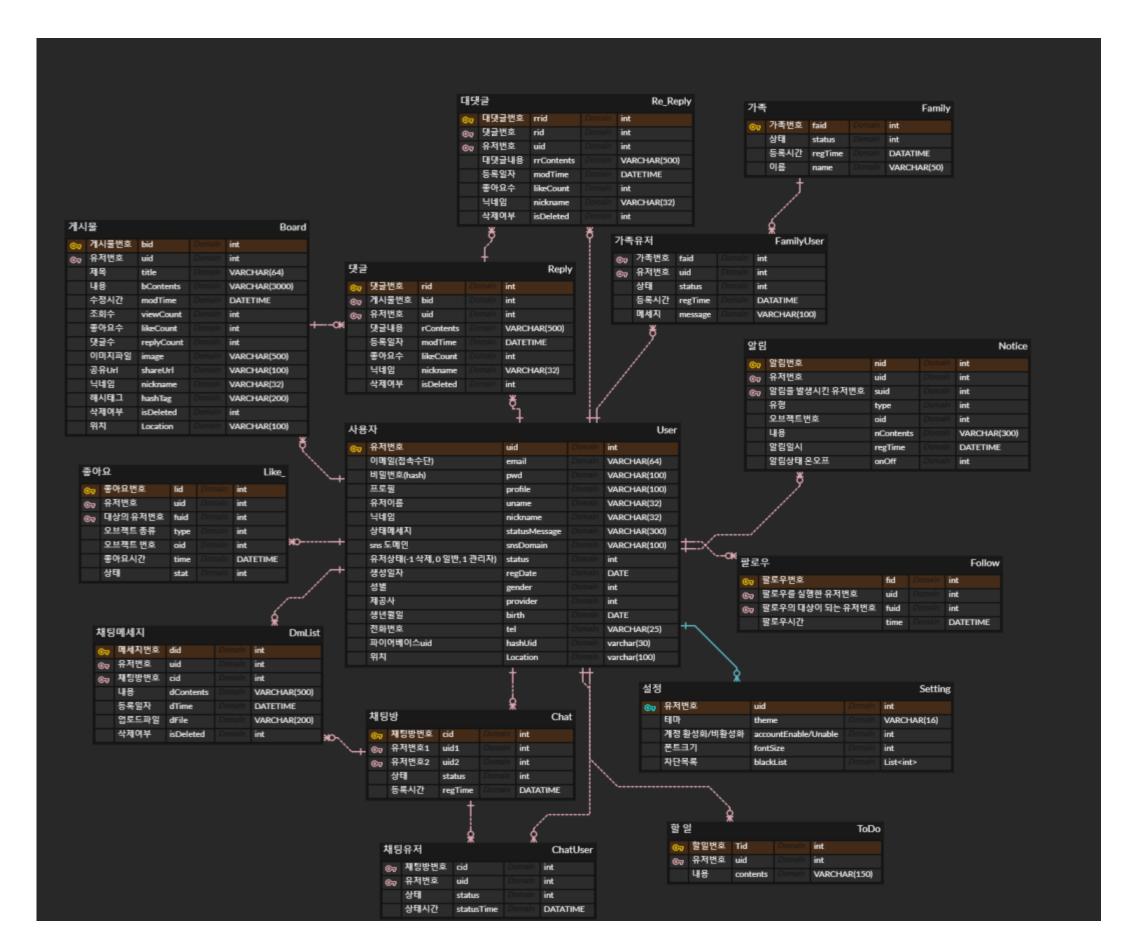




핵심 컨텐츠







Logical Name 🔻	Physical Name
가족	Family
가족유저	FamilyUser
게시물	Board
대댓글	Re_Reply
댓글	Reply
사용자	User
설정	Setting
알림	Notice
좋아요	Like_
채팅메세지	DmList
채팅방	Chat
채팅유저	ChatUser
팔로우	Follow
할일	ToDo



Routing table

path	method	입력 파라메터	viewer 다음 행선지	넘겨줄 파라메터	설명
/follower	GET	Follower	follower viewer	User: uid	/pages/follower.jsx user의 uid와 연결되어있는 follower
/home	GET	Board List	home viewer		/pages/home.jsx 게시글을 랜덤 순서 (팔로우/팔로잉 우선)로 표시 무한스크롤 기능 적용
	POST	Board	/pages/home.jsx	User: uid	home에 게시글 추가를 위해 board 정보를 입력. User의 uid가 포함되어야 함
/login	GET		login viewer		/pages/login.jsx
/logiii	POST	email, pwd	/pages/home.jsx		로그인 세션을 가지면서 메인 화면 이동
	GET		message viewer		/pages/message.jsx
/message	POST	dmList: uid, dContents, dTime, dFile	이동 X	DmList	chat데이터를 통해 채팅방을 형성 dmList를 통해 두명의 user간 대화창 구현
/mypage	GET	Board: viewCount, replyCount, likeCount, 책갈피 정보	mypage viewer	User: uid	/pages/mypage.jsx User의 uid와 연결된 Board에서 통계 구현에 필요한 Count정보와 책갈피 정보를 받아와서 표시
/profile	GET	Board, User	profile viewer		/pages/profile.jsx 마이페이지로, user 본인의 정보와 게시글 정보 표/
GET	GET		register viewer		/pages/register.jsx
/register	POST	email, pwd	/pages/register.jsx		firebase에 user의 email, pwd 저장
/search	GET	검색어(직접 입력, 해시태그)	search viewer	Board List (검색어 포함)	/pages/search.jsx 헤더의 검색창을 통해 검색 가능 + 게시글의 해시 태그 클릭으로 검색 가능 검색어에 대해 연관된 게시글이 출력 무한스크롤 기능 적용
	GET		setting viewer		/pages/setting.isx

