

GUI 프로그래밍 기말 프로젝트

Speed Coder

개발자를 위한 타자연습

20190602

설진영

1 프로젝트 개요

2 설계 및 구현

3 결과 시연

4 자체 평가

1 프로젝트 개요

설계 목적

잘은 특수기호 등의 사용으로 인한
코드 작성 시 타자속도 저하

개발자들을 위한 타자연습 사이트 제작

핵심 기능

여러 종류의 코드를 따라 치면서

자신의 타자속도를 측정하고

리더보드에 자신의 타자 속도를 등록

2 설계 및 구현

Reference



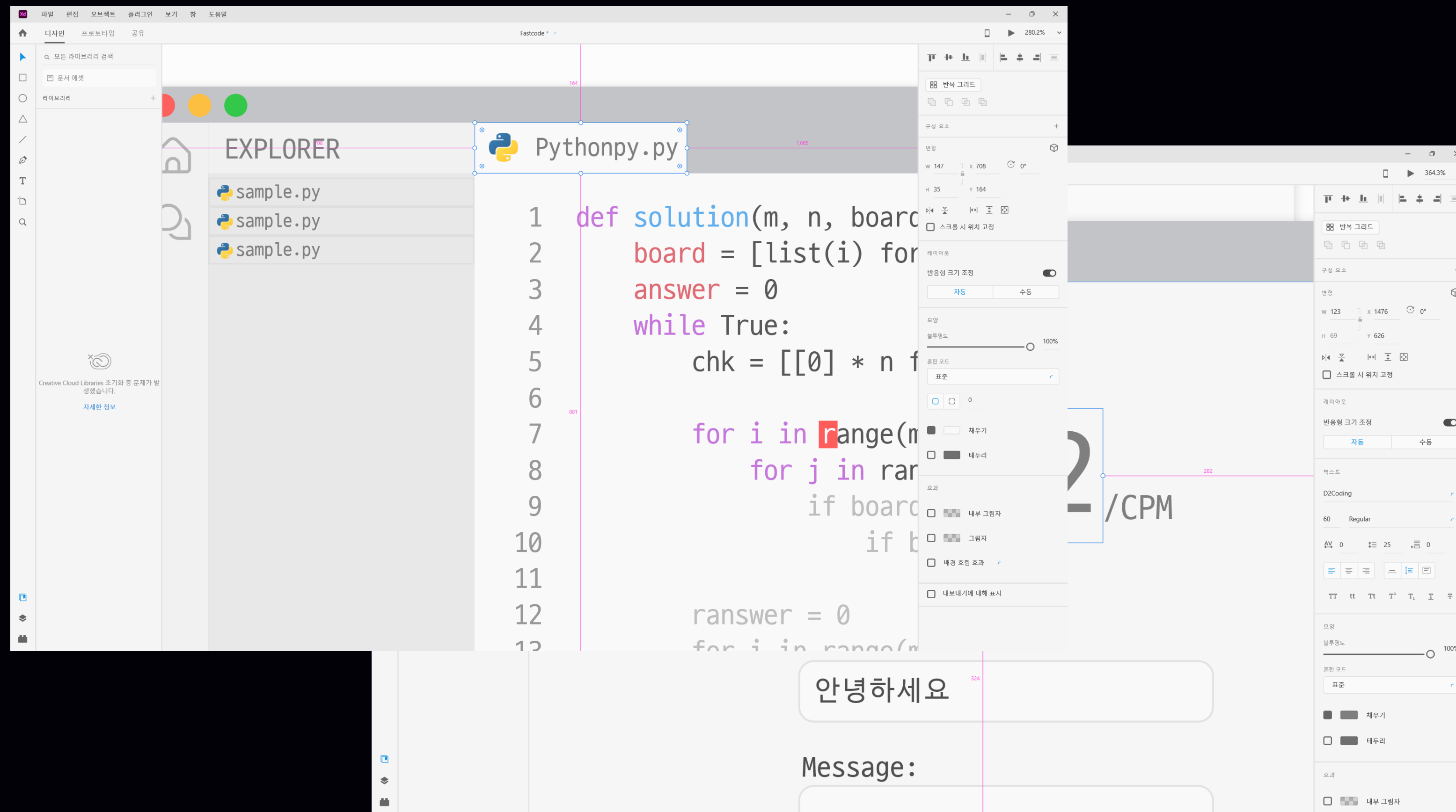
Visual Studio Code

typing works typing.works	English Native			Times Minute ◀ 5 ▶	타이핑 하는 곳에 명령어를 입력 후 space를 눌러주세요. ex) #명령어 2022-12-21 07:26:09
	Sentence Paragraph	Pangram Goal speed 0	Speed 0	Accuracy 0	Count 0
토마스 풀러					
<p>큰 희망은 큰 사람을 만든다.</p> <p>위에 보이는 문장을 따라 타이핑해보세요.</p> <p>NEXT 인간은 패배하였을 때 끝나는 것이 아니다. 포기했을 때 끝나는 것이다.</p>					

