

기능명세서

㉓ 대분류	㉓ 우 선순 위	㉓ 소분류	Aa 요구사항 명	≡ 기능 설명	≡ 제약	↗ API 명세서
인증	1	회원가입	카카오 회원 가입	카카오로 회원가입		
인증	1	회원가입	이름, 부모 비밀번호, 생 일 입력	아이 이름, 생년월일(나이), 부모 비밀번호 입력 생년월일은 캘린더로 받아요		/auth/signup
인증	1	회원가입	개인정보 활 용 동의서	게임을 진행하며 아이 사진 저장에 대한 동의를 받는다. 동의하지 않으면 회원가입 불가		
인증	1	로그인	카카오 로그 인	카카오로 로그인		/auth/login
메인페이지	1	페이지이동	place 선택	마을에 건물 선택 가능 집(분석페이지), 학교, 병원, 경찰서, 상점, 마이페이지		
메인페이지	3	페이지이동	place 이동 불가	진입할 수 없는 플레이스는 공사중 표시가 나온다		
메인페이지	4	일반	토끼 인사	토끼를 ooo 안녕 하고 인사 함 (텍스트로 인사)		
클리어 사진	3	사진	사진 찍기 진 입	스토리 클리어 시 사진 찍는 화면으로 넘어간다.		
클리어 사진	4	사진	프레임	화면에 프레임 예셋 (테두리 예쁘게 나오는거) 을 보여준 다		
클리어 사진	4	사진	사진 타이머	손바닥을 웹캠에 보여주면 타이머를 시작한다. 촬영 버튼을 누르면 타이머 를 시작한다. 사용자에게 몇 초 남았는지 표시한다.	타이머 초 제한은 3초이다	
클리어 사진	3	사진	사진 찍기	사진 타이머가 0초가 되는 순간 사진을 찍는다		
클리어 사진	3	사진	찍은 사진 보 기	방금 찍은 사진을 보여준다		
클리어 사진	3	사진	찍은 사진 저 장	찍은 사진을 서버에 저장한 다 사진은 웹캠 화면 캡처가 담 겨있다 (사용자가 다운로드 하는거 아님) 저장한 사진은 마이페이지에 서 프레임이 씌워진 모습으 로 볼 수 있다.		/clear_image
클리어 사진	3	사진	마이페이지 이동	제출하기 버튼 누르면 마이 페이지로 이동		
플레이스	1	목차	플레이스 스 토리 목차	메인페이지에서 플레이스로 진입 시 각 플레이스의 스토리 목록 을 보여준다. 스토리 목록에는 각 스토리 의 제목, 표지 그림, 권장나 이를 보여준다.		/place/{place_id}

㉟ 대분류	㉟ 우 선순 위	㉟ 소분류	Aa 요구사항 명	≡ 기능 설명	≡ 제약	↗ API 명세서
				(추후에 스토리 확장성을 고려한 변경사항)		
플레이스	1	목차	<u>스토리 이동</u>	스토리 목록 페이지에서 스토리를 눌러 이동한다.		
플레이스	1	스토리	<u>스토리 제목, 표지 그림 보여주기</u>	스토리를 눌러 진입하면 가장 먼저 스토리 제목과 표지 그림을 보여준다		<u>/story/{story_id}</u> .
플레이스	4	스토리	<u>스토리 음성 읽어주기</u>	페이지 진입하면 스토리 텍스트를 음성으로 읽어준다.		
플레이스	1	스토리-버튼	<u>다음 페이지 버튼(다음 ➡)</u>	다음 문장으로 넘어가는 버튼		
플레이스	2	스토리-버튼	<u>나가기 버튼</u>	스토리를 종료하고 메인페이지로 이동하는 버튼		
플레이스	1	퀴즈	<u>촬영한 사진 제출</u>	촬영된 서버에 제출된다.		
플레이스	4	퀴즈	<u>퀴즈 타이머</u>	촬영 버튼을 누르면 3초 뒤에 캡처된다.	타이머 3초	
플레이스	1	퀴즈-그림	<u>캔버스 클릭 시 모달 창 띄우기</u>	그림 퀴즈에서 캔버스를 클릭 시 모달 창 띄우기		
플레이스	1	퀴즈-그림	<u>모달에 그림 그리기</u>	모달 전체에서 그림을 그릴 수 있다.		
플레이스	1	퀴즈-그림	<u>그림 제출</u>	다 그렸어요 버튼 클릭 시 서버에 그림을 제출한다. 이후 퀴즈 페이지로 돌아가고 당근 획득한다.		
플레이스	1	퀴즈	<u>다음으로 넘어가기 활성화</u>	퀴즈를 제출하면 다음으로 넘어갈 수 있게 된다.		
플레이스	2	퀴즈	<u>서버 오류 시 다음으로 넘어가지 활성화</u>	서버 오류나면 퀴즈를 풀지 않아도 다음으로 넘어갈 수 있다.		
플레이스	2	퀴즈	<u>당근 부여</u>	그림을 제출하거나 정답을 맞히면 당근을 1개 부여한다.		<u>/place/{place_id}/carrot</u>
플레이스	1	퀴즈-그림	<u>그림 분석</u>	그리기 제출 버튼 사용. 제출한 그림을 바탕으로 어떤 그림인지 일치율(%)을 서버에 저장한다. 일치율은 0이상 100이하의 double이다. 해당 데이터는 추후 분석페이지에서 확인 가능하다.		<u>/pub/result</u> , <u>/sub/result</u> , <u>/pub/drawings</u>
플레이스	1	퀴즈	<u>퀴즈 정답 여부 저장</u>	분석 결과, 제출한 사진을 서버에 저장한다. [분석 결과] - 감정, 물체인식은 정답 여부 정답이면 100, 오답이면 0을 저장한다. 해당 데이터는 추후 분석페이지에서 확인 가능하다.		<u>/quiz/submit</u> , <u>/quiz/{quiz_id}/result</u>
플레이스	1	퀴즈	<u>퀴즈 정답 여부 확인</u>	감정 퀴즈, 사물 퀴즈에 해당한다. 퀴즈에 대한 정답 여부를 확		

