

Web Music Player

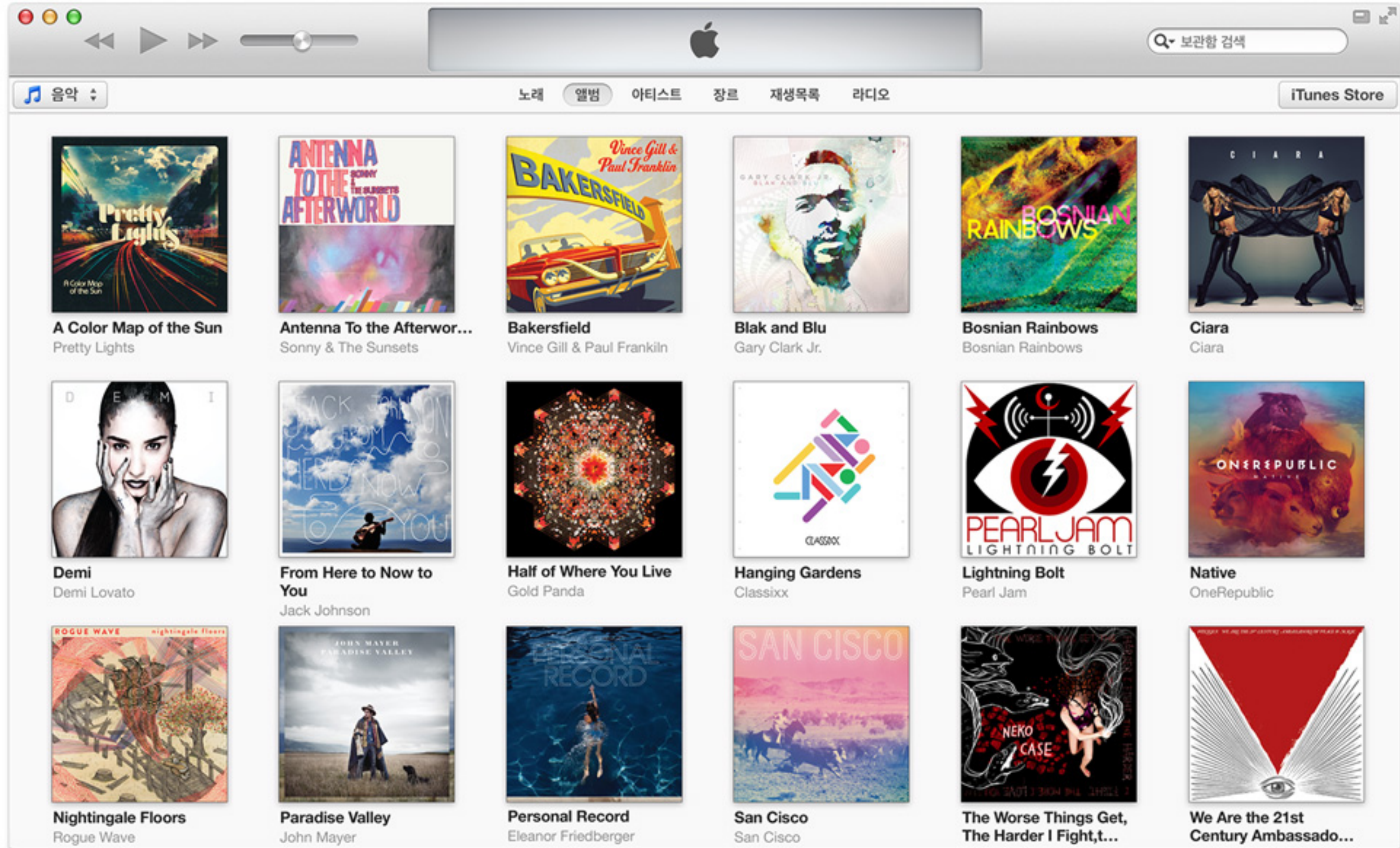
웹 스트리밍 조

목차

- 개요
- 프로젝트 설명
 - 웹 디자인
 - 클라이언트 프로그래밍
 - 서버 프로그래밍
- 예상 구현도
- 정리

개요

- 웹브라우저를 이용하여 음악을 실시간으로 언제 어디서든지 감상할 수 있다.
- 사용자의 취향에 맞게 음악을 원하는 방식으로 감상할 수 있다.
- 단순한 플레이어만 구현하는 것이 아니라 다양한 DB를 이용하여 융합형 사이트를 구현하는 것이 목표이다.



구현 방향 -> Web iTunes Player

웹 디자인

- HTML5 : Hyper Text Markup Language.
웹 사이트의 구조를 담고 있다.
- CSS : Cascading Style Sheets
웹 사이트의 스타일 정보를 담고 있다.
- Bootstrap : 웹 디자인에 필요한 CSS와 Javascript의 개발도구이다.