홈 - 메인페이지 flowNary





오늘은 내 최고의 날~! _{4분전} 🐧 🤎1

한정판 조던 나이키!! 에어 조던 4 인더스트리얼 블루 fv5029-141, 2024 년 5월 4일 토요일 신상 신발을 선물받게 되었습니다 ㅠㅠ 소중하게 모 셔두었다가 저와의 기념일에 선물을 해준.... 사랑스런 그대 고마워요!

#조 던4 #인더스트리얼 블루

#한정판조던나 이키

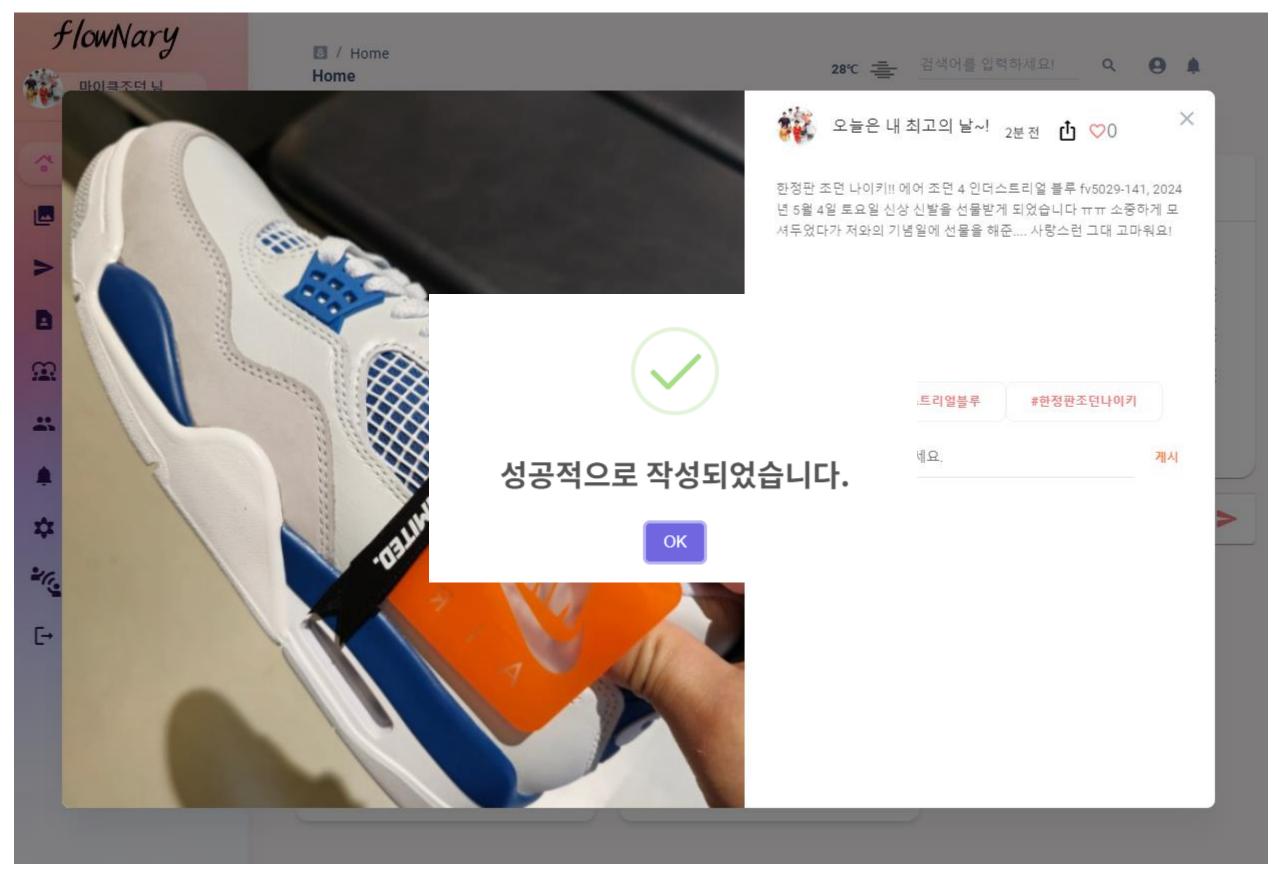
댓글 수 1

댓글을 입력 하세요.

게시

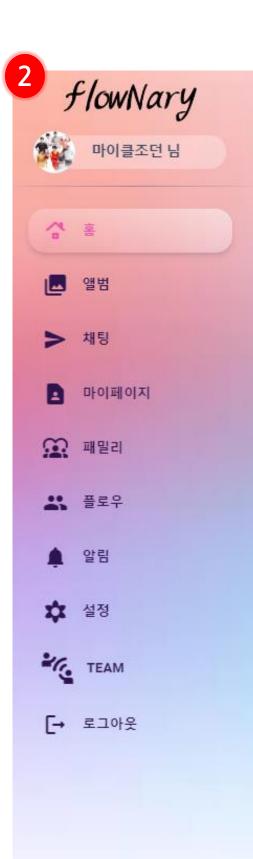
우와... 정말 부럽습니다! LIMITED라고 쓰여있는데 정말 멋져요!

