

SLAM TALK

동기와 비동기
Donggi with Not Donggi

목차

01

프로젝트 개요

- 기획 의도
- 프로젝트 목표
- 기존 서비스와의 차별성

02

팀 구성 및 역할

- 담당 업무

03

프로젝트 상세 설명

- 기술스택 및 아키텍처
- 기능별 기술 선정 이유
- 프로젝트 진행 및 관리
- 배포 프로세스

04

프로젝트 결과

- 주요 서비스 스냅샷
- 시연 및 시연 동영상

05

자체 평가

- 개선방향
- 잘한점 & 아쉬운점
- 성과 및 느낀점

01 프로젝트 개요



01 프로젝트 개요

기획 의도



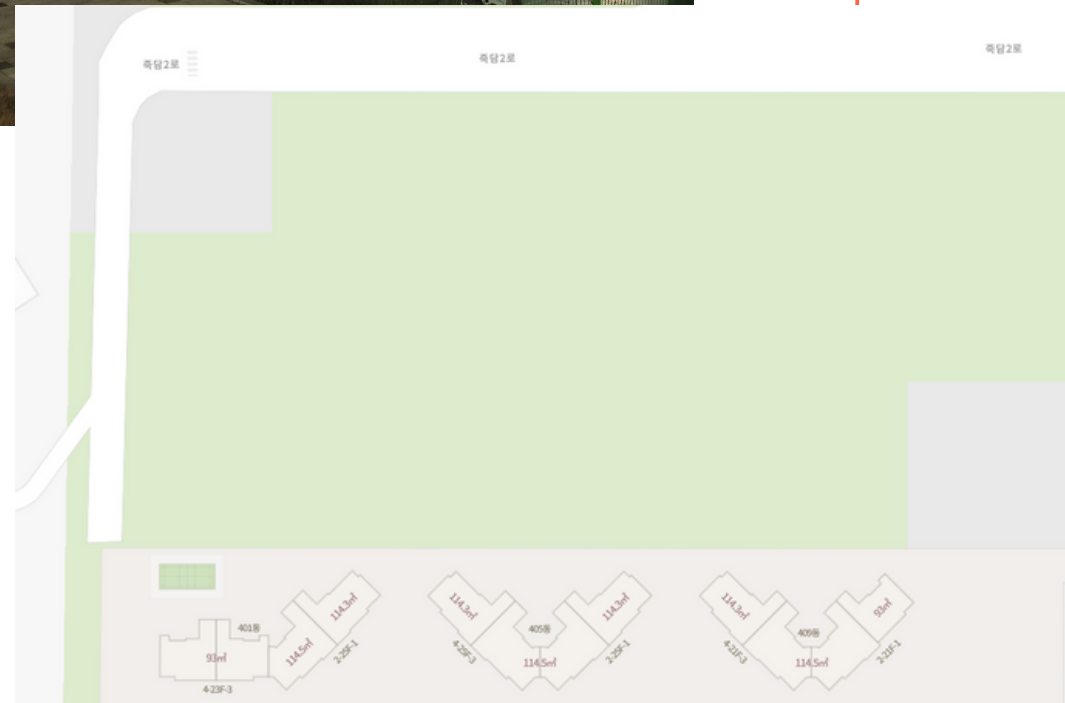
첫 번째 : 농구장 마다 소통할 수 있는 플랫폼의 필요성

01 프로젝트 개요

기획 의도



두 번째 : 작은 규모의 농구장들은 지도에 표시되지 않는 경우가 많음



01 프로젝트 개요

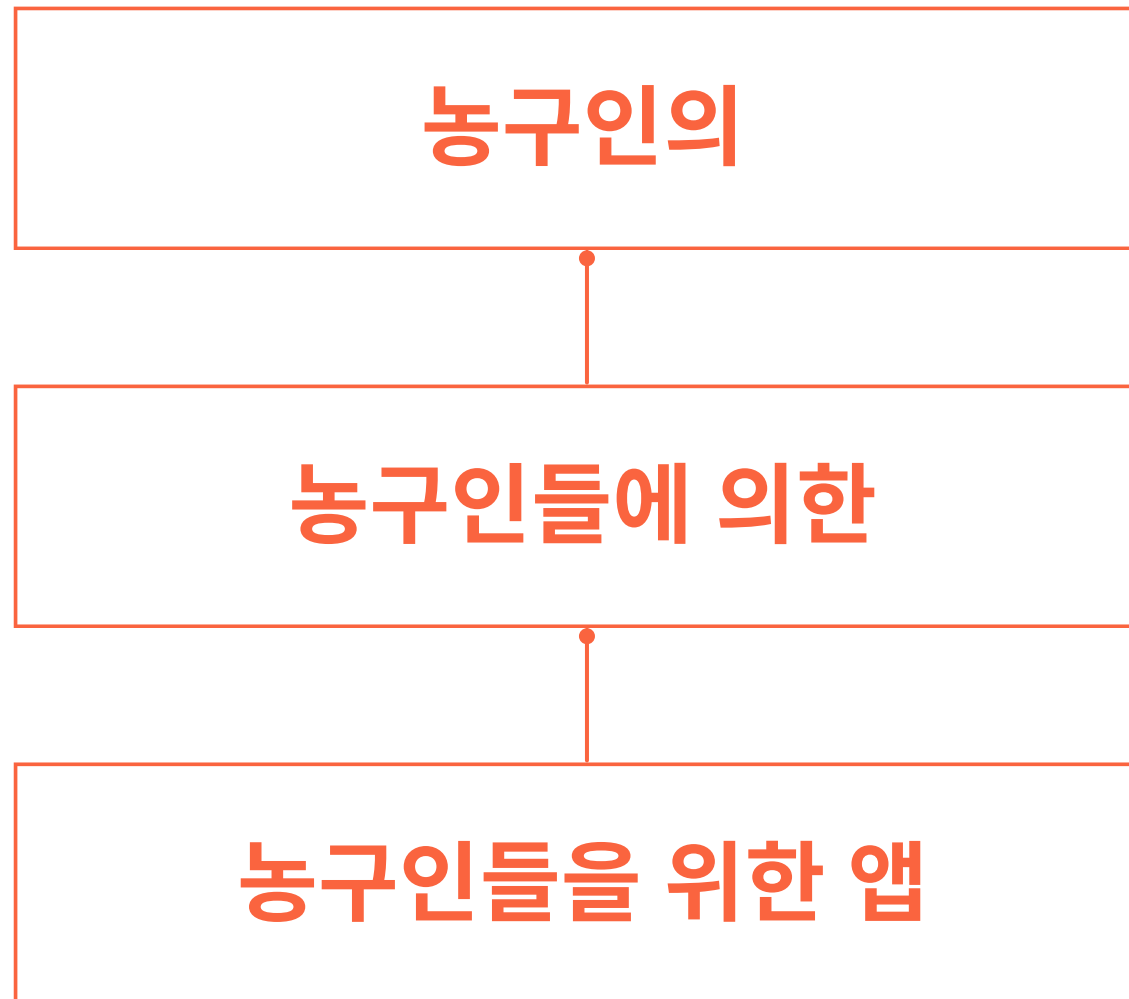
기획 의도



세 번째 : 현존하는 플랫폼의 불편함

01 프로젝트 개요

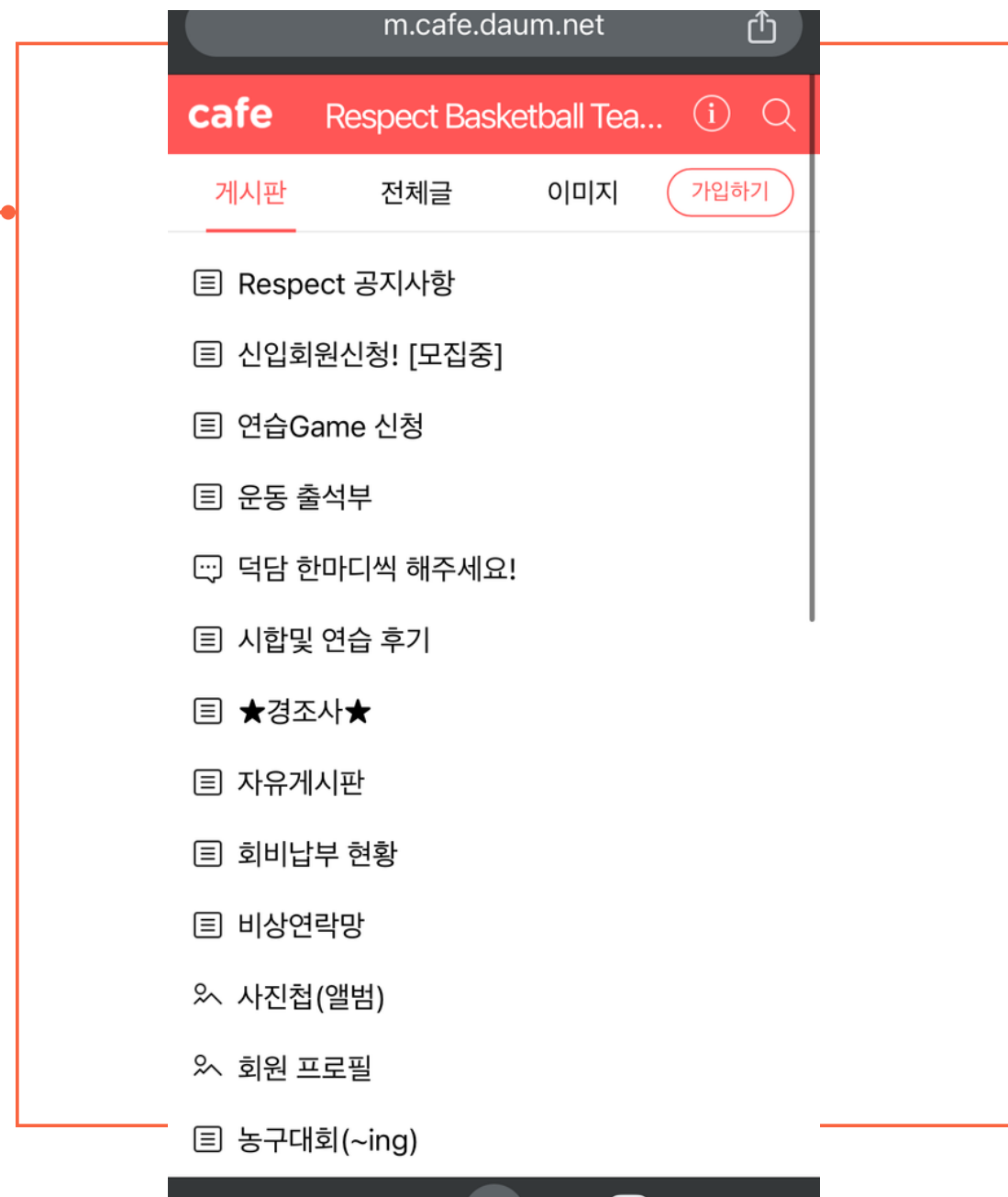
프로젝트 목표



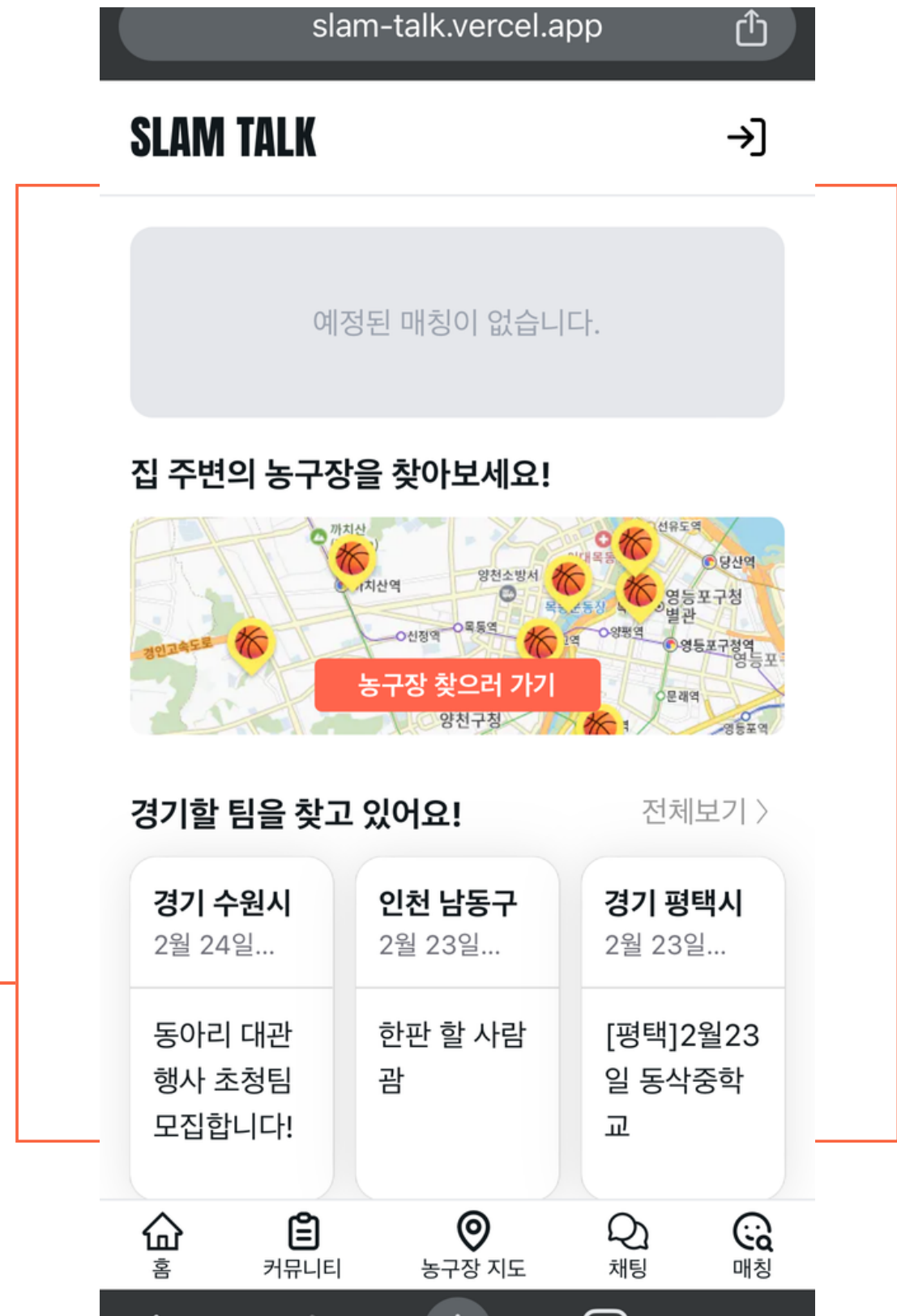
- 농구인들이 사용하는 어플리케이션
- 유저들이 직접 만들어가는 어플리케이션
- 농구인들이 필요한 기능을 모아놓은 어플리케이션

