

Peekle

힐끔힐끔코딩

공통프로젝트 중간발표



PEEK-A-CHU[피카츄]

A408 배태선, 민영재, 박지우, 이용훈, 서미영, 박정민

<peek/e>

CONTENTS

- 1. 기획의도/배경**
- 2. 프로젝트 소개**
- 3. 산출물**
- 4. 진행 상황 공유 및 앞으로의 계획**



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 즐려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 지쳤어요.

모르는 거 물어볼 사람도 없어서 아주는 사람도 없더군요...

같이 으쌰으쌰 할 동료들이 있으면 좋겠어요.



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

제가 121째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

'아니, 기기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.

남들은 어떻게 짬을까?

눈치 보지 말고 00 힐끔힐끔 코딩



#실시간

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.

#화상스터디



#게임까지

된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 심장이 뛰는 경쟁이 필요해요.



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 풀려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 질리더라고요.

모르는 거 물어볼 사람도 없고, 잡아주는 사람도 없으니...

같이 으쌰으쌰 할 동료들이 있으면 좋겠어요.



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

'거기 12번째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

아니, 거기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.



자신감 부족 C님.

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.



동기부여가 방전된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 심장이 뛰는 경쟁이 필요해요.



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 즐려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 질리더라고요.

모르는 거 물어볼 사람도 없고, 잡아주는 사람도 없으니...

같이 으쌰으쌰 할 동료들이 있으면 좋겠어요.



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

'거기 12번째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

아니, 거기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.



자신감 부족 C님.

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.



동기부여가 방전된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 심장이 뛰는 경쟁이 필요해요.



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 즐려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 질리더라고요.

모르는 거 물어볼 사람도 없고, 잡아주는 사람도 없으니...

같이 으쌰으쌰 할 동료들이 있으면 좋겠어요.



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

'거기 12번째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

아니, 거기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.



자신감 부족 C님.

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.



동기부여가 방전된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 심장이 뛰는 경쟁이 필요해요.



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 즐려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 질리더라고요.

모르는 거 물어볼 사람도 없고, 잡아주는 사람도 없으니...

같이 으쌰으쌰 할 동료들이 있으면 좋겠어요.



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

'거기 12번째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

아니, 거기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.



자신감 부족 C님.

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.



동기부여가 방전된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 **심장이 뛰는 경쟁이 필요**해요.



고독한 코딩이 싫은 A님.

"혼자 풀면 금방 즐려요..."

처음엔 의욕 넘쳤죠.

근데 혼자 하니까 금방 질리더라고요.

모르는 거 물어볼 사람도 없고, 찾아주는 사람도 없으니...

같이 으쌰으쌰 할 동료도 없어...



화면 공유가 답답한 B님.

"줌(Zoom)으로 코드 보여주다가 시간 다 가요..."

화면 공유요? 답답해서 속 터집니다.

'거기 12번째 줄... 아니, 좀 더 위 좀 보여줄래?

아니 거기 말고 아래...' 말하느라 진이 빠져요.

힐끔힐끔코딩이 해결!



자신감 넘치는 C님.

"고수들이랑 게임하면 무조건 지잖아요..."

알고리즘 게임? 좋죠.

근데 고수들이랑 붙으면 저는 시작 전에 끝나요.

참여할 엄두가 안 납니다.

비슷한 실력대의 사람들과 경쟁하고 싶어요.



같이 힐끔거리실래요? 00

동기부여가 방전된 D님.

"백준 티어는 제자리, 재미도 제자리... 지칩니다."

티어는 오를 기미가 안 보이고, 성취감도 없습니다.

뭔가 심장이 뛰는 경쟁이 필요해요.