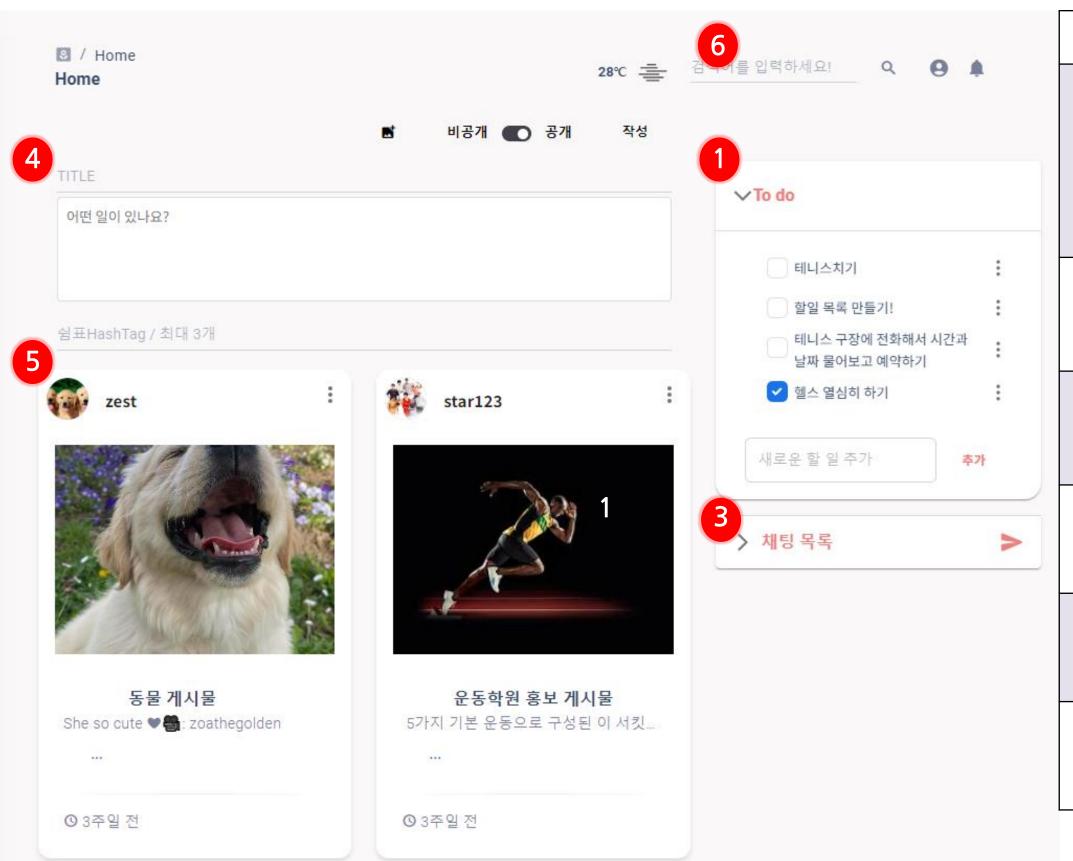
11초 전 · 좋아요 1개♥ 답글





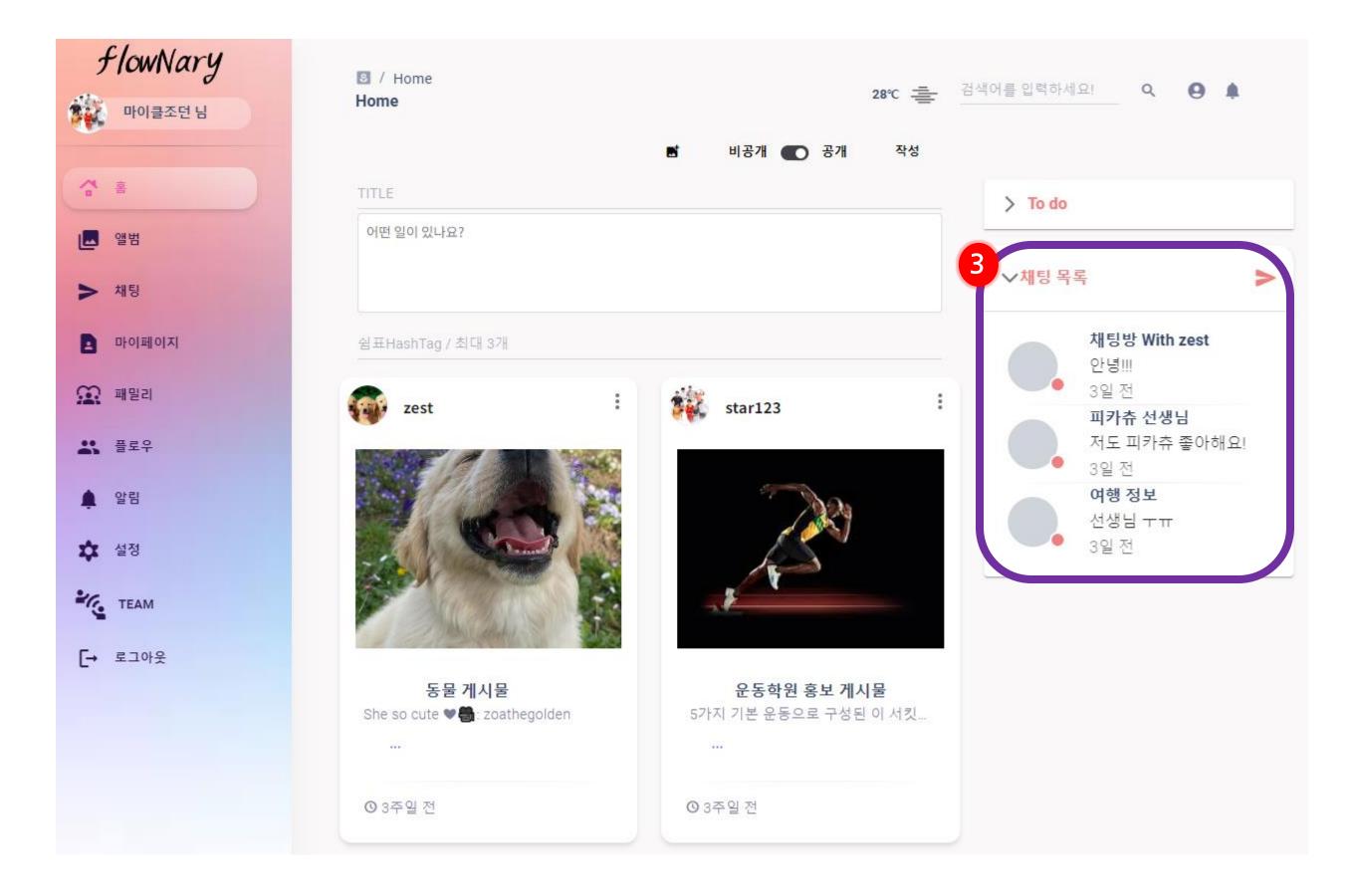




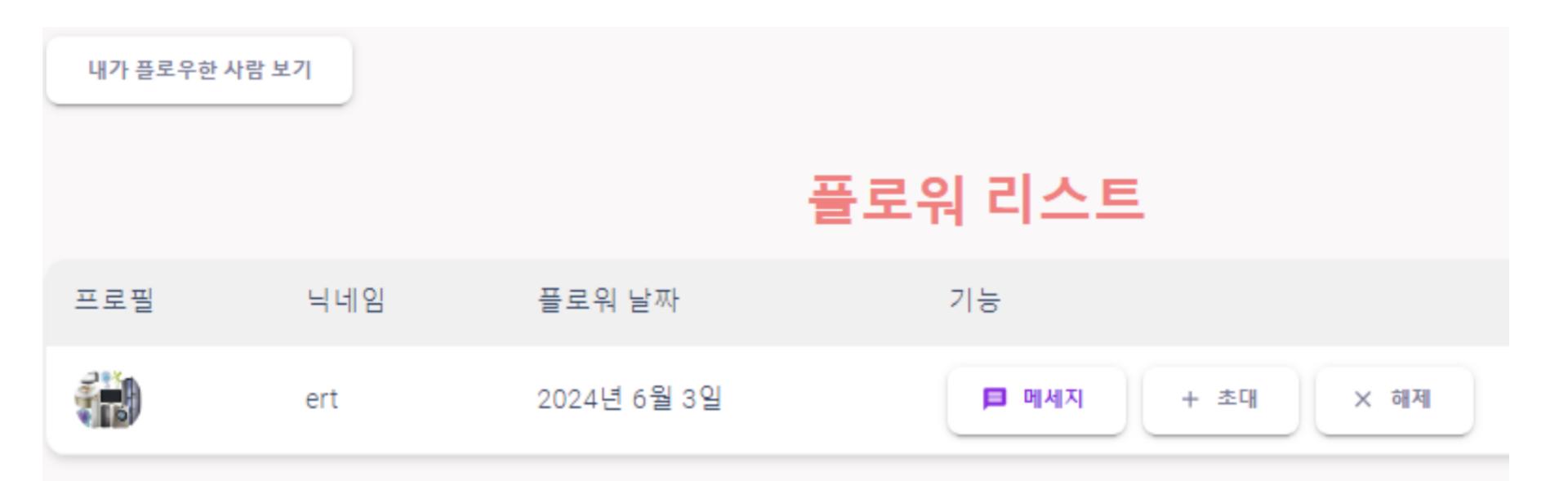


DEVELOP Description			
1	To do Check List - 완료 항목 체크 / 수정 / 삭제 - 완료 항목 체크 시 아래로 이동		
2	클라이언트 페이지 이동 버튼(전체영역) - 로그인 후 모든 항목 이용 가능		
3	Chatting List => 다음 슬라이드 - 채팅 기록 위젯 열람		
4	- 제목 + 게시글 쓰기-공개/비공개 선택 - 사진 첨부 5장 / HashTag 3개 가능		
5	- 타인 게시글 - 신고만 가능 - 본인 게시글 - 수정 / 삭제 가능		
6	- 검색 : 제목+내용 / 해시태그 - 아이디 / 제목+내용+아이디		