01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성



모바일 사용자 고려
복잡한 UI 개선



01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성



한양공업고등학교농구장 부속건물

출발

도착

저장

거리뷰

공유

서울 중구 을지로7가 2-21

2 4 5 동대문역사문화공원역 2번 출구에서 15m

이용시간을 알려주세요

시설별 채팅방 개설



01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성



자유롭게
농구장 등록 가능



01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성

The screenshot shows a forum interface. On the left is a sidebar with navigation items: '최신글 보기', '자유 게시판', '동아리 소식', '농구수필', '대회알림', 'BDR 하이라이트 M', 'BDR GAME FULL', 'BDR PHOTO', '자율리그 동영상', '시합요청', '구인/구팀', '게스트 구인/구팀', 'NYS NEWS', '농구용품 교환게시판', '농구용품Q&A', '체육관정보(대관팀 관양도)', '농구인들 구인/구직', and '농구재활정보'. The main content area displays a list of posts under the category '게스트 구인/구팀'. Each post includes a title, a date, and a '제목' (subject) field. The posts are numbered 213534 through 213521.

주이용 기능 분리
카테고리별 정리

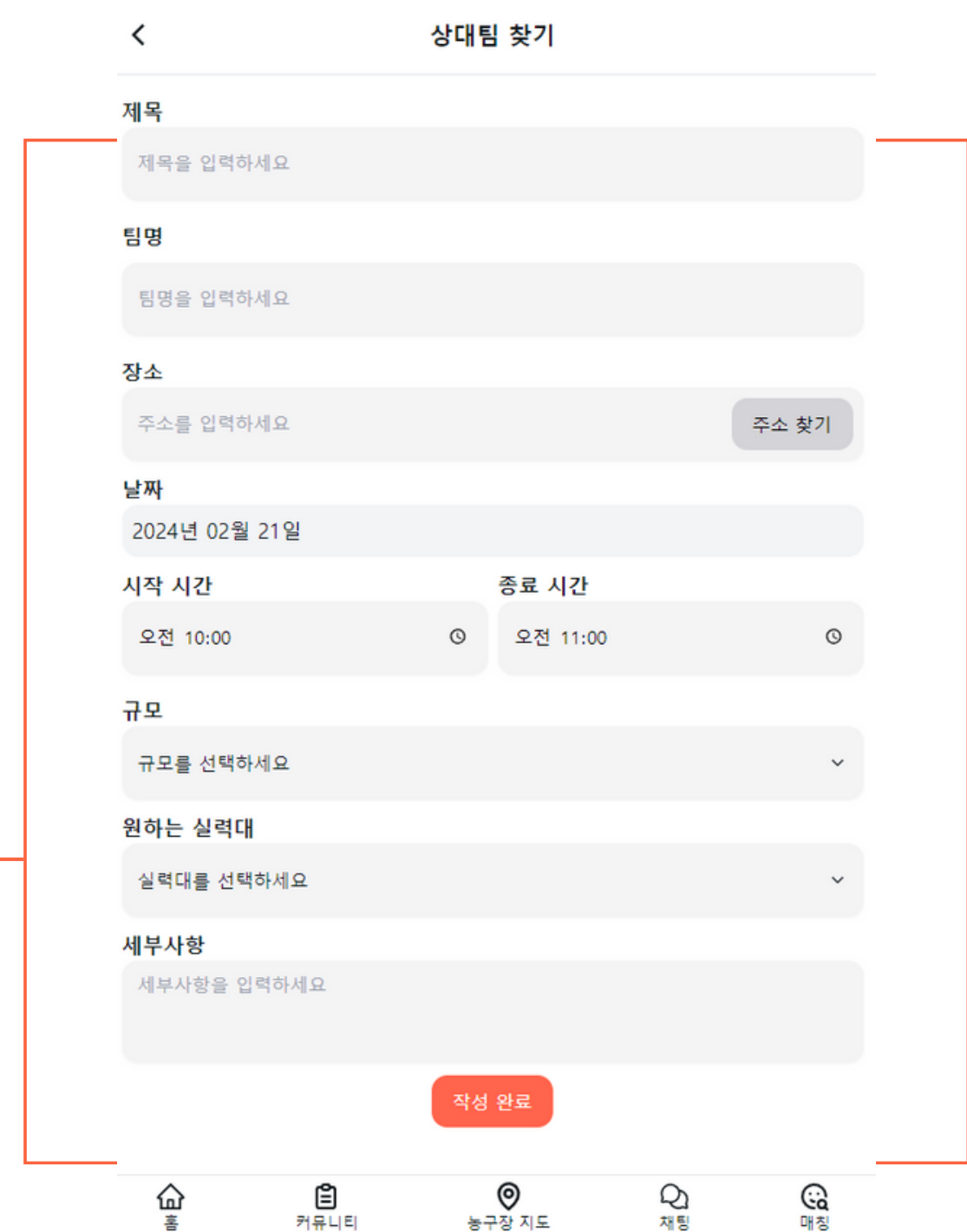
The screenshot shows a forum interface titled 'SLAM TALK' for user 'test4 (Lv.5)'. It features search filters for '상대팀 찾기' (Find Opponent Team) and '메이트 찾기' (Find Mate), and a search bar for '제목, 작성자, 장소 등' (Title, Author, Location, etc.). Below the filters are dropdown menus for '시/도 선택' (Select City/Province), '유형별' (By Type), and '실력별' (By Skill Level). The main content area displays a list of posts, each with a title, location, time, and skill level. The posts are numbered 1 through 3.