☑ 대분류	☑ 우 선순 위	☑ 소분류	Aa 요구사항 명	≡ 기능 설명	≡ 제약	↗ API 명세서
				인한다. 정답이면 100, 오답이면 0		
플레이스	1	퀴즈-사물	사물 분석	제출한 사진을 바탕으로 정 답에 해당하는 물체가 사진 에 존재하는지 찾는다. 이후 정답 여부를 서버에 저장한 다. 해당 데이터는 추후 분석페 이지에서 확인 가능하다.		/pub/objects , /pub/result , /sub/result
플레이스	1	퀴즈-감정	감정 분석	제출한 사진을 바탕으로 정 답에 해당하는 표정을 짓고 있는지 찾는다. 이후 정답 여 부를 서버에 저장한다. 해당 데이터는 추후 분석페 이지에서 확인 가능하다.		/pub/result , /sub/result , /pub/feelings
플레이스	1	퀴즈-119	119 퀴즈	버튼을 누르면 누른 버튼이 119에 해당하는지 확인한다. 정답이 틀리면 다음에 다시 해보라고 한다. 정답이 맞으면 당근을 부여 한다.		
분석페이지	2	히스토리	문제 기록 조 회	풀었던 퀴즈 문제를 시간으 로 정렬하여 최신순으로 보 여준다. 문제지는 최근 1주일 문제지만 보여줌 [보여줄 데이터] - 정답 여부 - 재채점 버튼 - 감정인식 사진 OR 사물인 식 사진 - 문제의 유형(감정 인식, 사 물 인식) - 정답 - 풀이 시각 (날짜, 시각)		/analysis/history
분석페이지	3	히스토리	재채점	문제를 다시 채점할 수 있다. 정답 여부가 변경된다.		/analysis/regrade
분석페이지	4	히스토리	부모 비밀번호 호 인증	히스토리 탭에 들어가기 전 회원가입시 입력했던 부모 비밀번호로 인증 후 페이지 이동한다. 인증 실패하면? 인증 실패 알 려준다.		/analysis/certificate
분석페이지	2	통계	정답률	막대 그래프 해당 회원의 감정, 인지 각 파트에 대한 평균을 보여준 다.		/analysis
분석페이지	2	통계	평균 정답률	막대 그래프 모든 회원의 감정, 인지 각 파트에 대한 평균을 보여준 다.		/analysis
분석페이지	2	통계	동일 나이 정 답률	막대그래프 해당 회원의 나이가 같은 회 원(생년이 같은 회원)들에 대 한 감정, 인지에 대한 평균을 보여준다.		/analysis

🔍 대분류	📄 우 선순 위	🔍 소분류	Aa 요구사항 명	≡ 기능 설명	≡ 제약	↗ API 명세서
분석페이지	2	통계	통계 설명	통계에 대한 용어 설명을 보여준다. 감정, 표현, 인지에 대한 설명을 보여준다. 설명은 용어집 참고		
분석페이지	2	통계	표현 통계	그린 그림 사진, 그린 그림 이름(정답), 일치율 리스트를 보여준다. 최근 7일치를 보여줌 생성 날짜 및 시각을 보여줌		/analysis/drawings
분석페이지	2	당근밭	당근밭	당근밭 버튼을 누르면 당근밭으로 이동		
마이페이지	2	사진	사진 목록 보여주기	스토리 클리어 이후 찍은 사진들을 보여준다. 이때 각 플레이별 프레임을 썬위서 보여준다. (사진자체는 프레임이 없는 상태이다.) 캐러셀 형식으로 보여준다.	사진이 없으면 스토리를 클리어하라고 권유함	/clear-image
마이페이지	2	당근밭	당근 밭	각 플레이스별로 플레이스 이름, 당근의 모습, 개수, 업그레이드를 위한 필요 당근 개수를 보여준다. 참고: 각 플레이스에서 퀴즈를 풀고 받은 개수만큼 당근 개수를 보여준다	업그레이드 기준 0개: 씨앗 10: 새싹 30: 아기 50: 어른 70: 플레이스 별 특화 당근 특화 당근이 된 이후에는 업그레이드를 위한 필요 당근 개수를 보여주지 않는다.	/member/carrot
로그인 페이지	4	로그인	토비 인사	안녕 난 토비야 우리 마을에 온 걸 환영해 라고 토끼를 클릭하면 음성으로 나온다		
로그인 페이지	1	로그인	로그인 버튼	카카오 로그인 진행		
로그인 페이지	1	로그인	회원가입 버튼	회원가입 페이지로 넘어감		