# SSAFY D108 FinCatch 시연 시나리오

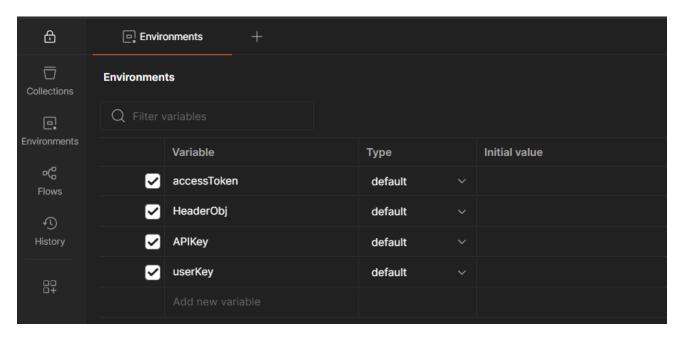
# 목차

- 1 로그인
  - 1.1 로그인 전 사전 설정
  - 1.2 접속 후 로그인
  - 1.3 로그인 성공 시 화면
- 2 계좌 연동
  - 2.1 계좌 연동
  - 2.2 소비 내역 분석
- 3 AI 퀴즈
  - 3.1 AI 퀴즈 풀기
  - 3.2 AI 퀴즈 결과
- 4 금육 교육 게임
  - 4.1 방 만들기
  - 4.2 준비 하기
  - 4.3 게임 플레이
  - 4.4 게임 결과
- 5 오답 노트
  - 5.1 AI 퀴즈 오답 분석
  - 5.2 게임 퀴즈 오답 분석
- 6 유저 개인 설정
  - 6.1 캐릭터 뽑기 및 변경
  - 6.2 닉네임 변경

# 1 로그인

# 1.1 로그인 전 사전 설정

PostMan 환경변수 설정



# Pre-request 설정

```
( 현재 시각 가져오기
const now = new Date();

// transmissionDate: YYYYMMDD
const transmissionDate = now.toISOString().slice(0, 10).replace(/-/g, '');

// transmissionTime: HHMMSS
const transmissionTime = now.toTimeString().slice(0, 8).replace(/:/g, '');

// 년수 6 자리
const random6 = Math.floor(100000 + Math.random() * 900000).toString();

// institutionTransactionUniqueNo: 날짜 + 시간 + 난수 - 총 20 자리
const institutionTransactionUniqueNo = `${transmissionDate}${transmissionTime}${random6}`;

// API 이름 (URI의 마지막 path)
const apiPathSegments = pm.request.url.path;
const apiName = apiPathSegments[apiPathSegments.length - 1];

//User Key
const user_key = pm.environment.get("userKey");

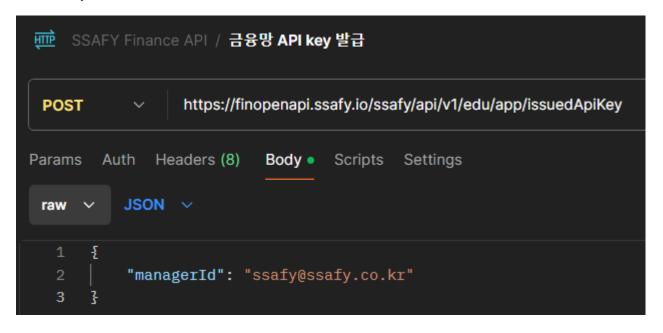
//API Key
const api key = pm.environment.get("APIKey");
```

```
// Header 액체 구성 (명세 기준 정확히 맞춤)

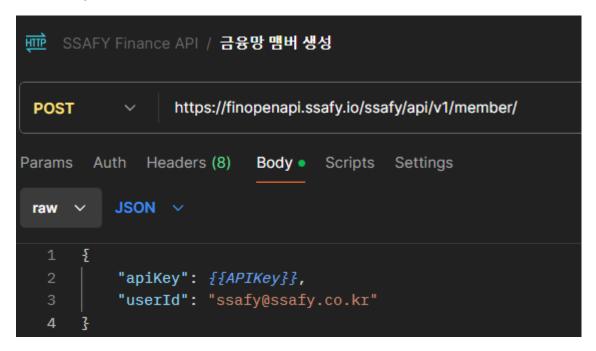
const header = {
    "apiName": apiName, // ex: inquireDemandDepositList
    "transmissionDate": transmissionDate, // 8 자리 (YYYYYMMDD)
    "transmissionTime": transmissionTime, // 6 자리 (HHMMSS)
    "institutionCode": "00100", // 고정
    "fintechAppNo": "001", // 고정
    "apiServiceCode": apiName, // apiName 과 동일
    "institutionTransactionUniqueNo": institutionTransactionUniqueNo, // 20 자리
    "apiKey": api_key, // 고정
    "userKey": user_key
};

// Postman 요청 스코프 변수에 저장 (매 요청마다 갱신됨)
pm.environment.set("HeaderObj", JSON.stringify(header));
```