01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성



최소한의 이용 가이드 제공



01 프로젝트 개요

기존 서비스와의 차별성

저희 팀원 6명 참석

게스트비 6천원

010   

-게스트팀vs홈팀(홈팀 50대+11)

-게스트비: 5,000원

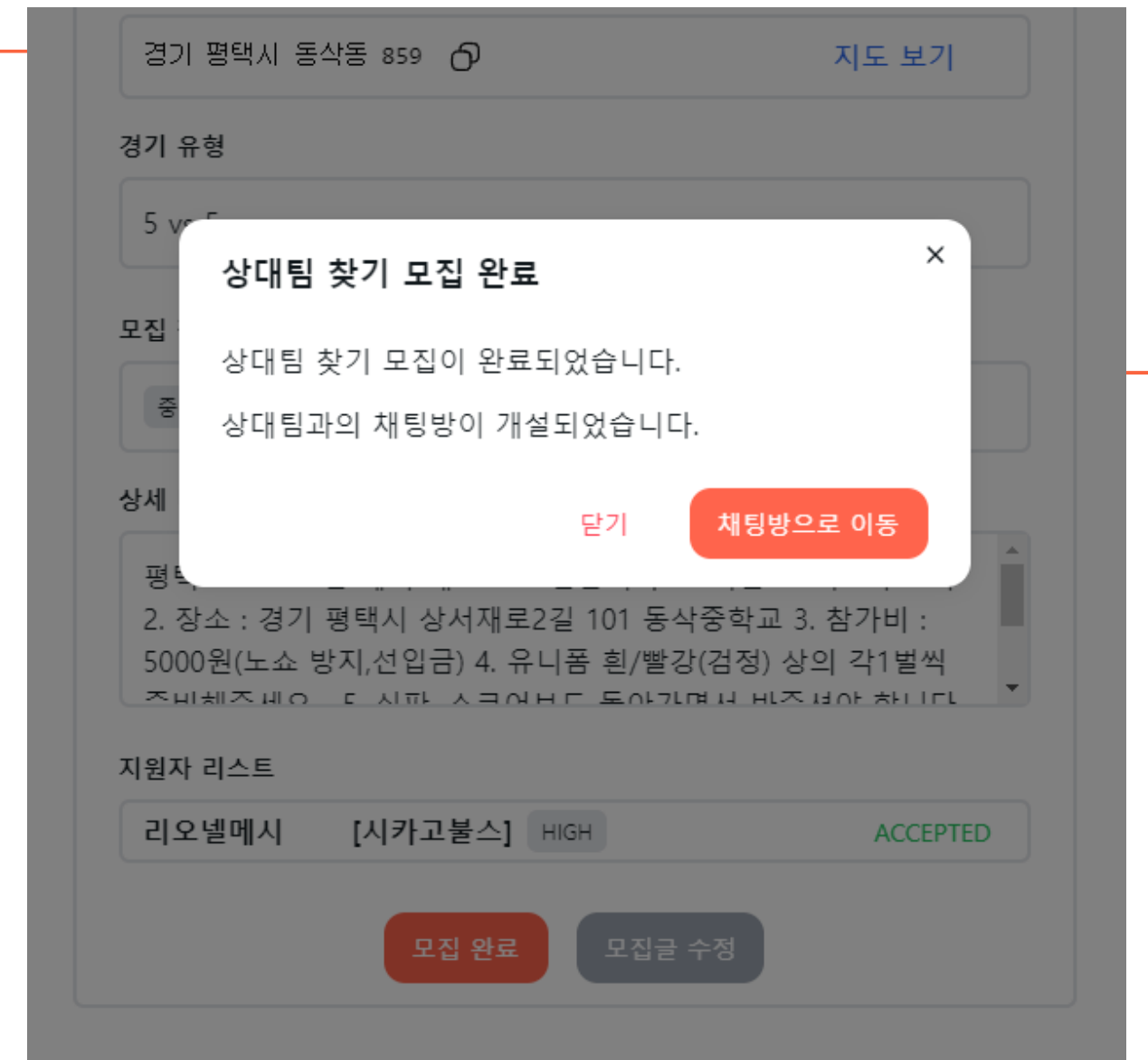
댓글 (

-연락처:010-   나이/성함

댓글 0

추천해요 0

매칭 후 원활한 경기 진행을 위한 채팅 연결



02 팀 구성 및 역할



02 팀 구성 및 역할

담당 업무

팀장



임동기

메인페이지
농구메이트 찾기
상대팀 매칭
관리자 페이지

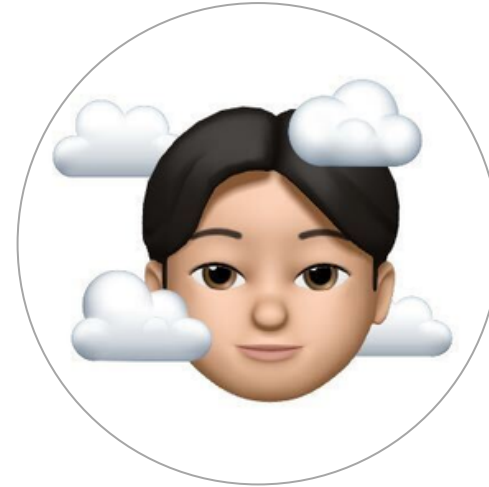
프론트엔드 파트장



문총미

농구장 지도
유저 관리
회원가입/로그인

백엔드 파트장



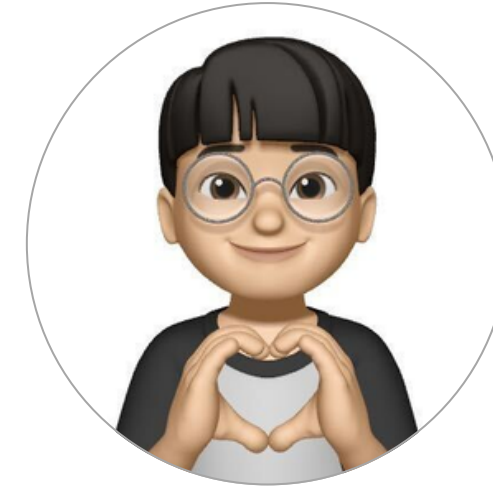
강수영

채팅 서비스
