

YouTube Clone

프론트엔드 : 조원일, 이창민, 노종찬
백엔드 : 김신웅, 김동현, 유수지

* 스터디 목표

엘리스 신규 강의였던 '유튜브 & 인스타그램 클론코딩' 강의를 듣고,
강의 내용을 참고하여 유튜브 클론코딩을 진행하려 했습니다.

하지만, 강의 내용이 프론트엔드 중심이라 팀원들과 회의를 통해
백엔드 & 프론트엔드 모두 참여 할 수 있게
영상 게시판 CRUD 느낌으로 프로젝트를 진행하기로 했습니다.

매주 수,금 주 2회 미팅과 프로젝트 완성을 목표로 했습니다.

01 서비스 소개

02 프로젝트 상세

03 프로젝트 회고 및 마무리

04 Q & A

01. 서비스 소개

Video Upload

비디오 업로드 & 썸네일 생성

비디오를 업로드하면 자동으로 썸네일을 생성해주고,
썸네일 이미지 파일과 비디오 파일은
백엔드 로컬 폴더에 저장 됩니다.

구독, 좋아요 댓글 기능

구독 & 좋아요 기능을 통해 다른 유저 팔로잉 가능

구독 한 유저의 영상 & 좋아요 버튼을 누른 영상만
모아서 볼 수 있습니다.
댓글을 통해 다른 유저들과 소통할 수 있습니다.

02.

서비스 상세

서비스 상세 기능

Video Upload

1.

기본 적인 비디오 업로드 폼 입니다.
업로드 할 영상을 선택 한 후,
영상 제목과, 간단한 설명을 적습니다.

VideoUpload

제목

my cat

설명

sooooo lovely🥰

저장

취소

video Uploaded Successfully

VideoUpload



제목

my cat

설명

sooooo lovely🥰

저장

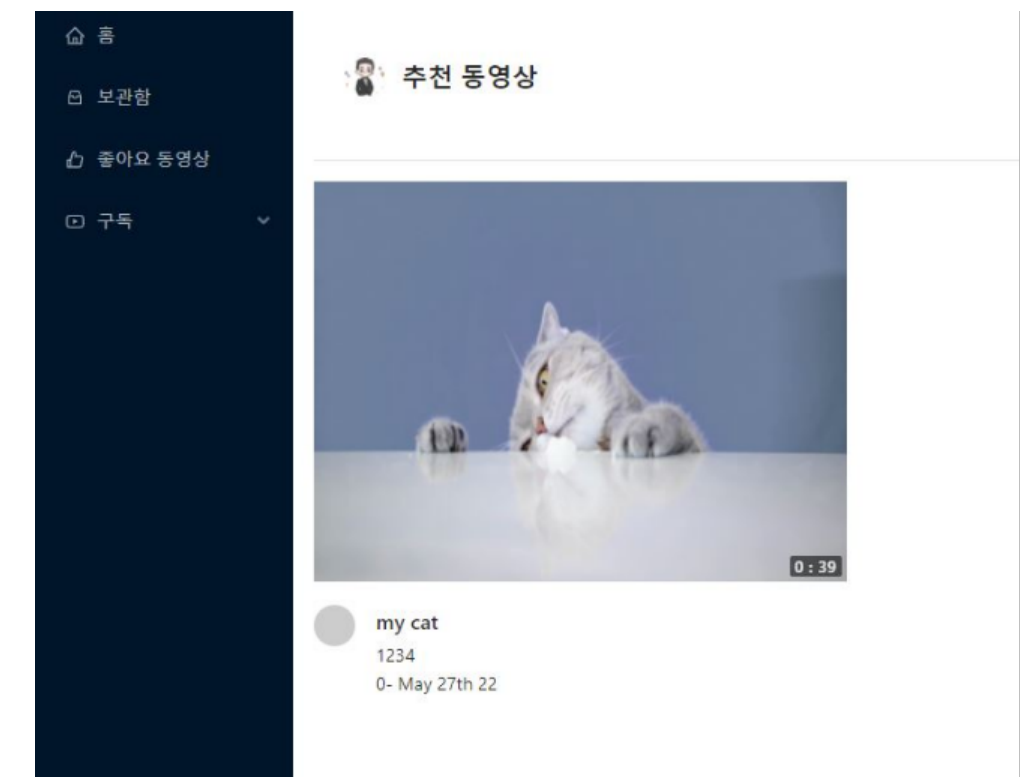
취소

2.

업로드 할 영상을 선택하면,
우측 빈 공간에 자동으로 썸네일이 생성 됩니다.
내용을 모두 채워 넣었으면, 저장 버튼을 누릅니다.

3.