힐끔힐끔코딩의 차별점 1

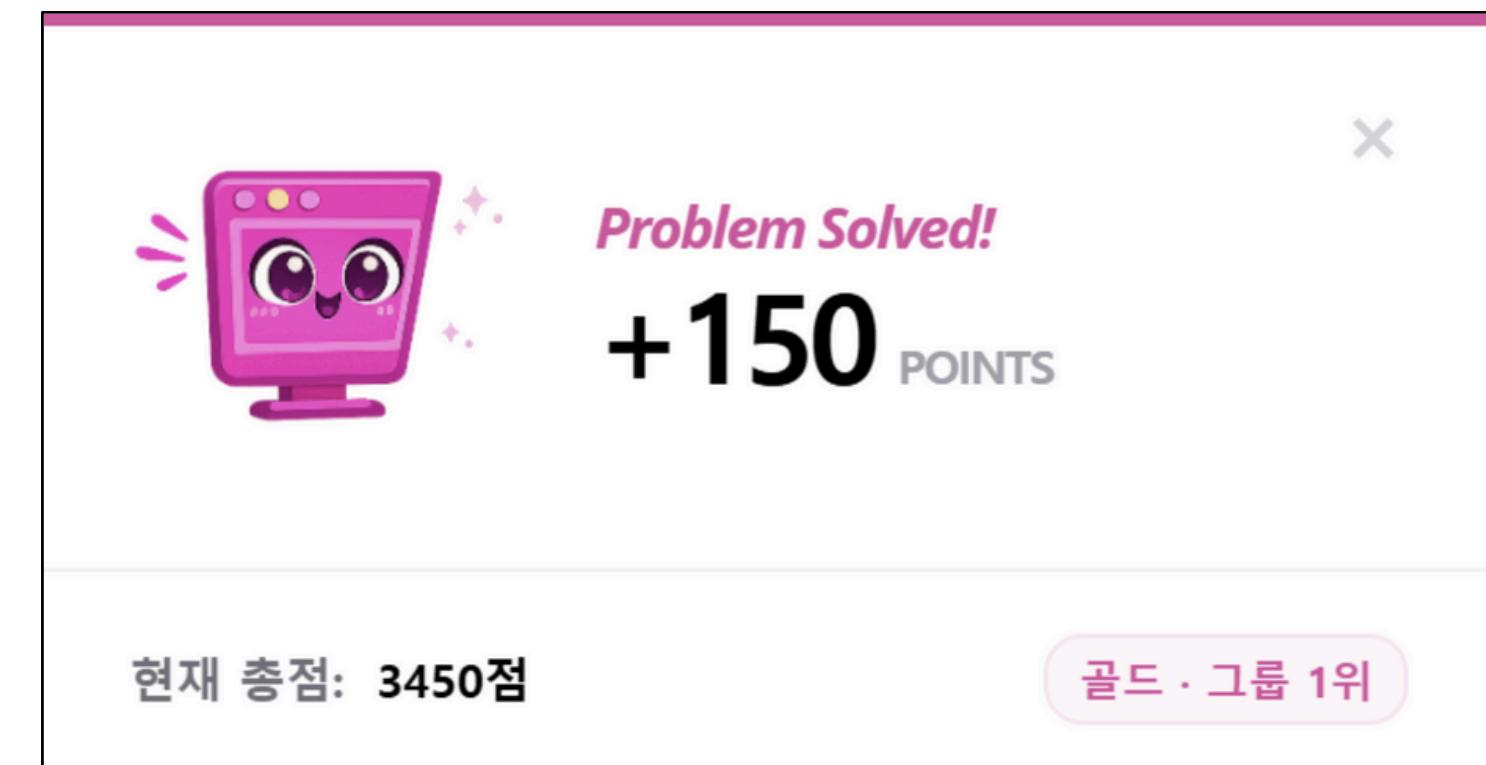
백준 연동 프로그램



문제	결과	메모리	시간	언어
5 2557	맞았습니다!!	13868 KB	92 ms	Java 11 / 수정



제출 실행!