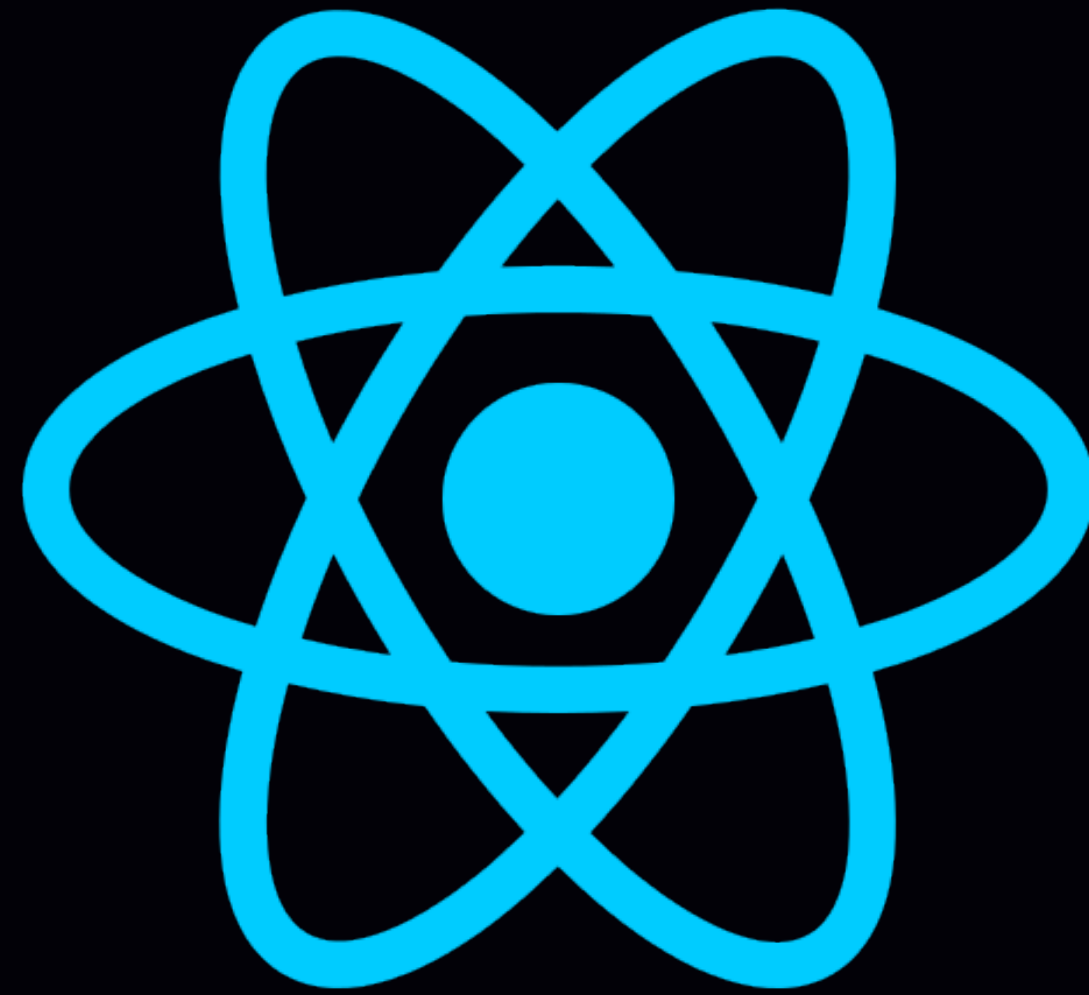
BETA

typing.works

UI 설계 및 디자인

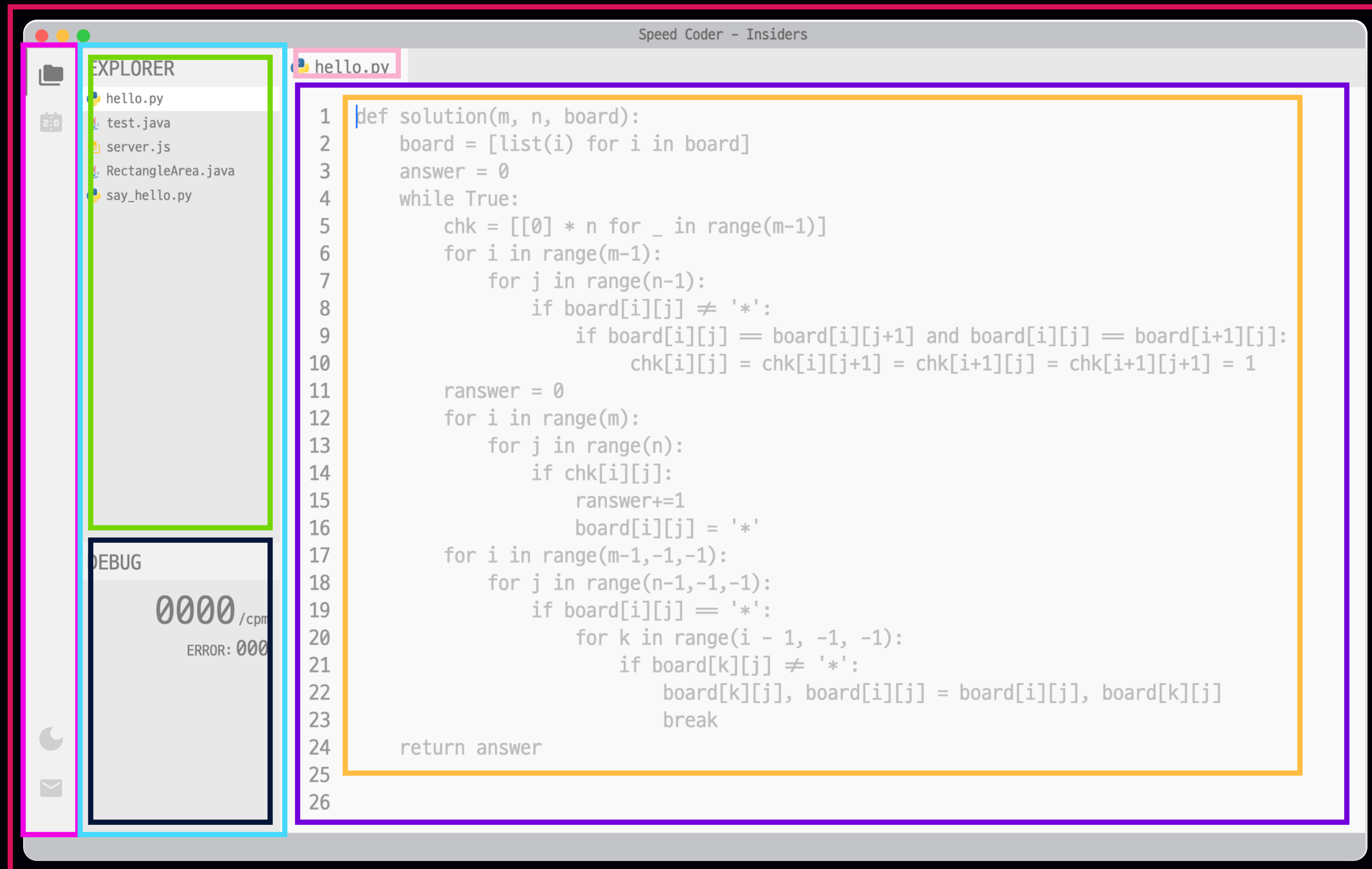


사용 기술

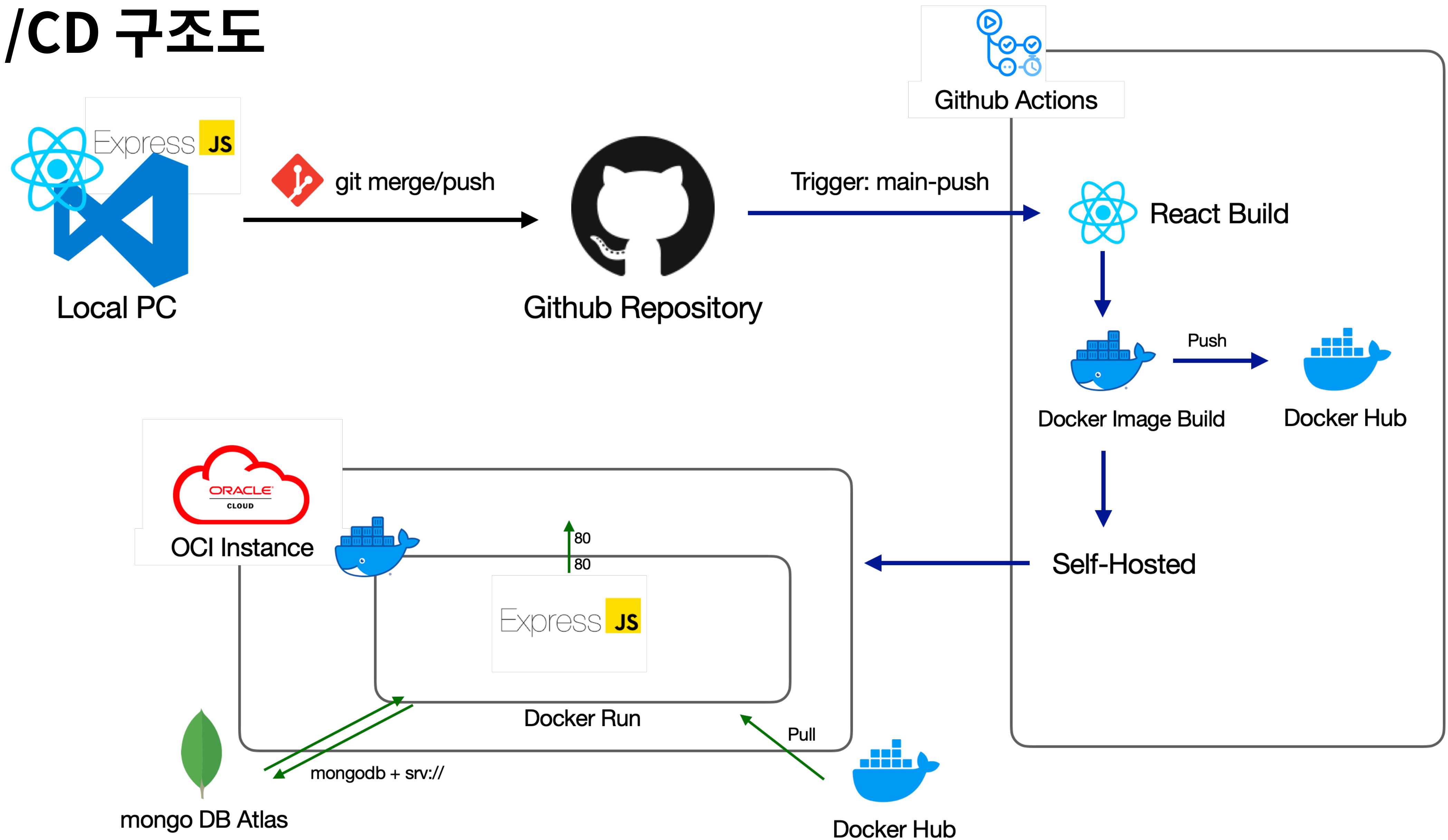


React

컴포넌트 (윈도우) 구조



CI/CD 구조도



3 결과 시연

4 자체 평가

	점수	근거		
완성도	4	개발 계획서에 명시한 대로 실시간 타자속도 출력 기능, 다크모드 기능, 랭킹 시스템(리더보드) 등의 대부분의 기능은 구현하였다. 하지만 Syntax Highlighting 기능은 도입하지 못하였다. 정규표현식(Regex) 등을 사용해 이를 자동화 할 방안을 마련하고 기능을 도입할 수 있을 것으로 보인다. 또한, 리더보드의 무한 스크롤 기능이 조금 불안정한 점과 다양한 기기에서 사이트를 테스트 하지 못한 점 등을 고려해 점수를 책정하였다.		
난이도	4	기본적인 기능을 구현하는 것은 크게 어렵지 않았으나 실제 사용자가 사용하면서 느낄 수 있는 불편을 파악하고 개선하는 과정이 예상외로 힘들었다. 또한 작은 사이트 하나지만 기획부터 디자인, 프론트엔드 개발, 백엔드 개발과 배포까지 개발 프로세스의 전 과정을 혼자 수행해야 하다 보니 익혀야 할 기술도 많았고 이 때문에 여러 시행착오를 경험했다. 이러한 점을 고려해 점수를 책정하였다.		
직접구현 함수개수	63개		들인 시간	67시간

감사합니다