클라이언트 프로그래밍

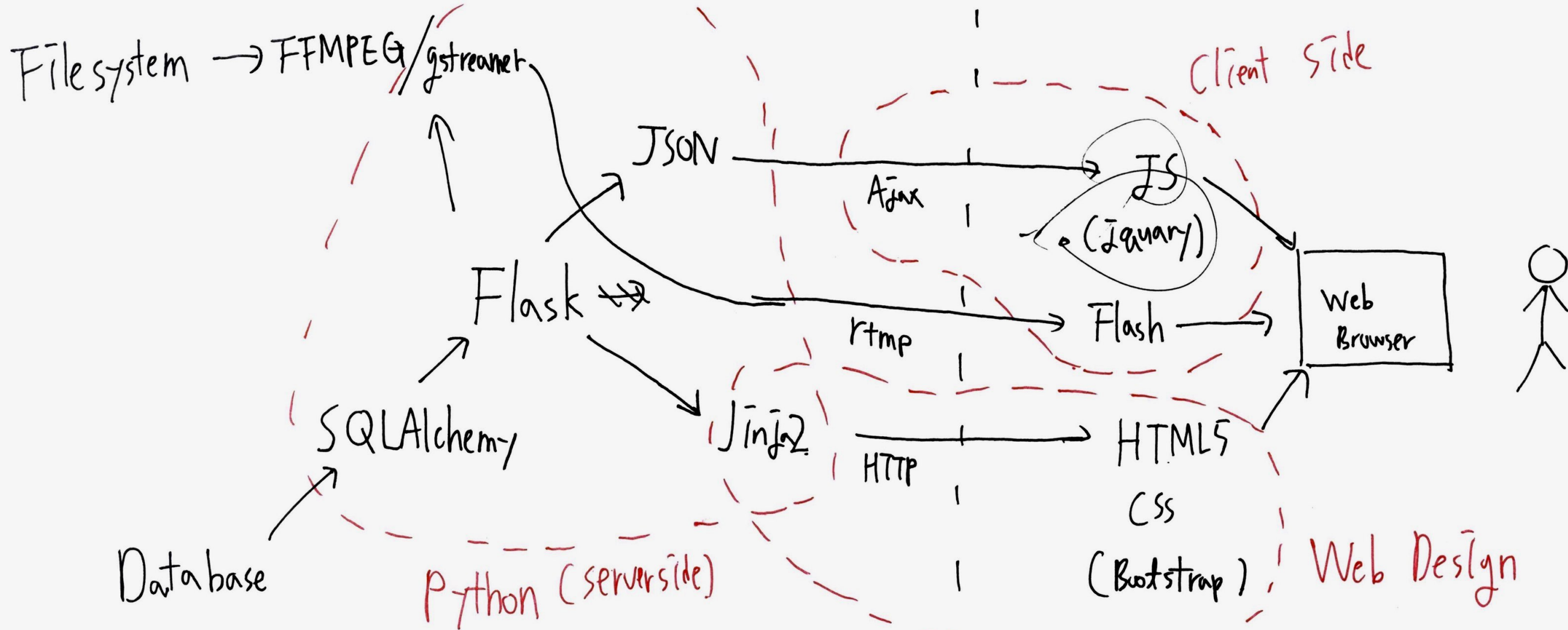
- Javascript : 웹 페이지를 능동적으로 다룰 수 있게 한다.
- jQuery : Javascript를 효율적으로 사용하게 해주는 라이브러리이다.
- Flash : 음악 스트림을 재생하기 위한 플러그인이다.

서버 프로그래밍

- Flask : 웹 사이트 이벤트를 처리하는 웹 프레임워크이다.
- Jinja2 : HTML 문서를 만드는 Python 모듈이다.
- SQLAlchemy : DB를 관리하는 Python 모듈이다.
- gstreamer : 음악 스트림을 제작하는 어플리케이션이다.
- nginx-rtmp : 음악 스트림을 클라이언트로 전달해준다.

Server

Client



조원별 역할

- 윤원섭, 이성원 : 서버 프로그래밍
- 양형규 : 클라이언트 프로그래밍
- 이영조 : 웹 디자인

정리

- 음악을 보다 쉽고 빠르게 원하는 방식으로 즐길 수 있는 반응형 웹 사이트를 지향한다.
- 세부 일정
 - 1주차 ~ 4주차 : 세미나 및 전체 구조 설계
 - 5주차 ~ 6주차 : 세부 기능 구현 및 디버깅
 - 7주차 ~ 8주차 : 마무리