#### API key 발급



# UserKey 발급



⇒ APIKey와 UserKey를 환경 변수 Current Value에 설정

# 계좌 생성

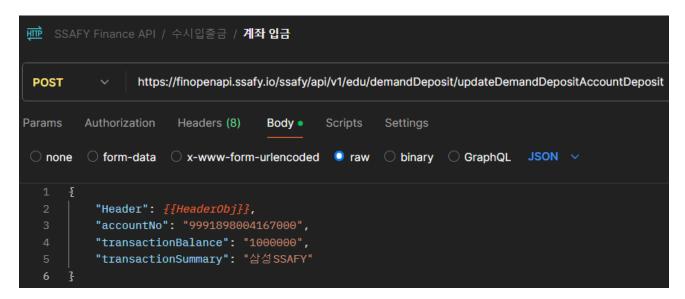
```
POST V https://finopenapi.ssafy.io/ssafy/api/v1/edu/demandDeposit/createDemandDepositAccount

Params Authorization Headers (8) Body Scripts Settings

Onone Oform-data X-www-form-urlencoded raw binary GraphQL JSON V

1 전 "Header": [[Headex0bj]], "accountTypeUniqueNo": "999-1-30d409ce912b42"
```

#### 계좌 입금



#### 계좌 출금(거래 내역 생성)

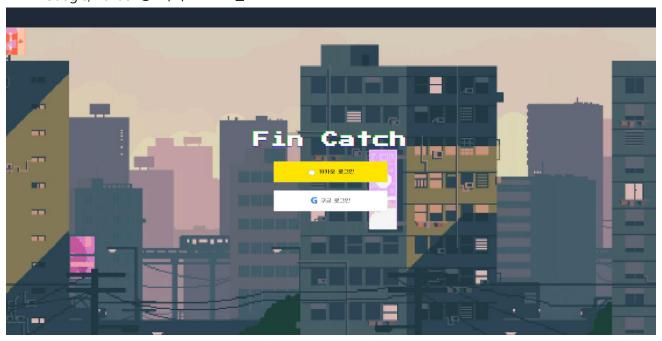


# 1.2 접속 후 로그인

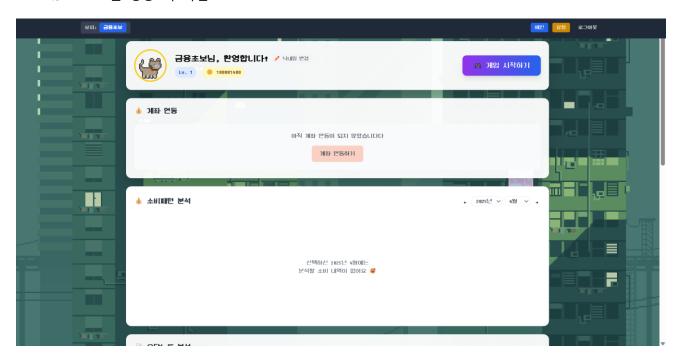
- 서비스 접속 후 가운데 'START' 버튼 클릭



- Google, Kakao 중 하나로 로그인



# 1.3 로그인 성공 시 화면

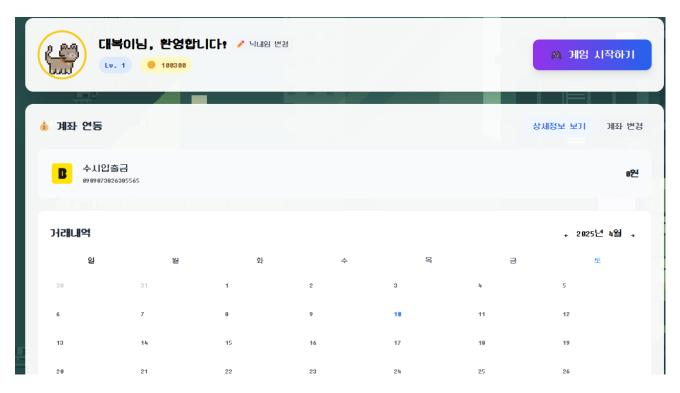