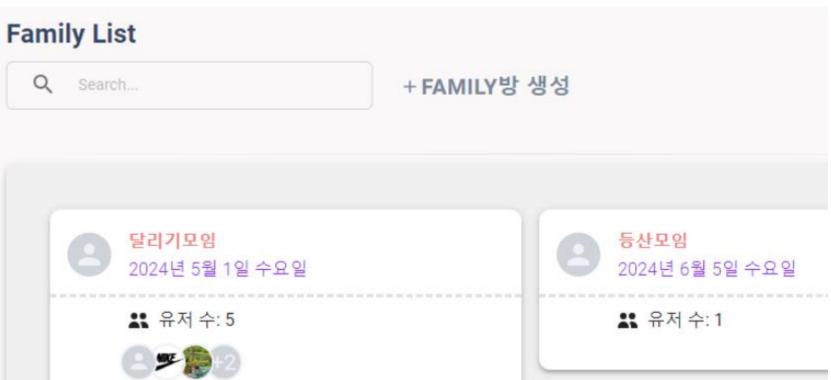






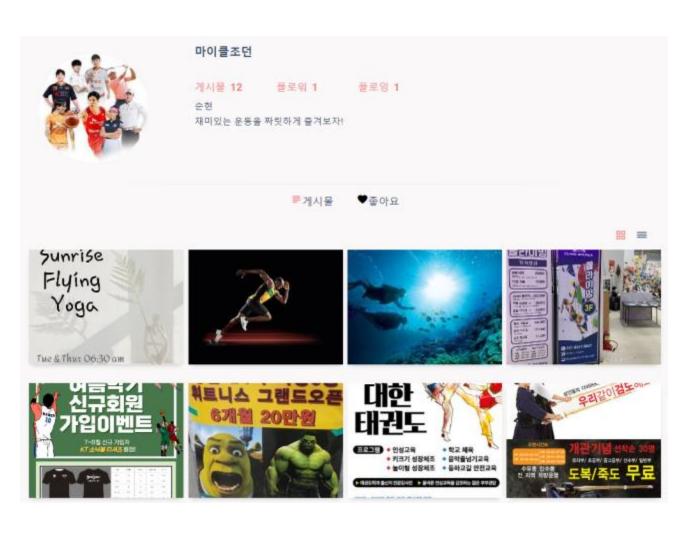




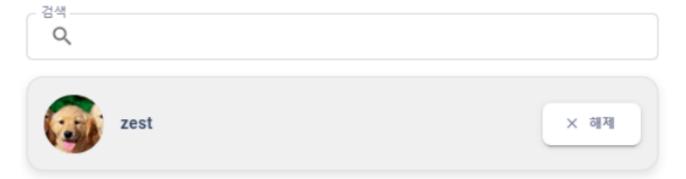


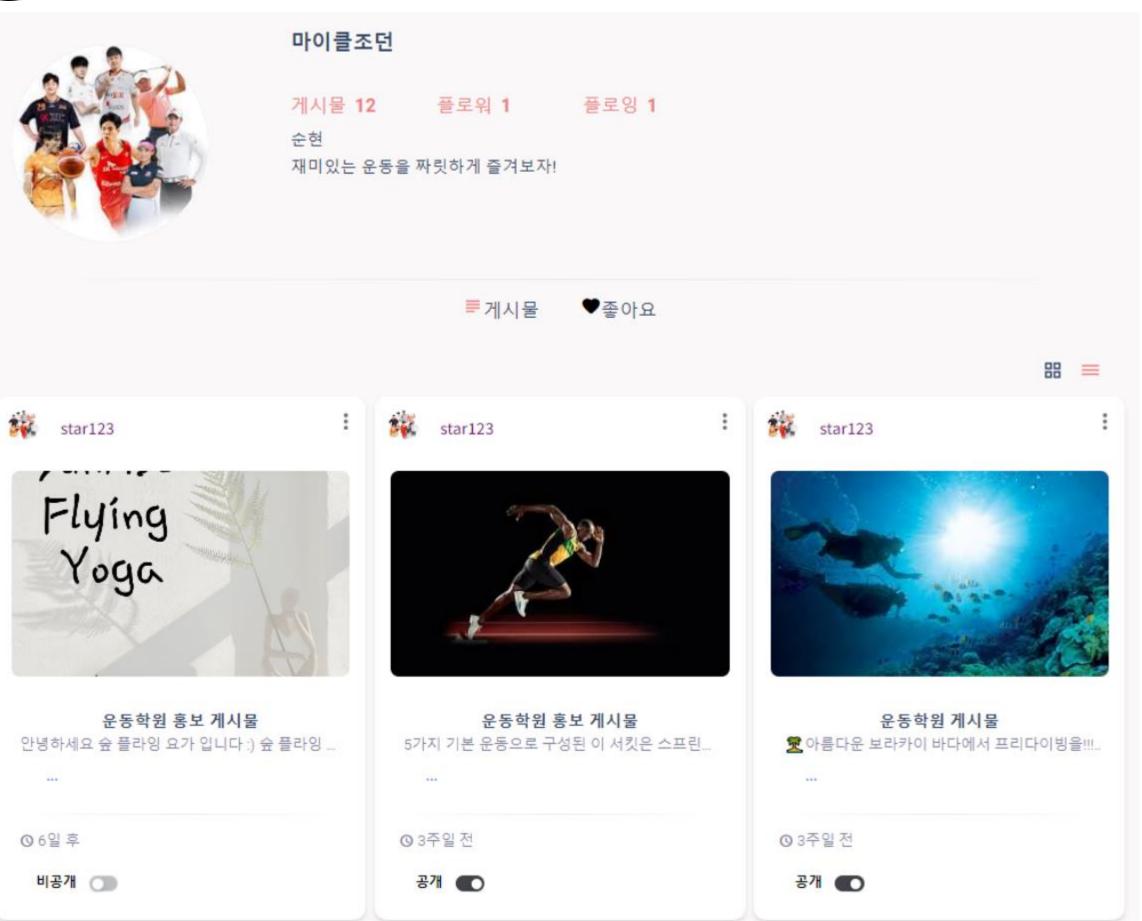
O ID	프로필	이름	구성원	가입시간	×
_ 1		≌ sara	패밀리장	2024. 5. 2. 오후 4:00:	
_ 2	MIKE	® nick	소속원	2024. 6. 3. 오후 4:09:	
3		8 kong_kpng2	소속원	2024. 6. 3. 오후 6:43:	
4		⑧ 마이클조던	소속원	2024. 6. 3. 오후 6:43:	
5	3.00	8 sportstime	소속원	2024. 6. 3. 오후 6:44:	
				Rows per page: 10 1-5 of 5	< >