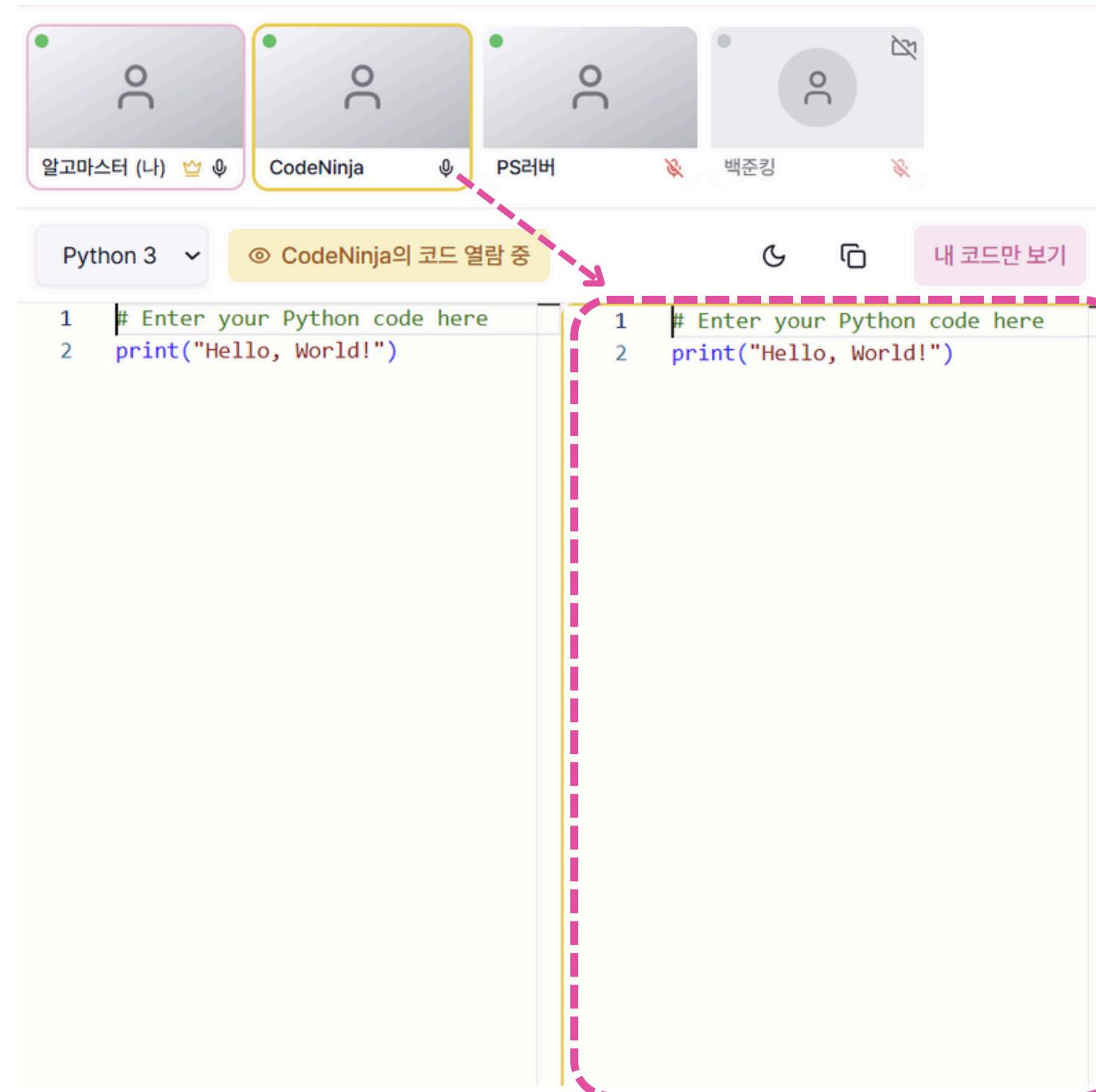


Chrome 확장 프로그램

백준 사이트 내 '채점 결과'를 실시간으로 **감지**

힐끔힐끔코딩의 차별점 2

IDE 중심 코드 공유



단순한 화면 공유 No!

에디터 데이터 동기화 방식



IDE 실시간 반영으로

내 코드를 치며 남의 코드 작성도 엿보기 가능

힐끔힐끔코딩의 차별점 3

게이미피케이션 요소

게임으로 1일 1알고 습관



재밌게 도전하세요!

23일

알고리즘 게임 [팀전/개인전]

- 제한 시간 내 가장 많은 문제를 풀면 승리

- 주어진 문제들을 가장 먼저 풀면 승리



The screenshot shows a game interface with the following elements:

- Scoreboard:** SCORE ENEMY 2 : OUR 2
- Time:** 남은 시간 29:10
- Problem List:** 문제 목록
1753 최단경로
1753 스도쿠
1753 최단경로
1753 최단경로
- Code Editor:** Python tab selected. Code shown:

```
import heapq
import sys
input = sys.stdin.readline
INF = int(1e9)

V, E = map(int, input().split())
K = int(input())
graph = [[] for _ in range(V + 1)]
distance = [INF] * (V + 1)

for _ in range(E):
    u, v, w = map(int, input().split())
    graph[u].append((v, w))

def dijkstra(start):
    - - -
```
- User Interface:** Chat tab, User list (알고마스터 (나), CodeNinja, PS러버, 백준킹), and various control icons.