# 2 계좌 연동

2.1 계좌 연동

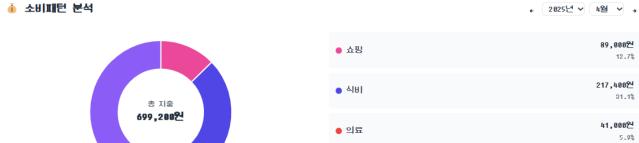
계좌 연동하기 버튼 클릭





# 2.2 소비 내역 분석

# 계좌 연동시 자동 분석



 • 쇼핑
 89,880원

 12.7%

 • 식비
 217,480원

 31.1%
 41,880원

 5.9%
 5.9%

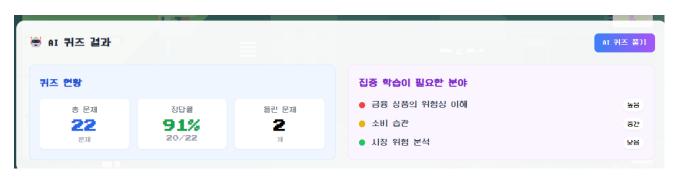
 • 주거
 48,880원

 6.9%
 295,880원

 1.1%
 42.3%

# 3 AI 퀴즈

# 3.1 AI 퀴즈 풀기



# AI 퀴즈 풀기 버튼 클릭

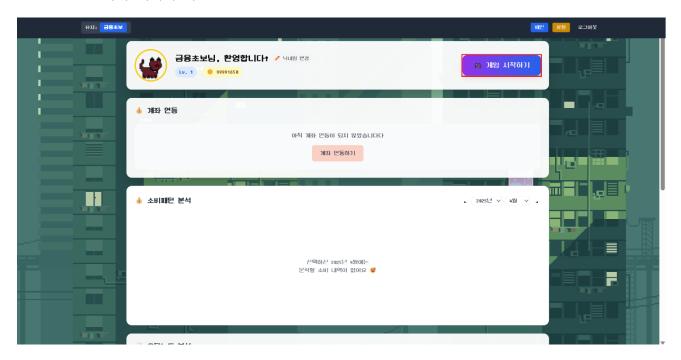


#### 3.2 AI 퀴즈 결과



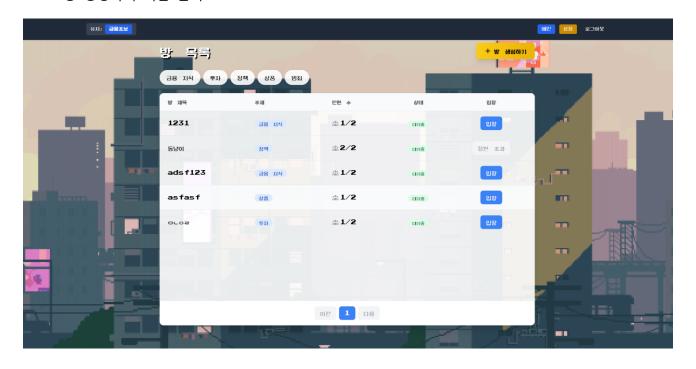
# 4 금육 교육 게임

4.1 방 목록 페이지 이동

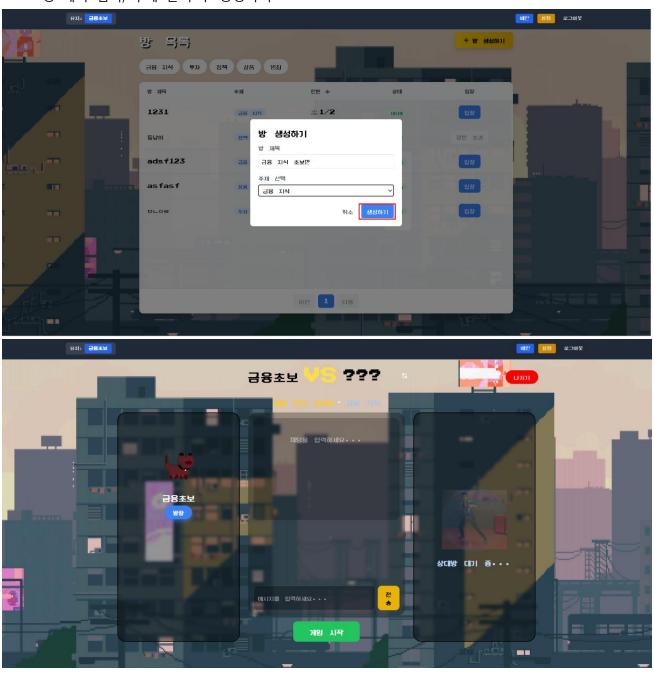


# 4.2 방 만들기 (방장)

- 방 생성하기 버튼 클릭

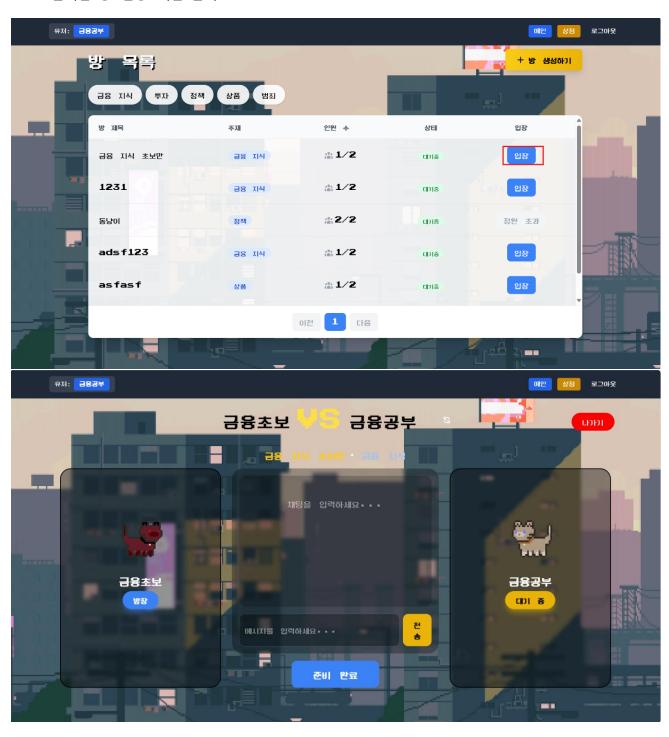


- 방 제목 입력, 주제 선택 후 생성하기



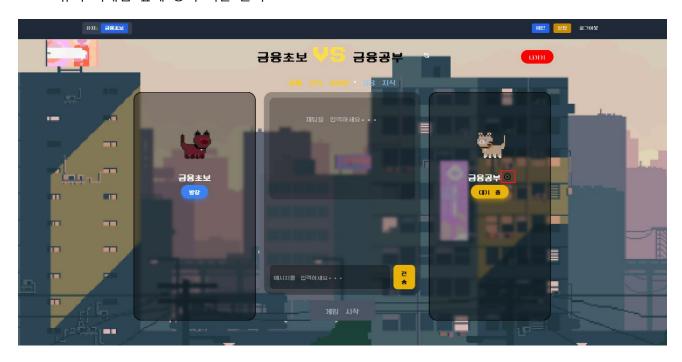
# 4.3 게임 들어가기 (유저)

