

# 8주차 보고서

팀: 6팀 (200 OK)

## 1. 한 일

### 라우팅 구조 추가

- 페이지 간 이동이 가능하도록 리액트 라우터 기능을 적용했으며, amazon-v1.0.0으로 코드 배포. 향후 컴포넌트들이 라우터에 맞추어 동작할 수 있도록 할 것.

## DB 구현

### 1. **PlayerInfo** 테이블

```
CREATE TABLE PlayerInfo (  
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT, -- 고유 플레이어 ID  
  name VARCHAR(12), -- 플레이어 이름  
  sex BOOLEAN, -- 성별 (TRUE = 남성,  
  age INT -- 플레이어 나이  
);
```

### 2. **InGame** 테이블

```
CREATE TABLE InGame (  
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT, -- 고유 인게임 ID  
  player_id BIGINT, -- 외래 키, 플레이어 ID  
  water INT, -- 수집한 물 자원  
  food INT, -- 수집한 음식 자원  
  day INT, -- 생존 일수  
  hp INT, -- 체력
```

```
FOREIGN KEY (player_id) REFERENCES PlayerInfo(id)
);
```

### 3. **MiniGame** 테이블

```
CREATE TABLE MiniGame (
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  -- 고유 미니게임 ID
  player_id BIGINT,                       -- 외래 키, 플레이어 ID
  damage INT,                             -- 충돌한 우주쓰레기 개수
  FOREIGN KEY (player_id) REFERENCES PlayerInfo(id)
);
```

### 4. **Story** 테이블

```
CREATE TABLE Story (
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  -- 고유 스토리 ID
  player_id BIGINT,                       -- 외래 키, 플레이어 ID
  storyText TEXT,                         -- 스토리 텍스트
  image BLOB,                             -- 스토리 이미지
  FOREIGN KEY (player_id) REFERENCES PlayerInfo(id)
);
```

### 5. **Choice** 테이블

```
CREATE TABLE Choice (
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  -- 고유 선택지 ID
  story_id BIGINT,                       -- 외래 키, 스토리 ID
  choiceText TEXT,                       -- 선택지 텍스트
  FOREIGN KEY (story_id) REFERENCES Story(id)
);
```

### 6. **Rank** 테이블

```
CREATE TABLE Rank (  
  id BIGINT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT, -- 고유 랭킹 ID  
  name TEXT, -- 플레이어 이름  
  day INT, -- 플레이어 생존 일수  
  date DATETIME -- 랭킹 등록 날짜  
);
```

## 2. 할 일

- UI 세부 구현 및 API 구현
  - 사용자 입력에 따른 LLM 이야기 생성 및 이미지 생성 등 API 개발
  - 생성한 데이버 베이스와의 연동
- 닳지게임 구현
- UI 구현
  - 리액트 프레임워크를 사용하여 Text 입력란, 이미지 입력란 버튼 등 필수적 상호작용 UI 요소 배치 후 부가적 요소 추가

## 3. 진행 상황

라우팅 구조 추가 및 코드 배포. DB 구현.