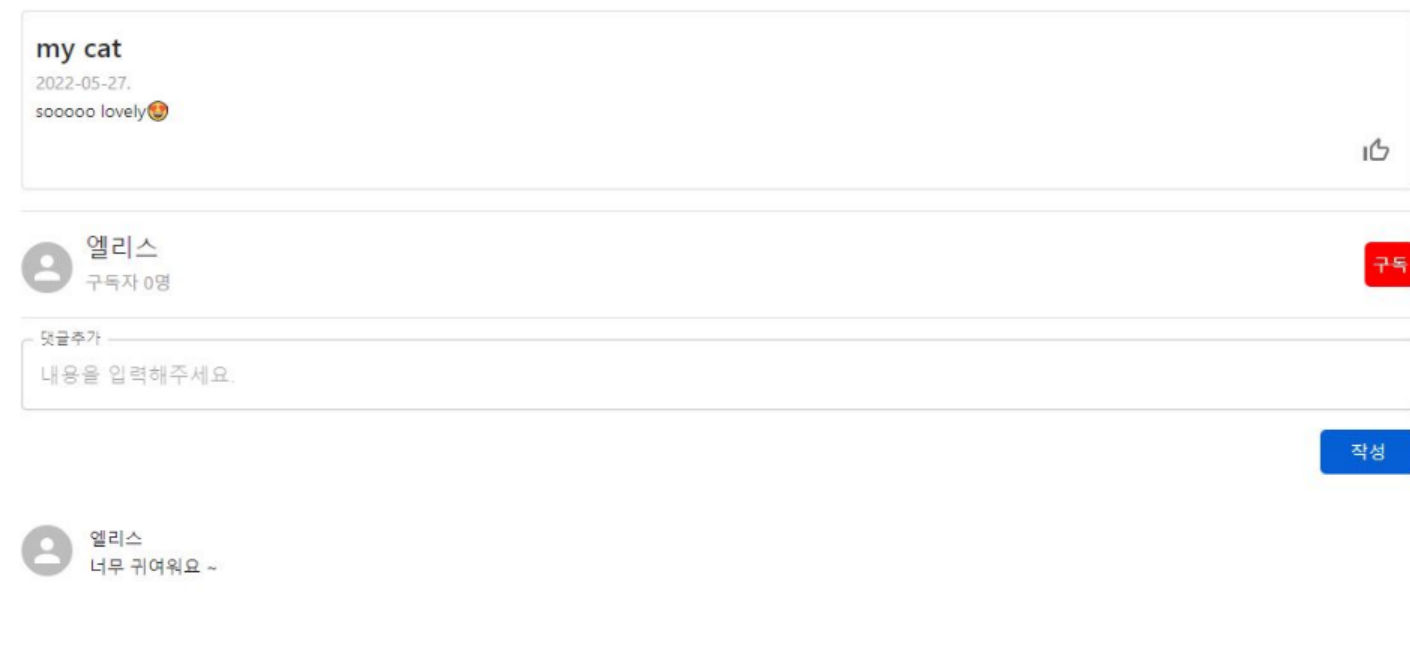
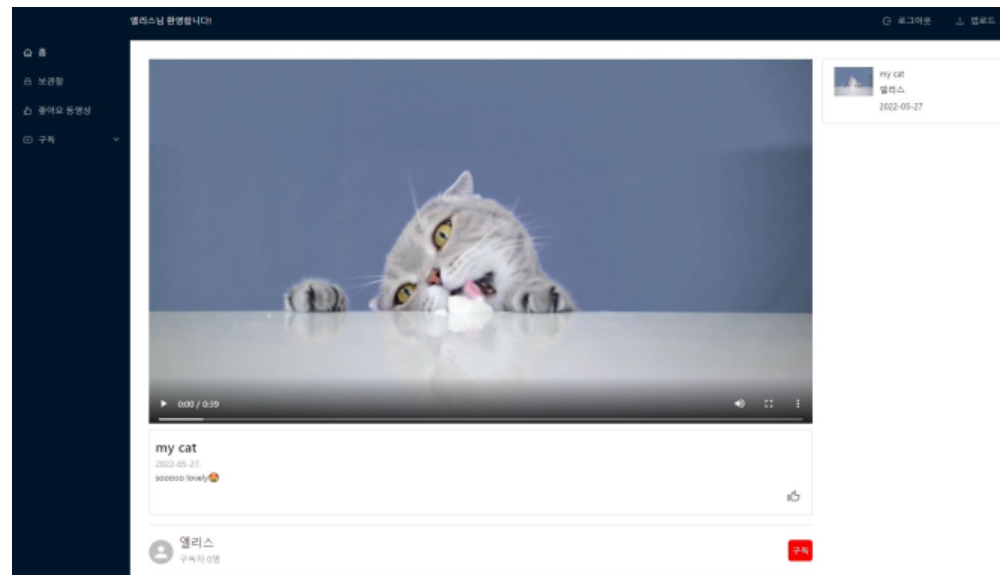
'업로드 성공' 메시지와 함께
메인 화면으로 이동 됩니다.