- 들어갈 방 '입장' 버튼 클릭



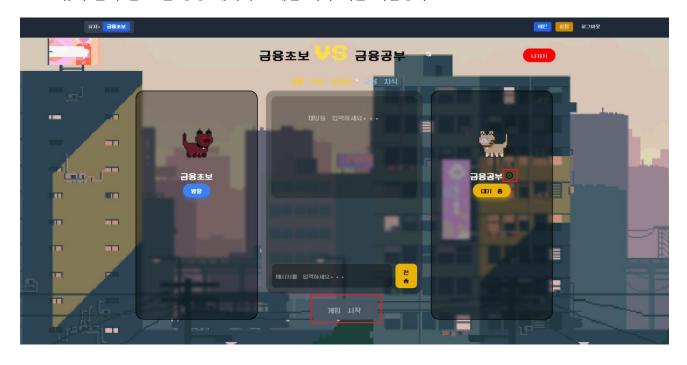
# 4.4 강퇴 하기

- 유저 닉네임 옆에 강퇴 버튼 클릭

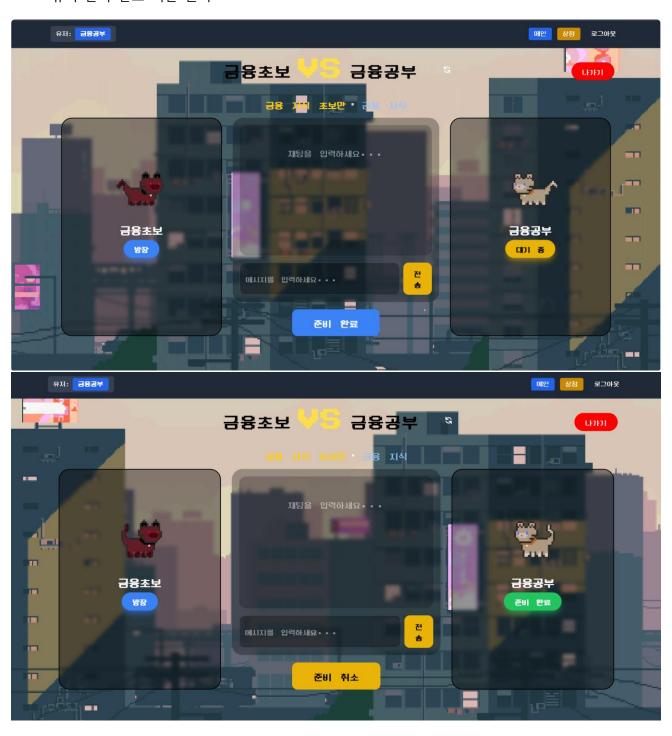


# 4.5 준비 하기

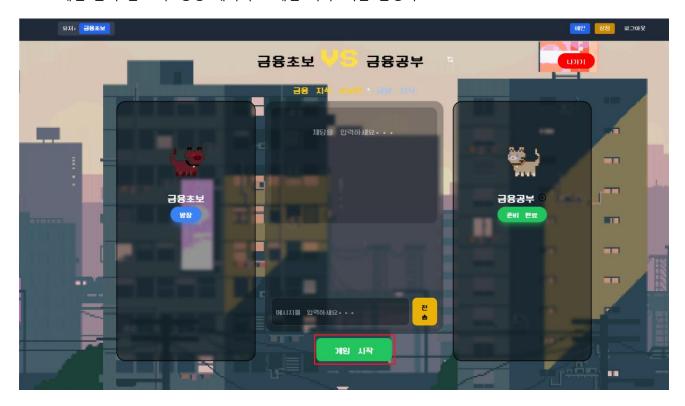
- 유저 준비 완료 전 방장 페이지 - 게임 시작 버튼 비활성화



- 유저 준비 완료 버튼 클릭

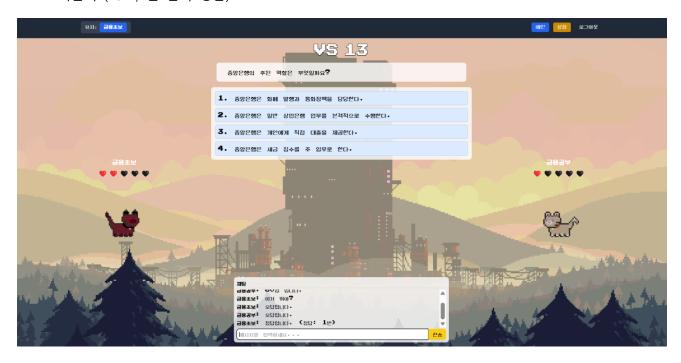


- 게임 준비 완료 후 방장 페이지 - '게임 시작' 버튼 활성화



# 4.6 게임 플레이

- 객관식 (20초, 선 입력 정답)



- 주관식 (20초, 선 입력 정답)

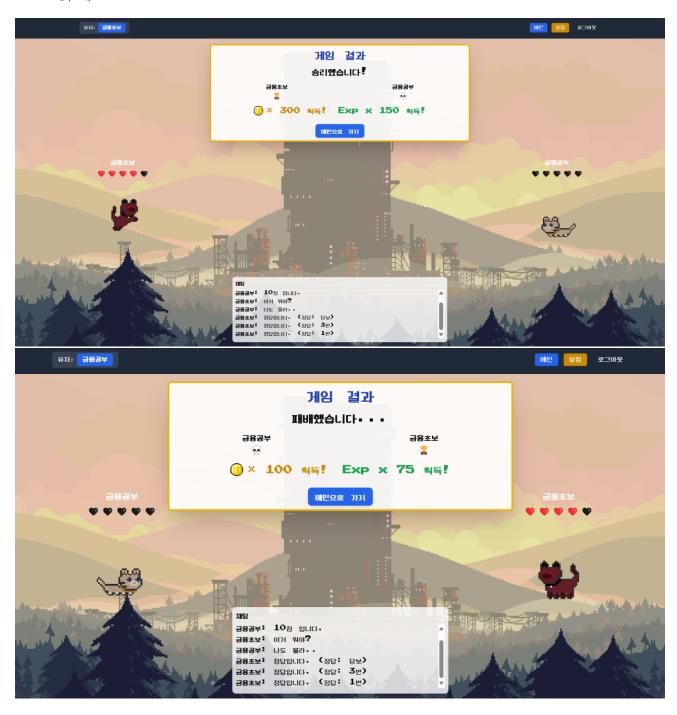


- 서술형 (40초, 점수제)