田 삭제

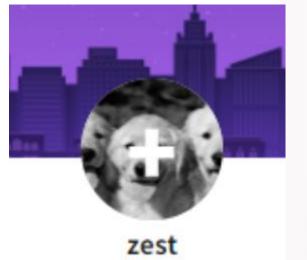




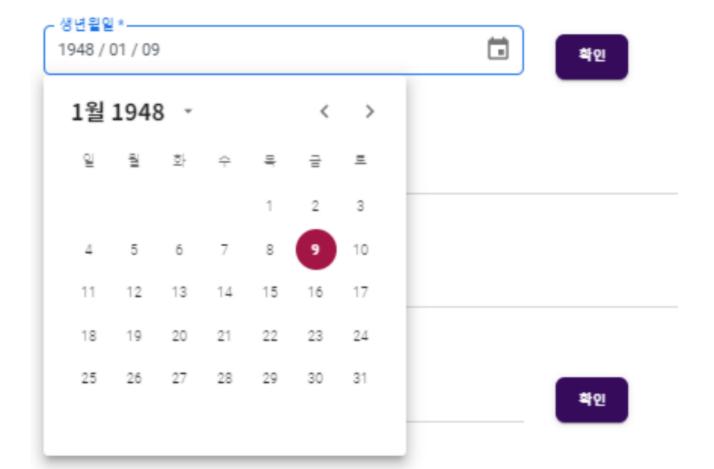








남자 역자 성별 설정 안함





	상세 정보	
남자	생년뒬일 * 1948 / 01 / 09	확인
zest@naver.com	이름* 견스타그램	
상태메시지 * 귀여운 강아지 보고가세요	도메인 주소 *	
닉네임* zest	전화번호 * 010-4465-3859	확인
^{주소 *} 수원시 장안구		
	완료	홀으로
	완료	<u></u> 홈으로

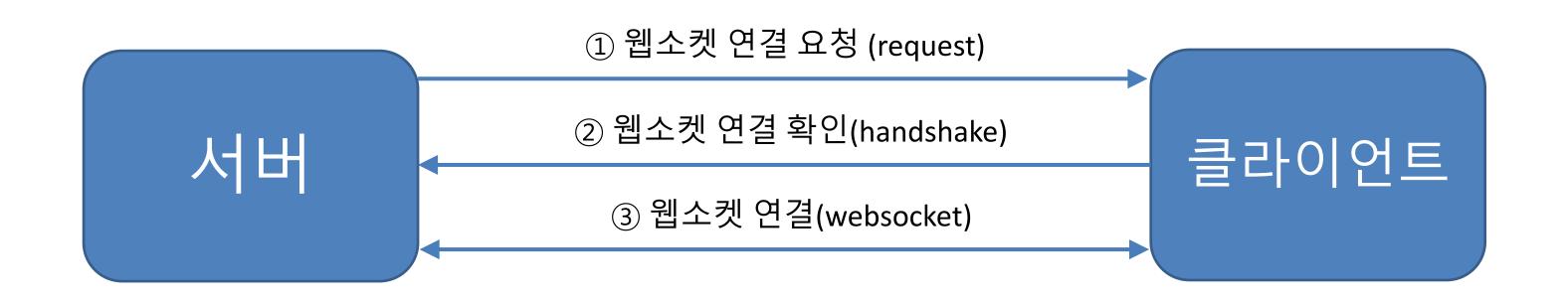
© 2024, made with 🛡 flowNary Team by for a better interact.



웹소켓을 이용하여 제작

웹소켓이란?