게시판 구현



홍예지

채팅 서비스
이미지 업로드 관리



이봉승

AWS 배포,
소셜/이메일 로그인,
마이페이지



전성환

게시판 구현
농구장 지도



류동수

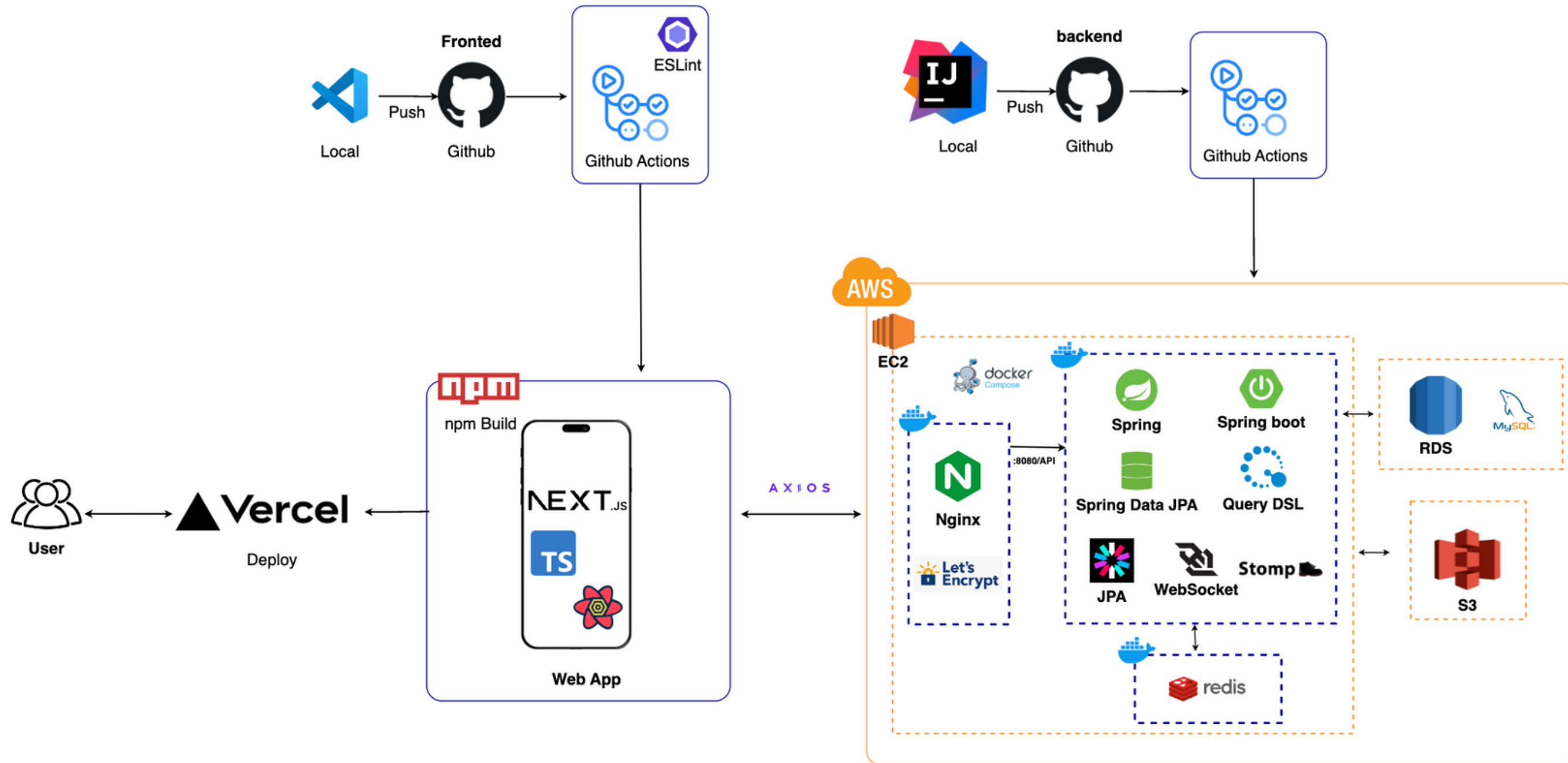
농구 메이트 찾기
상대팀 매칭

03 프로젝트 상세설명



03 프로젝트 상세설명

기술스택 및 아키텍처



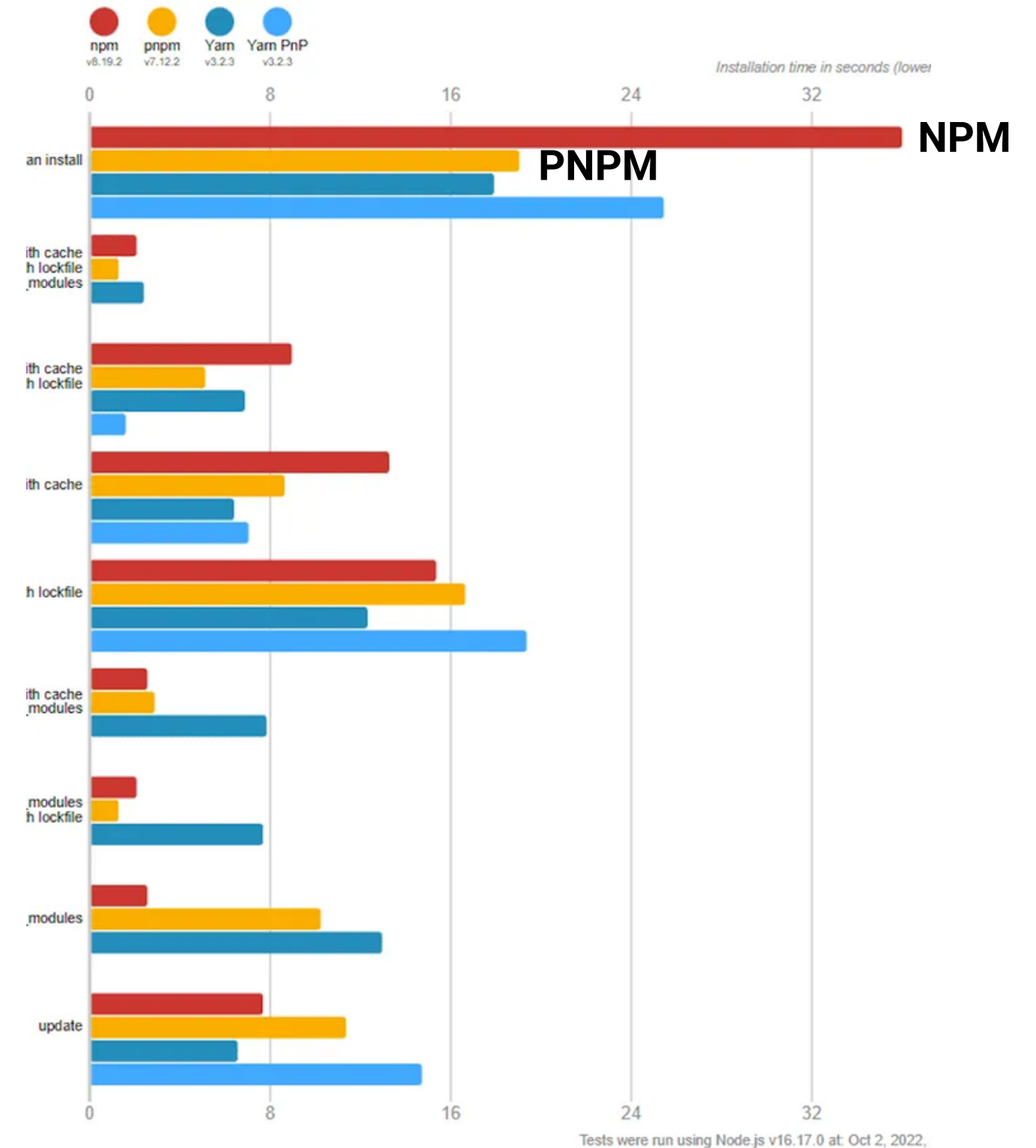
03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - 프론트

패키지 매니저: PNPM -> NPM 으로 변경

변경 사유 :

- GITHUB ACTIONS 등 기존에 사용하던 기술의 연동에 맞게 설정하는 과정에서 시간이 많이 소비될 것으로 예상되어 멘토링을 통해 패키지 매니저 자체에 크게 시간투자를 할 필요 없다는 것을 확인하고 변경했습니다.
- 빌드 속도 같은 성능에서도 NPM의 발전으로 인해 PNPM 사용이 큰 장점이 없어졌고, NPM 의 대규모로 활성화된 커뮤니티를 활용하는 것이 더 장점이라 판단됩니다.



03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - 프론트

서버측 상태 관리: SWR → react-query로 변경

	SWR	react-query
크기	4.2kb	11.4kb
api 설계 구조	고정된 기능으로 최소한의 api제공	많은 기능을 다소 복잡한 api 제공
정보 획득?	데포가 포함된 공식문서,커뮤니티가 잘 형성됨	많은 예제를 제공하는 공식문서, 상대적으로 많은 사용자들과 많은 커뮤니티
내장 기능	브라우저 확장프로그램으로 GUI 제공	공식 개발자 도구 GUI를 함께 제공

변경 사유 : SWR의 상대적 작은 번들 사이즈를 우선 장점으로 생각하고 선정하였고, 프로젝트의 필요한 기능만 활용하면 성능의 이점을 가져올 것이라 판단했지만, react-query가 주는 많은 기능으로 성능 개선에 더 도움이 될 것이라 판단하여 변경하였습니다.