힐끔힐끔코딩의 차별점 3

게이미피케이션 요소

게임으로 1일 1알고 습관



재밌게 도전하세요!

23일

알고리즘 게임 [팀전/개인전]

- 제한 시간 내 가장 많은 문제를 풀면 승리
- 주어진 문제들을 가장 먼저 풀면 승리



The screenshot shows a game interface with a timer at the top right. The score is tied at 2:2. Below the timer is a section titled '문제 목록' (Problem List) containing four items, each labeled '1753 최단경로'. A pink arrow points from the second item in the list down to the code editor. The code editor displays a Python script for implementing Dijkstra's algorithm:

```
import heapq
import sys
input = sys.stdin.readline
INF = int(1e9)

V, E = map(int, input().split())
K = int(input())
graph = [[] for _ in range(V + 1)]
distance = [INF] * (V + 1)

for _ in range(E):
    u, v, w = map(int, input().split())
    graph[u].append((v, w))

def dijkstra(start):
    distance[start] = 0
    q = []
    heapq.heappush(q, (0, start))
```

출제 범위는
‘문제집’ 또는 ‘티어 범위’로 설정!

The screenshot shows a configuration interface for problem selection. It includes a dropdown for 'BOJ 랜덤' (BOJ Random) and '문제집에서' (From Problem Set). Below these are dropdowns for '최소 티어' (Minimum Tier) set to '실버 5' and '최대 티어' (Maximum Tier) set to '골드 1'. There is also a '태그 선택' (Tag Selection) section with various algorithmic tags like 구현, 그래프, DP, 그리디, 문자열, 정렬, 이분탐색, BFS, DFS, 수학, 브루트포스, 자료구조, 세그먼트 트리, 투 포인터, and 시뮬레이션.

힐끔힐끔코딩의 차별점 4

경쟁 시스템

골드 리그 순위

↗ 승급 구간

1 이용훈 (나)

