

게임방 전체						
#	기능명	중요도	Front 담당자	Back 담당자		
1	채팅(공통) - 해당 방의 유저들이 소통할 수 있는 채팅창을 하단에 띄운다.	상	<input type="checkbox"/>	X	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	타이머(공통) - 서버 시간을 기준으로 한 타이머(1분, 테스트 후 조정)를 게임 라운드마다 띄운다.	상	<input type="checkbox"/>	X	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	정답 입력(공통) - 가운데 쪽에 위치한 정답 입력 창을 통해 정답을 입력 받고 O/X를 판단한다.	상	<input type="checkbox"/>	X	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	게임 진행(고요 속의 외침) - 발화자의 캠을 중앙에 크게 확대해서 보여준다. - 제시어 하나를 보여주주고 발화자가 입 모양으로만 설명 - 발화자의 입 모양을 통해 나머지 팀원들이 정답을 유추하고 정답 창에 입력한다. - 제한된 시간 안에 정답을 맞추면 점수에 포함한다 - 발화자를 제외한 인원은 음소거를 한다. - 카테고리(속담, 음악, 사물) - 게임 유형에 따라 데이터 셋 셔플링 후 select	상	<input type="checkbox"/>	조우재	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	게임 진행(인물 맞추기) - 라운드마다 각 팀이 차례를 나누어서 진행한다. - 각 팀의 차례에 인원이나 순차대로 제시된 사진을 통해 정답을 유추하고 맞춘다. - 해당 팀의 팀원 모두가 정답을 맞추면 점수 획득 - 게임 유형에 따라 데이터 셋 셔플링 후 가져온다. - key(문제) : value(정답) 형태로 문제 가져온다. - 입력 데이터와 현재의 value와 비교하여 점수를 갱신한다.	상	<input type="checkbox"/>	조우재	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	게임 점수 처리 - 게임의 점수를 총합하여 전체적으로 화면에 출력한다.	중	<input type="checkbox"/>	조우재	<input type="checkbox"/>	
7	개인 점수 처리 - 게임별 레이팅 점수를 계산하여 개인 점수에 반영한다	중	<input type="checkbox"/>	조우재	<input type="checkbox"/>	