상태 관리: Context API → Zustand로 변경

💡 zustand로 바꾼 이유

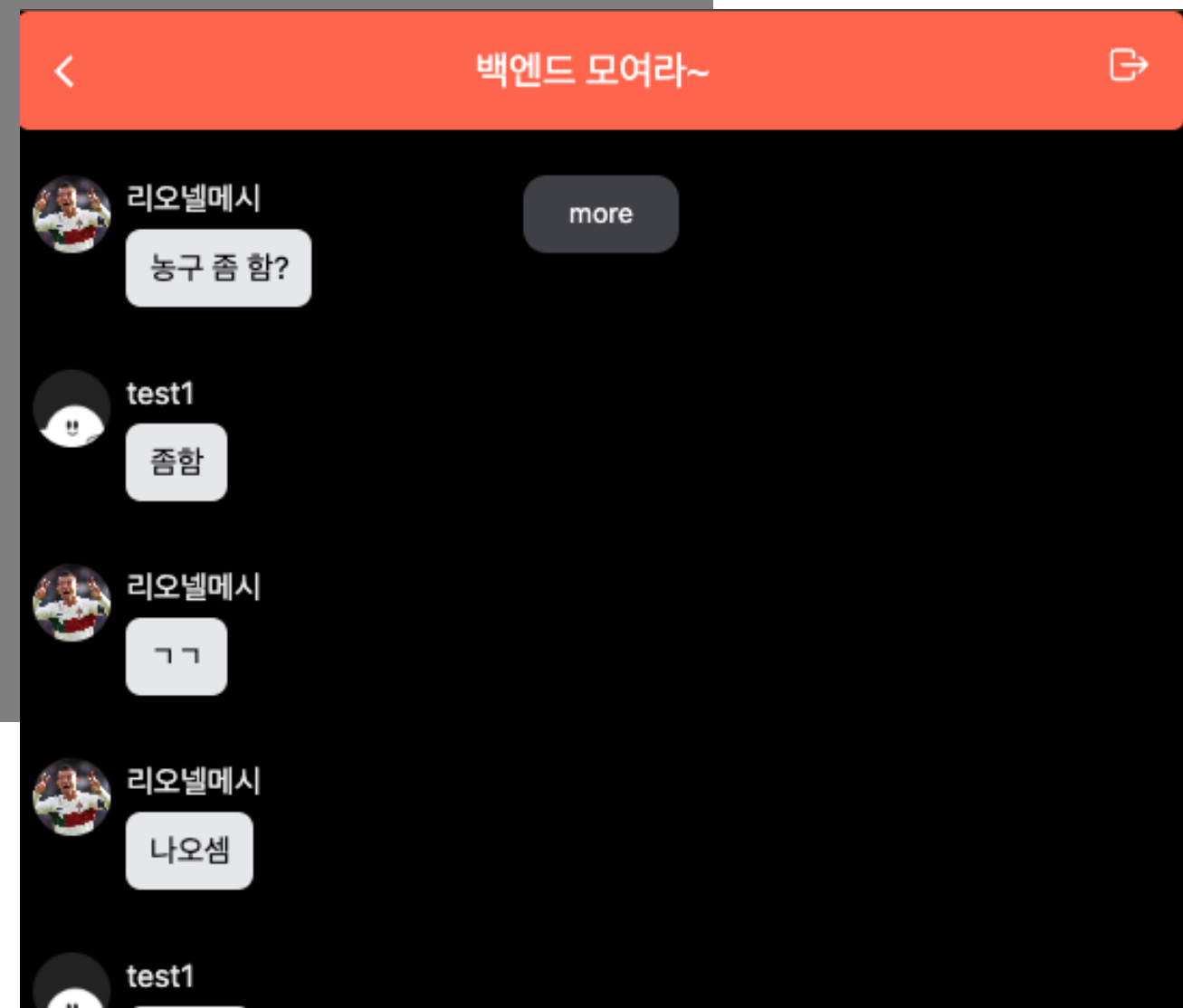
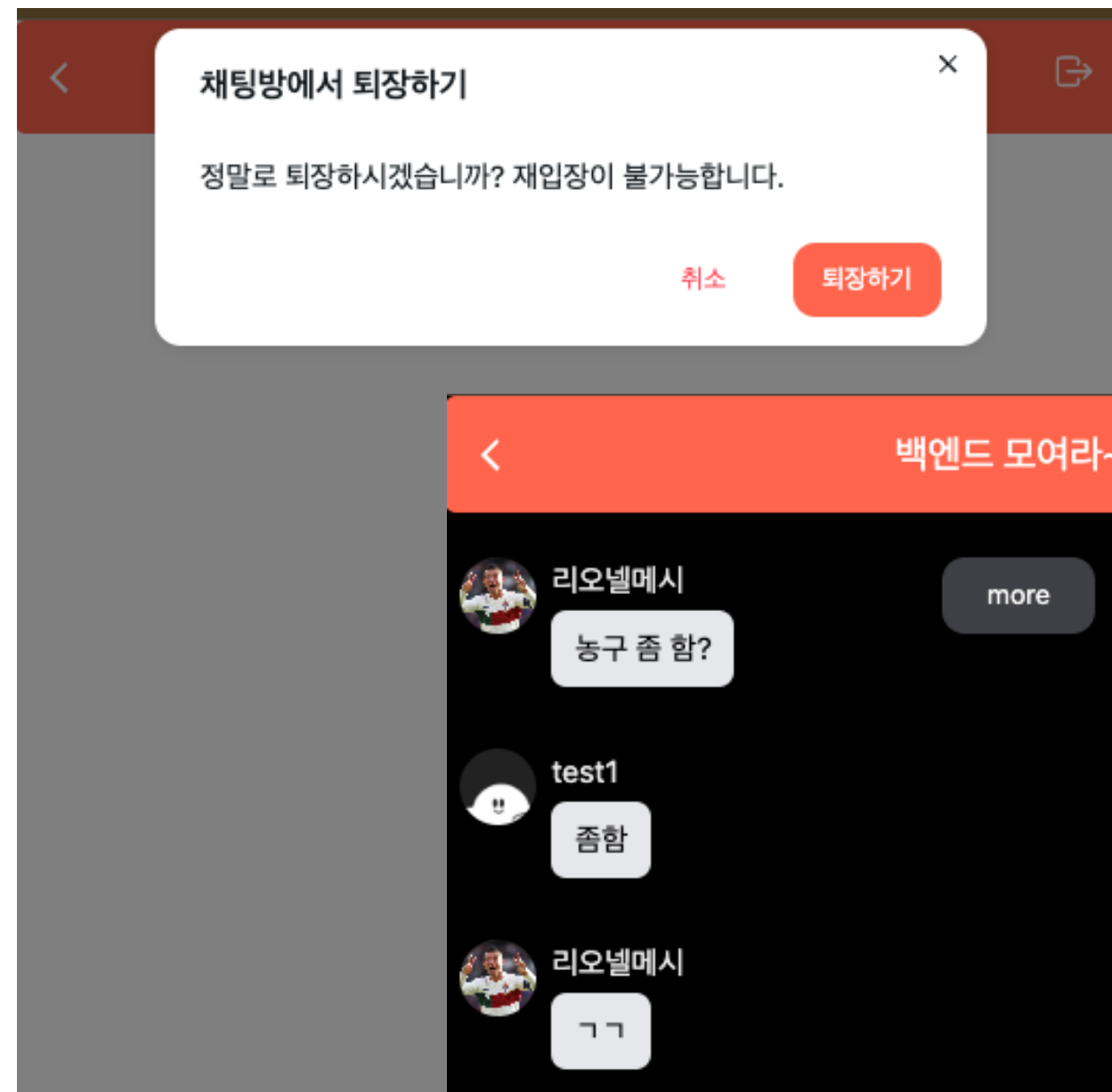
- 생각보다 전역상태 관리할 대상들이 있다.
- 아직 zustand를 사용해보지 않은 팀원이 있음에도 불구하고 거의 없는 러닝커브 → 매우 간결하고 사용하기 쉬운 API, ContextAPI는 사용해본 팀원이 거의 없어서 오히려 더 시간이 걸릴 수 있다.
- ContextAPI는 때때로 불필요한 리렌더링이 일어날 수 있음, 최적화 기능이 x
zustand는 이러한 문제 해결 가능.
- 프로젝트 유지보수측면 → 점점 더 상태관리할 상태가 늘어나고 복잡해질 가능성이 o
- Next.js와도 잘 통합된다.