서비스 상세 기능

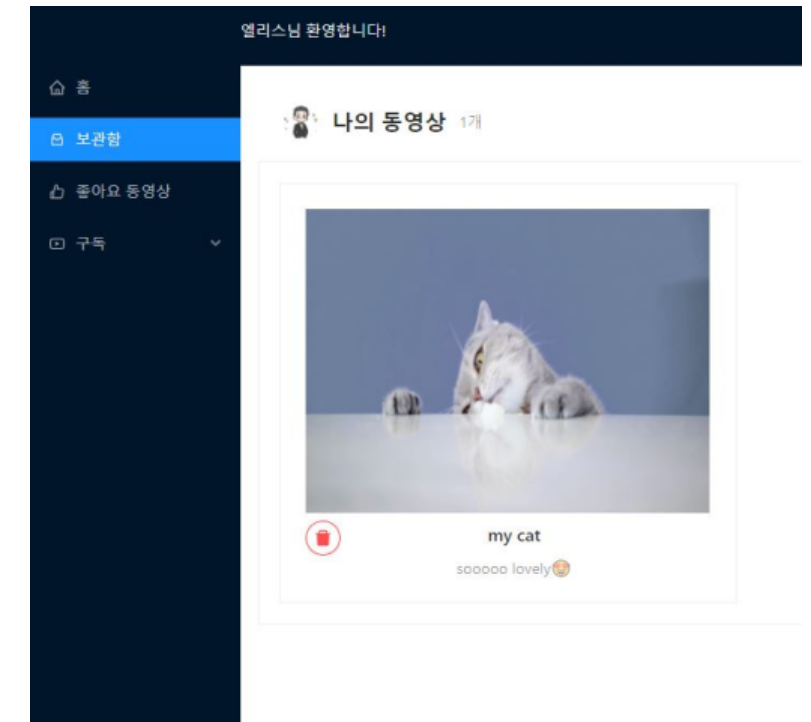
좋 아 요 & 구 독 & 댓 글

1. 영상 상세 페이지로 이동하면
좋아요, 구독과 댓글을 작성 할 수 있습니다.
우측 사이드바에는 전체 영상 목록이 노출 됩니다.



2. 해당 유저의 구독자 수를 볼 수 있으며,
영상에 댓글을 작성 할 수 있습니다.

3. 왼쪽 사이드바의
보관함, 좋아요 동영상, 구독 카테고리 별로
해당 영상들을 모아 볼 수 있습니다.



서비스 시연

<http://localhost:3000/>

03.

프로젝트 회고 및 마무리

활용 기능 및 내용

<프론트엔드>

전역 상태관리

Recoil을 활용해 유저정보를 전역으로 관리

스타일링

styled-components, mui, antd 등
다양한 스타일 관련 라이브러리 활용

영상 업로드

DropZone 라이브러리를 활용하여
영상 업로드 기능 구현

활용 기능 및 내용

<백엔드>

FFmpeg

FFmpeg를 활용하여
영상에서 썸네일 이미지 파일 추출

multer

multer 모듈을 활용하여 이미지 및 영상 파일을
Node 서버에 직접 저장

multer 메소드 활용

multer.single로 단일 파일을 업로드 할 수 있게 구현
multer.diskStorage로 업로드 된 파일을 저장할 경로를 지정

프론트엔드 조원일

"각종 컨벤션과 팀원들간 커뮤니케이션의 중요성을 느낀 프로젝트였습니다.
구현 하지 못한 디테일한 기능들이 많아
아쉬움이 많이 남습니다.
스타일링을 거의 하지 못해 아쉽습니다."

프론트엔드 이창민

" glt 브랜치 통일화의 중요성을 느낀
프로젝트 였습니다."

프론트엔드 노종찬

" 기능 구현보다 고민되는건
디자인이네요."



백엔드 김동현

"인공지능 수업 기간 동안
앞서 배웠던 백엔드의 기능을 복습하고
되돌아 볼 수 있는 유익한 시간이었습니다."

백엔드 김신웅

"정규 프로젝트에서 못했던 기능들을
구현해 볼 수 있어서 좋았습니다.
만들어진 코드를 변형하는게
얼마나 어려운 작업인지 깨달았고
multer를 다루면서 로컬 경로에 대한 이해가 늘었습니다.
다들 바쁘신 와중에도 스터디를 잘 이끌어준
팀장님과 팀원들 덕분에 무사히 마칠 수 있었습니다.
모두 고생 많으셨습니다!"

백엔드 유수지

"3계층 구조설계하는 것을 다시 복습할 수 있는
시간이었습니다.
백엔드 단에서 보내준 데이터를 프론트에서 필터링하고
불러오도록 하는 방식이었기에 더욱 고생해준
프론트분들께 감사합니다.
또한 제가 모르는 것을 물어볼 때 마다 같이 고민해주고
도와준 백엔드 팀원분들께도 감사드립니다.
우여곡절이 많았지만 끝까지 완성할 수 있어서 뿌듯합니다."

Q & A

살살 물어주세요 !

- E O D -