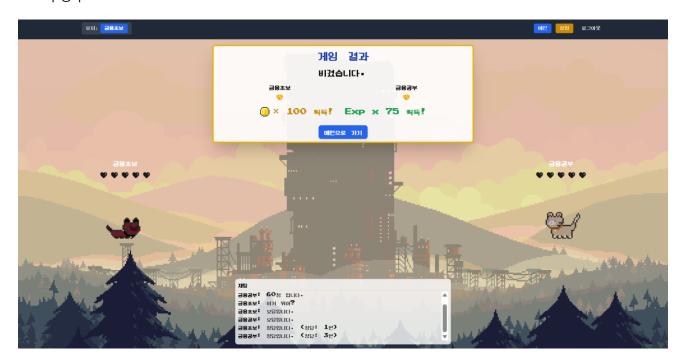


# 4.7 게임 결과

- 승, 패

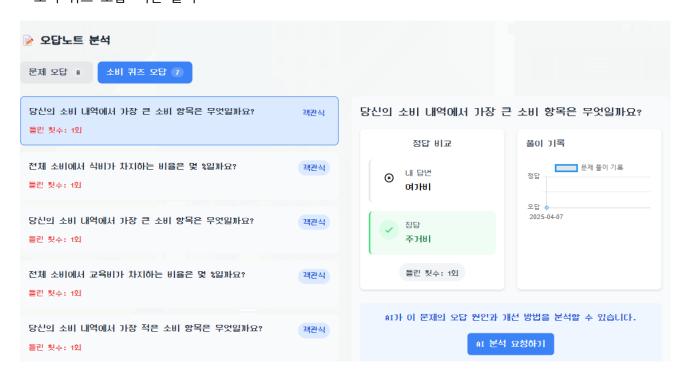


#### 무승부



# 5 오답 노트

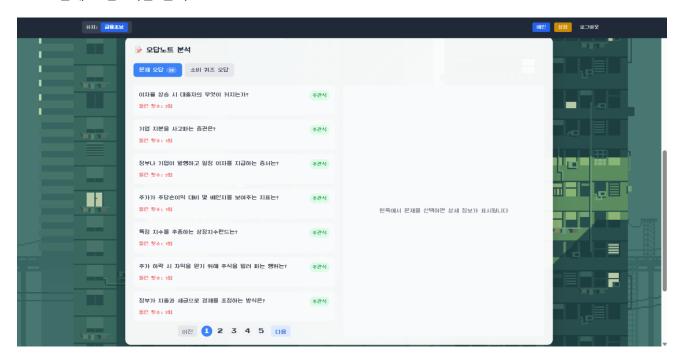
- 메인 페이지로 이동 후 오답노트 분석 파트로 이동
- 5.1 AI 퀴즈 오답 분석
- '소비 퀴즈 오답' 버튼 클릭



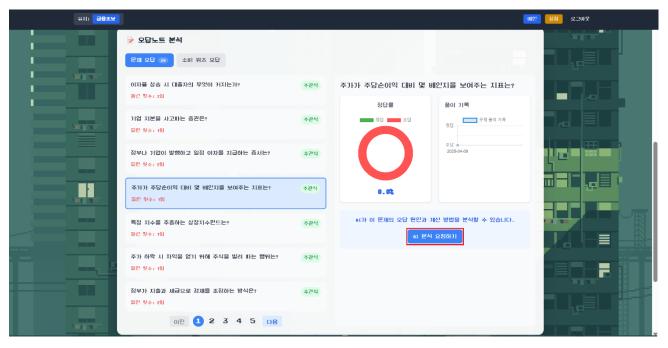
- 'AI 분석 요청하기' 버튼 클릭하여 오답에 대한 분석 보기

# 👔 AI 분석 결과

- 가장 큰 소비 항목을 파악하기 위해서는 소비 내역을 자세히 분석해
   야 합니다. 여가비는 소비 항목 중 하나이지만, 항상 가장 큰 소비 항목이라고 단정짓기는 어렵습니다.
- 사용자가 여가비라고 대답한 이유를 파악해보면, 소비 내역 중 여가 관련 지출이 많았기 때문으로 추측할 수 있습니다. 그렇지만 다른 항 목들을 더 자세히 살펴보고 비교해보면 실제로 가장 큰 소비 항목을 정확히 파악할 수 있을 것입니다.
- 'AI 분석 요청하기' 버튼 클릭하여 오답에 대한 분석 보기
- 5.2 게임 퀴즈 오답 분석
- '문제 오답' 버튼 클릭