- 서버와 클라이언트 간의 양방향 통신을 지원하기 위해 나온 프로토콜
- 클라이언트의 요청에만 반응하여 응답하는 단방향 통신과 달리 서버에서 필요에 따라 요청 없이 클라이언트에 데이터 전송 가능
- 실시간 통신을 구현하기 위해 기존 HTTP는 주기적인 요청과 반복이 필요하나 웹소켓은 초기 연결 후 지속적인 데이터 교환 가능

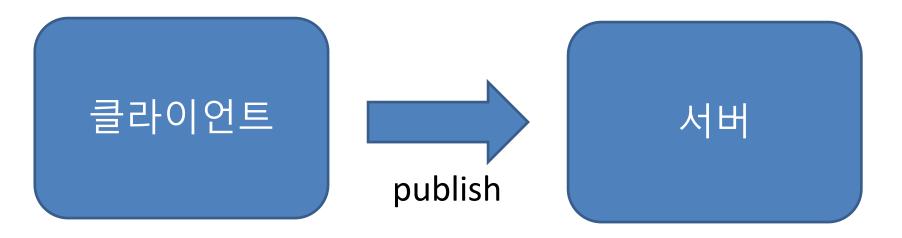




```
import SockJS from 'sockjs-client';
degreen degree de
```

① 로그인 시 웹소켓 컨텍스트를 이용해 웹소켓 연결 요청

② 웹소켓 연결 성공 시(onConnect) 서버에 유저 ID 전달(publish) 후 세션(Set)에 저장



서버에 저장된 세션을 조회함으로서 특정 유저의 접속 여부 실시간으로 확인 가능



- ③ 특정 컴포넌트가 렌더링 될 때 웹소켓 클라이언트 세팅
- 1. 특정 페이지에 접속하고 있는 여부를 publish를 통해 서버로 보내서 각 유저 세션에 저장

```
클라이언트

publish

if (stompClient.connected) {
    console.log('chatting room connected');
    stompClient.publish({
        destination: '/app/page',
        body: JSON.stringify({ userId: activeUser.uid, page: 'chatroom' + cid, action: 'enter' }),
    });
```

2. 동시에 서버로부터 데이터를 받기 위해 지정한 경로로 데이터 수신 구독(subscribe)

```
클라이언트
subscribe

chatconnect = stompClient.subscribe(`/user/chat/` + cid, (message) => {
    const data = JSON.parse(message.body);
    console.log('Received message:', data);
```

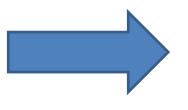


- ④ 원하는 조건과 타이밍에 따라 데이터 송수신
- 1. 채팅의 경우 보내는 즉시 수신이 필요하므로 서버에서 Message mapping으로 데이터를 받아 DB에 저장함과 동시에 convert And Send로 전송

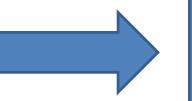
```
@MessageMapping("/chatroom") // "/pub/chat"
public void publishChat(insertDmList idmList) {
    log.info("publishChat : {}", idmList.toString());

messagingTemplate.convertAndSend("/user/chat/" + dmList.getCid(), dmList);
messagingTemplate.convertAndSend("/topic/chatlist", j0bj);
}
```

채팅 페이지에서 메세지 전송



Message Mapping으로 수신 후 DB에 저장하고 Convert And Send로 전송



같은 채팅 페이지에 있는 모든 유저가 메세지 수신 후 클라이언트 업데이트

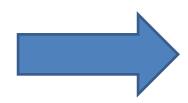


- ④ 원하는 조건과 타이밍에 따라 데이터 송수신
- 2. 알림은 유저의 요청에 반응해 전송하게 되므로 Post Mapping으로 데이터 처리 후 전송

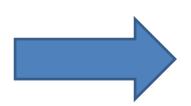
```
notice.setRegTime(LocalDateTime.now());
 nSvc.insertNotice(notice);
 publishNotice(notice);
@MessageMapping("/notice") // "/app/notice"
public void publishNotice(Notice notice) {
    log.info("publishNotice : {}", notice);
   if (!wel.isUserOnPage(notice.getUid(), "notice")) {
       if (notice.getType() != 4) {
           noticeTemplate.convertAndSend("/user/notice/"
        else [
           if (!wel.isUserOnPage(notice.getUid(), "chat")
                noticeTemplate.convertAndSend("/user/chatr
```

ex) 댓글 작성 시 알림 전송 과정

댓글 작성 (Post Mapping)



DB 저장 후 알림 전송 실행 (publish Notice)



알림 대상자(글 작성자 등)들의 uid에만 알림 수신 후 업데이트

일정 대시보드

1至計	2주차	3주차	4주차
기획 컨셉도출			
프론트엔드 화면설계및I	디자인 - CSS	화면 설계 및 디자인	21 - Mui Material
백엔드		개발 진행	
DB		DATABASE 제작및 B	일력

일정 대시보드

	5주차	6주차	7주차	8주차
기획		통합 테스트 반복 / 일정	관리 / 주간 보고서 제출	
프론텐드	화면 설계 및 디자인	- Material Templete U	I 및 백엔드 요청 연결	
백엔드		개발 진행 및 프론트와 연	결	
DB		D	ATABASE 추가/수정	및입력



이윤주 / 기획

정리 좋았던 점 : 긴 프로젝트 기간 - 기획 집중 기간 확보

다양한 언어 사용 / 협업 자세 익힘

아쉬운 점 : 코드 미숙 – 공부 통해 극복 / 깃 사용 어려움

프로젝트 기간이 길었던 만큼 기획에 집중할 수 있어 좋았습니다. 컴퓨터 언어에 더 익숙했다면 좋았을 것 같습니다. 향후에는 다양한 사이드 프로젝트를 통해 기획과 더불어 FE, BE, DB도 열심히 공부하고 싶습니다.

안순현 / FE, DB

곽주염 / FE

지금까지 배운 다양한 언어를 활용하고 숙달할 수 있었던 프로젝트였습니다. 앞으로도 더욱 많은 프로젝트를 진행해보고 싶습니다.