↗ 200점

2 알고리즘왕

↗ 185점

3 PS초보

↗ 170점

◎ 유지 구간

4 다이아몬드

155점

5 루비신

140점

7 다이아몬드

155점

8 다이아몬드

155점

↘ 강등 구간

9 알고리즘왕

↘ 185점

10 PS초보

↘ 170점

리그 시스템

스톤 < 브론즈 < 실버 < 골드 < 플레티넘 < 에메랄드 < 다이아 < 루비

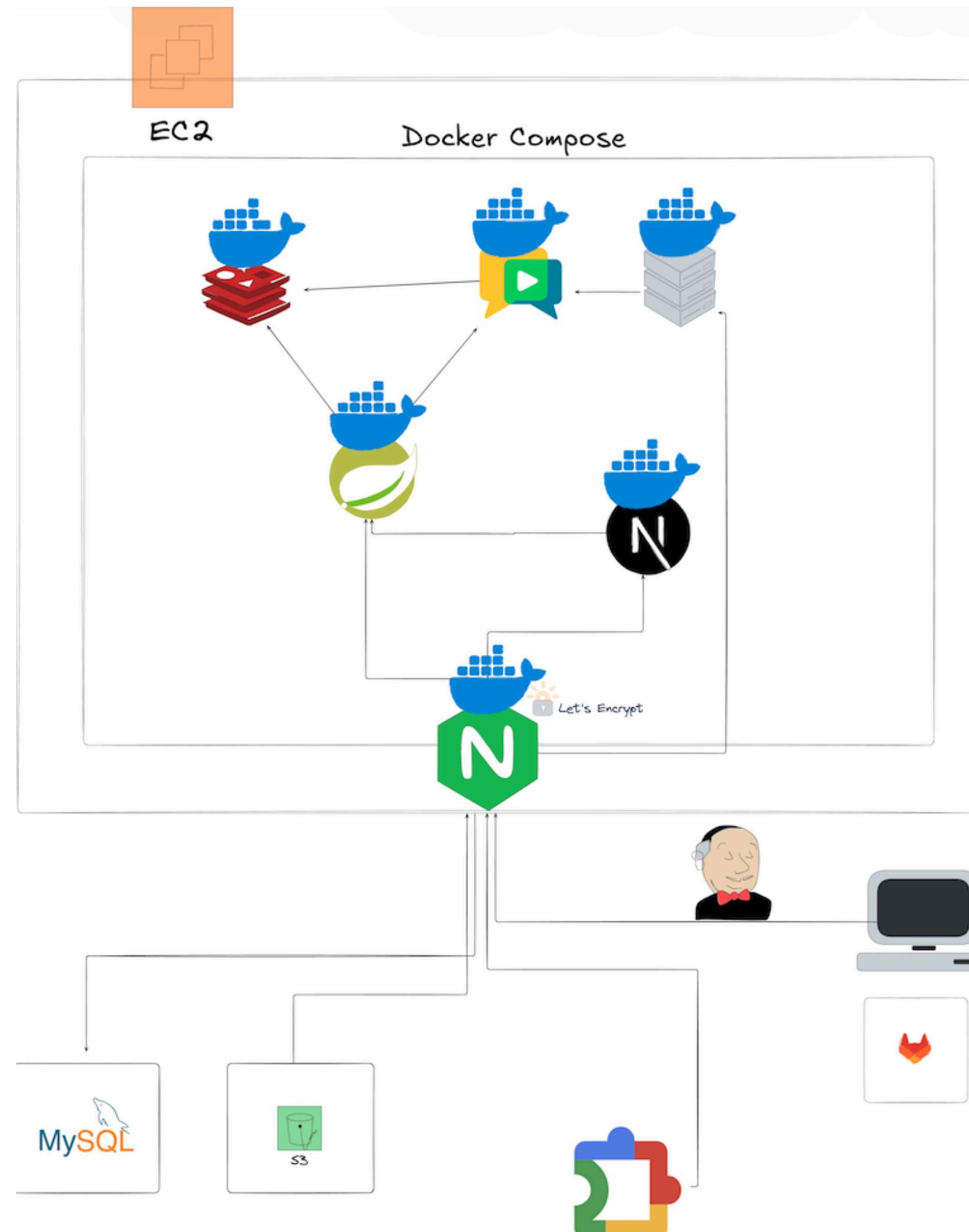
랭킹 시스템

10명으로 이뤄진 그룹에서 획득 점수에 따라 **승급/강등**

누적 총점이 아닌 매주 총점으로 경쟁

System Architecture

시스템 아키텍쳐



JIRA SPRINT

진행 상황 및 앞으로의 계획

SPRINT1

프로젝트 기획 수립 단계 - 1주차



- 아이디어 회의 및 프로젝트 기획
- Figma 와이어 프레임 완성
- 요구사항 명세서 작성
- ERD 설계
- API 명세서 작성

SPRINT2

프로젝트 초기 설정 및 개발 시작 - 2주차



- frontend/backend 초기설정
- GitLab CI/CD 설정
- WebRTC 인프라 설정
- 개발 완료
 - 확장프로그램 연동
 - 랜딩 페이지
 - 게임방/스터디 방 목록
 - 네비게이션 바

N
O
W

- 남은 개발
 - 로그인/회원가입 (FE, BE)
 - 메인 대시보드 (FE)
 - 유저 프로필 (FE)
 - 게임 방 (FE)
 - 스터디 방 (FE, BE)
 - 설정 모달 (FE)

JIRA SPRINT

진행 상황 및 앞으로의 계획

SPRINT3

핵심 기능 구현 및 연동 - 3주차



- 주요 MVP 프로세스 완성
 - 스터디, 게임방 상세 (BE 완성)
 - 메인 대시보드 (BE)
 - 문제집 관련 페이지 (FE, BE)
 - 랭킹/리그 페이지 (FE, BE)
- WebRTC, WebSoket 연결 구현
- 텍스트 채팅 기능 구현
- 실 서버 배포 및 HTTPS 적용 테스트

SPRINT4

프로젝트 마무리 및 발표준비 - 4주차



- 배포 및 테스트
- QA 및 디버깅
- 최적화
- 최종 배포
- 발표 자료 및 시연 영상 준비

PEEK-A-CHU[피카츄]

팀원 소개



배태선

팀장, BE, FE



서미영

BE, FE



민영재

Infra, FE



박지우

BE, FE



박정민

BE, FE, AI



이용훈

BE, FE

감사합니다.