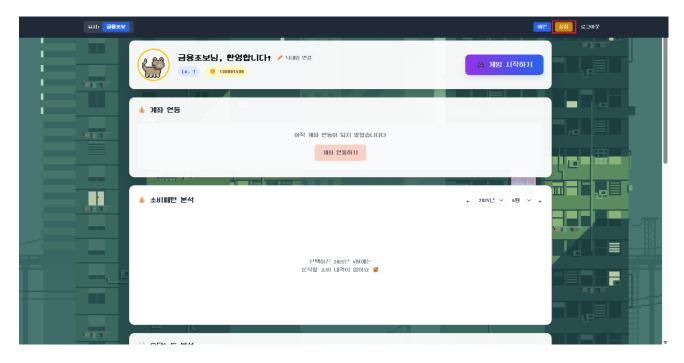
- 'AI 분석 요청하기' 버튼 클릭하여 오답에 대한 분석 보기



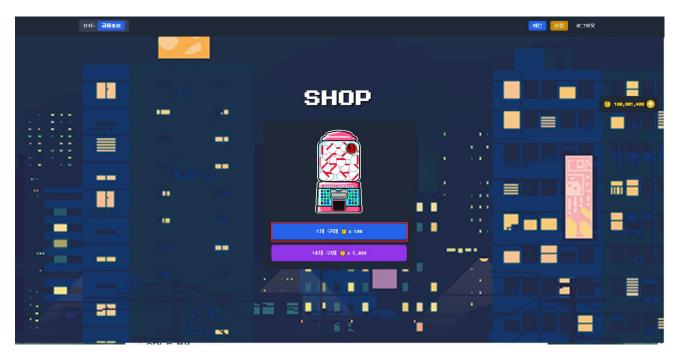


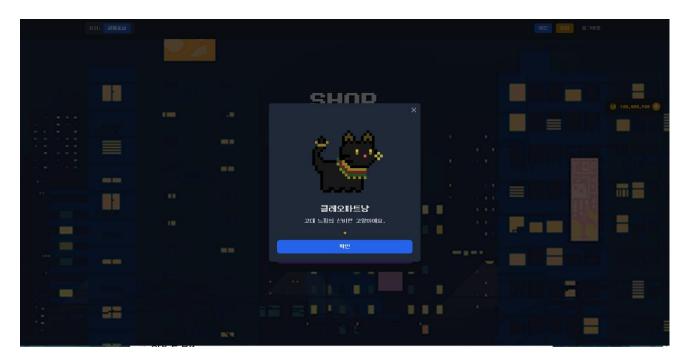
# 6 유저 개인 설정

- 6.1 캐릭터 뽑기 및 변경
- 메인 페이지에서 우측 상단 '상점' 버튼 클릭 후 상점 페이지로 이동