배운 것을 직접 사용해서 코드를 짜는 기쁨을 느낄 수 있었습니다. 코드를 공부하면서 구현하니 시간이 오래걸린 점은 아쉬운 부분이었기 때문에 코드 공부를 열심히 해야겠다고 생각했습니다.

점성한 / FE

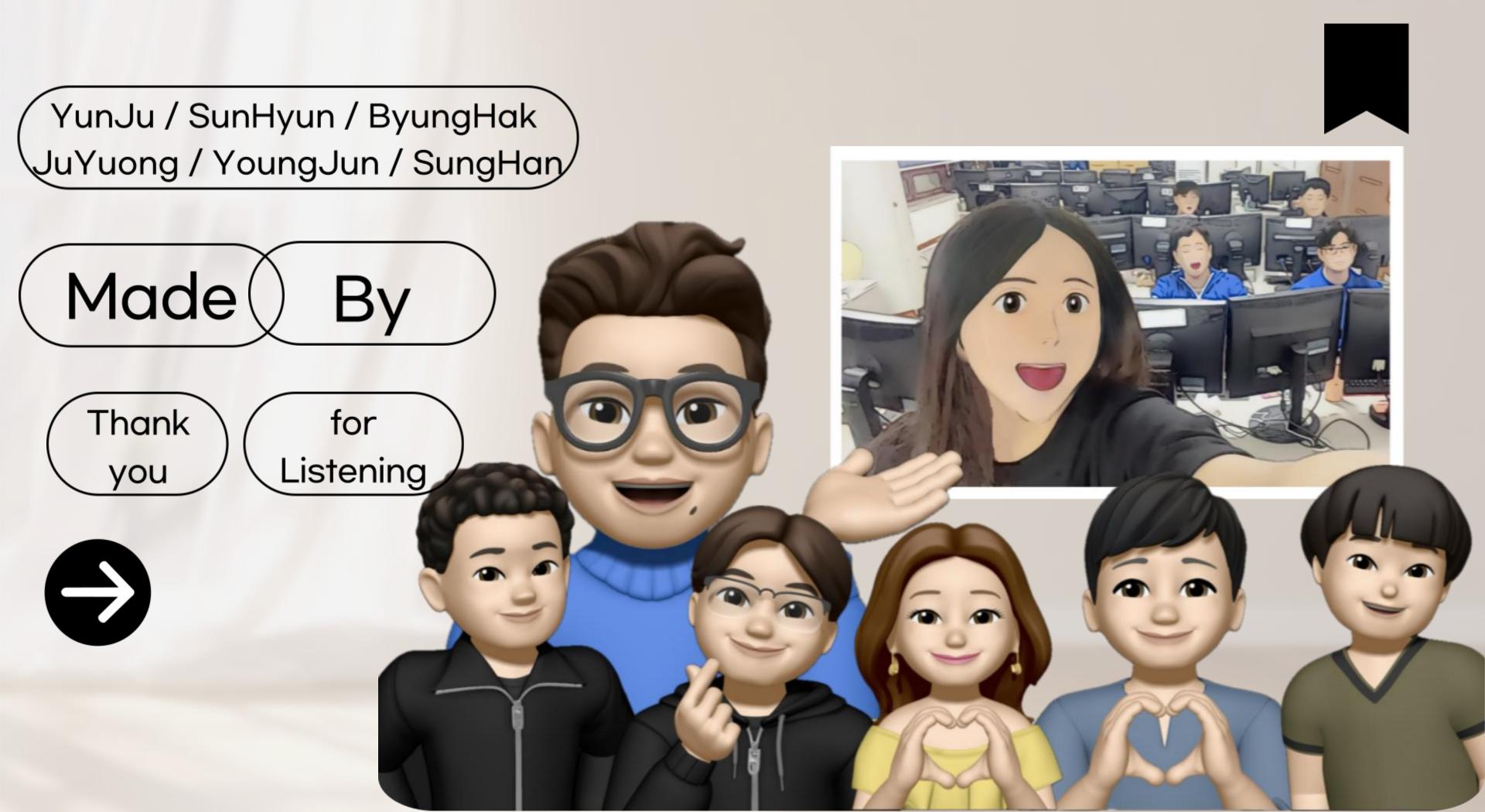
이병학 / BE

팀 작업을 통해서 협업을 배울 수 있어 좋았습니다. 다만 협업 시에 깃허브 사용법이 익숙하지 않 아 여러 번 깃을 수정해서 힘든 점이 있었습니다. 향후엔 협업 앱 사용을 익숙하게 할 것 입니다.

항상 혼자서만 구현했었는데 이렇게 팀을 꾸려 2달간 프로젝트를 진행해보니 새로운 느낌이었고 제가 미처 생각하지 못했던 부분을 보완할 수 있어 좋았습니다. 앞으로는 팀 내에서 더 열심히 협업하기 위해 노력하는 개발자가 되기 위해 노력하겠습니다

윤염준/ DB

6개월동안 많은 언어를 배웠지만 전부 통달하지는 못했습니다. 이번에는 DB 데이터 위주로 참여하였지만 다음에는 열심히 공부해서 백엔드도 구현 해보고싶습니다. 팀 작업으로 하는 프로젝트를 하게되서 좋은 경험을 많이 한 것같습니다.



지금까지 f/owNary 였습니다

경청해 주셔서 감사합니다!