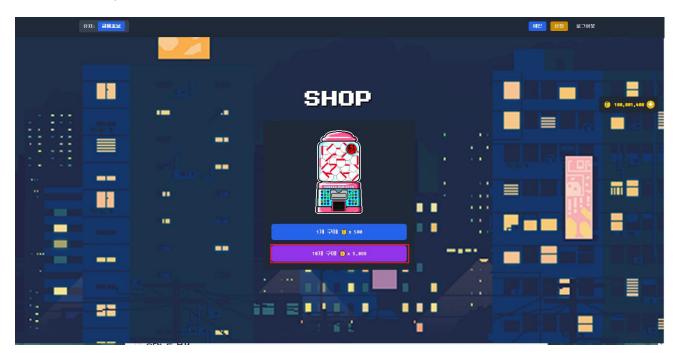


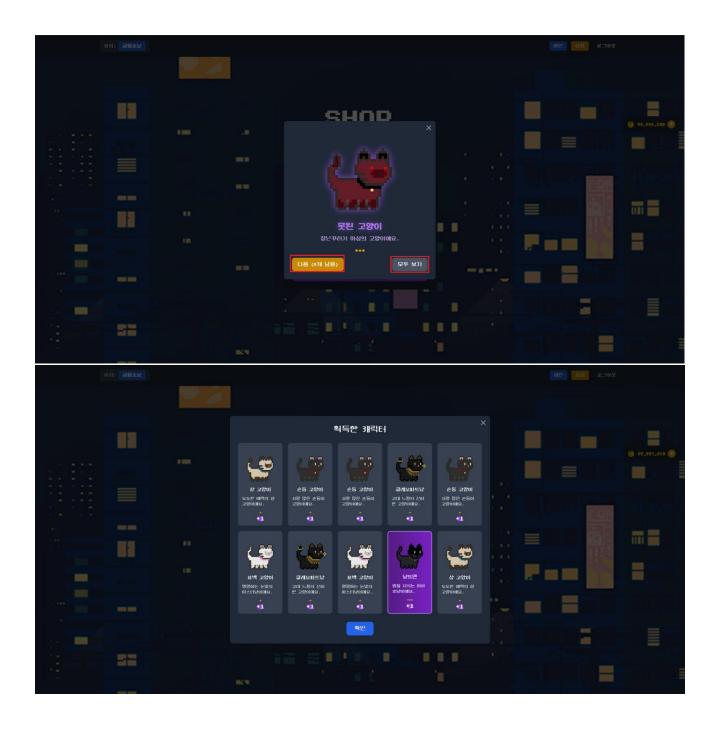
- 1회 뽑기



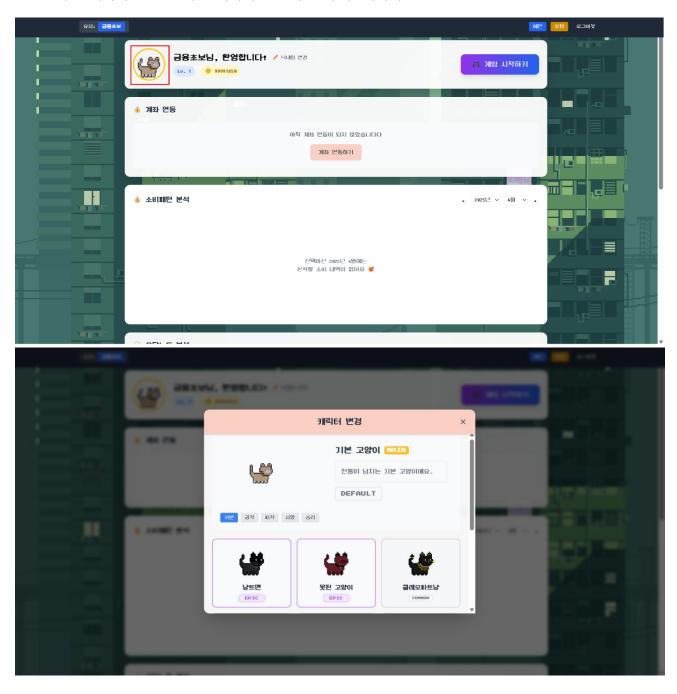


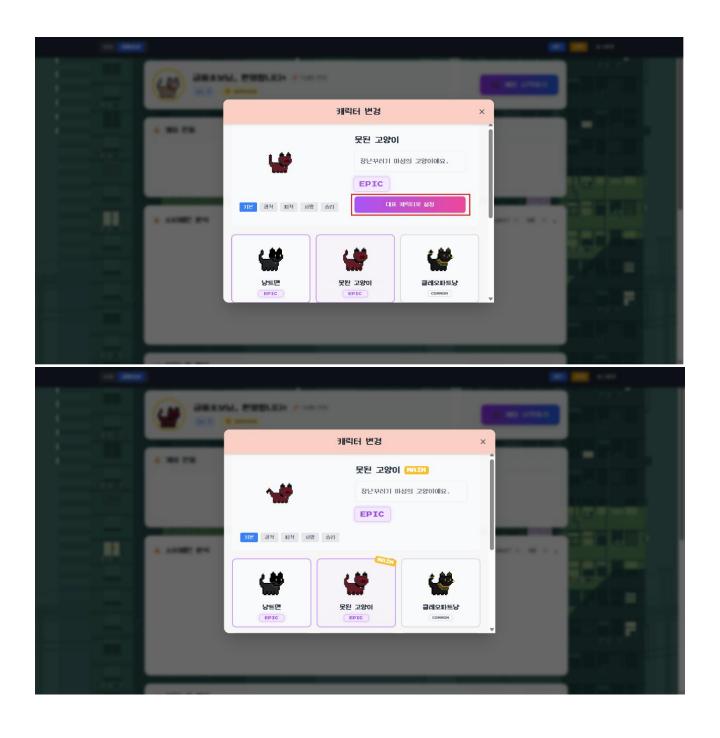
- 10회 뽑기, '다음' 혹은 '모두 보기' 버튼 클릭 후 결과 확인





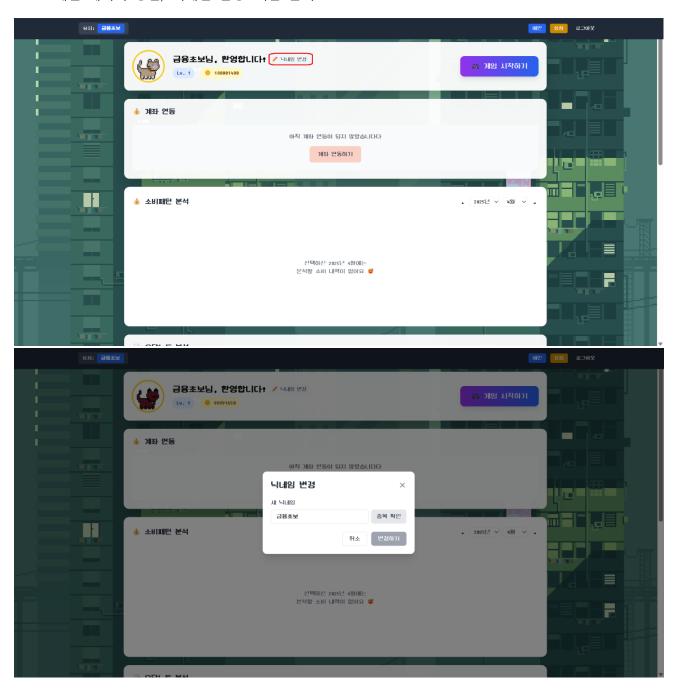
- 게임 캐릭터 변경 - 메인 페이지 고양이 클릭 후 캐릭터 변경



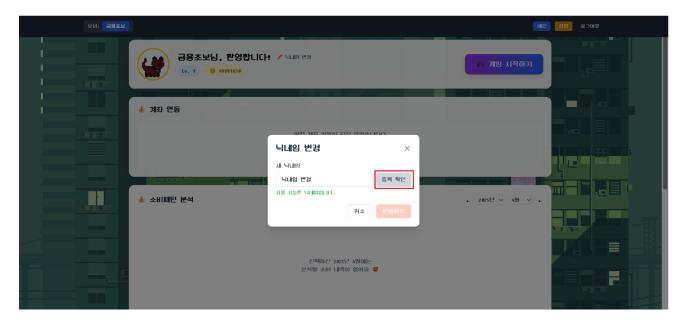


# 6.2 닉네임 변경

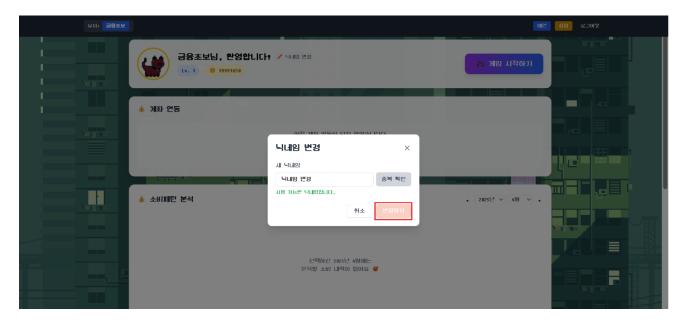
- 메인 페이지 상단, '닉네임 변경' 버튼 클릭



# - '중복 확인' 버튼 클릭



- '변경하기' 버튼 클릭



# - 변경 결과