03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - 채팅

STOMPJS

- STOMP를 사용하는 서버와의 운용성과 간편성을 고려
- STOMP와 동일한 프로토콜을
→ 서버/클라이언트의 소통에 도움이 됨
- STOMPJS의 상대적 사용이 쉬운 API를 제공하고, 많은 커뮤니티의 지원을 받아 개발 시간을 간소화
- SOCKJS는 브라우저 환경이 IE가 사라지면서 선택 X



03 프로젝트 상세설명

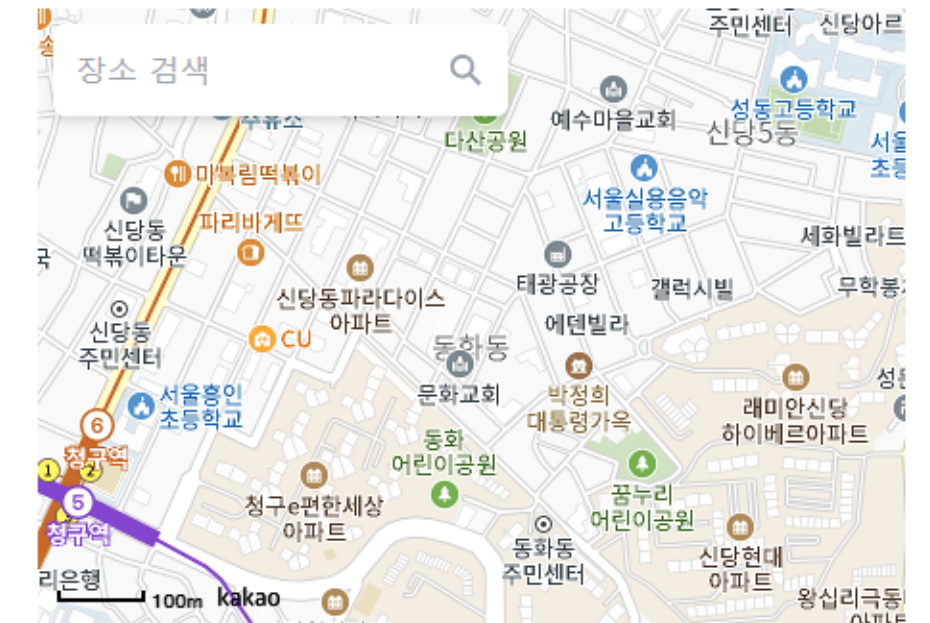
기능별 기술 선정 이유 - 지도

카카오 지도 API

- 대한민국 내에서 대다수가 사용하고 있는 만큼 익숙하고 편리한 기능을 다양하게 제공하고 있음.
- 장소 검색, 길찾기 등 본 앱에 필요한 기능을 충분히 제공하고 있음.
- 특히 길찾기 기능을 자체적으로 구현하기 어려운만큼 카카오맵으로 연동되는 길찾기 기능을 제공해주기 때문에



지도에서 주소 찾기



확인 닫기

03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - AWS 배포



변경사유

1. 클램플린으로 SMTP 요청을 보내려면 HTTP 만 가능
 - AWS를 통해 HTTPS 설정하여 SMTP 메일 전송. 이로써 보안 및 데이터 안정성 확보
2. 빠른 CI(지속적 통합), CD(지속적 배포) 환경 구축
 - 빠른 테스트를 위한 GITHUB ACTIONS를 이용한 CI, CD환경 구축
3. 구름톤 트레이닝 종료 이후에도 지속적인 서비스 배포 환경 구축

03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - REDIS 캐싱



과거 채팅 내역 조회

- 데이터 조회 시 바로 DB로 접근하지 않기 때문에 불필요한 DB 접근 횟수를 줄여서 서버 성능을 최적화하기 위해 사용
- 채팅방의 대화 내용을 REDIS 에 저장해두면 사용자에게 과거 채팅 내용을 보여줄때 빠른 속도로 제공할 수 있음
- "채팅방아이디 + 메시지아이디" 를 조합하여 KEY 로 사용하였기 때문에 유니크한 키값으로 관리가 가능
- VALUE에 저장되는 메시지 정보는 HASH 자료구조를 사용하여 필요한 데이터를 모두 저장
- 특정 시간 동안만 데이터가 저장되는 REDIS의 TTL(TIME TO LIVE) 정책을 활용 KEY 의 EXPIRE TIME 을 설정함으로써 데이터 저장공간을 효율적으로 사용함

03 프로젝트 상세설명

기능별 기술 선정 이유 - 이메일 인증

유저 이메일 인증을 위해 스프링에서 제공하는
JavaMail API를 사용하여 SMTP 메일을 전송

- 유저 이메일에 대한 신뢰성 증가
- 비밀번호 변경 시 이메일 인증을 통한 변경

이메일*

로그인시 필요

이메일 인증 요청

인증코드*

인증코드 입력

확인

03 프로젝트 상세설명

프로젝트 진행 및 관리

회의록

전체 팀 백엔드 프론트 +

날짜	태그	Aa 이름	참석자
2024년 2월 21일	팀		● 봉승 이 R ryu ● Yeji Hong ● Rachel ● 수영 강
2024년 2월 21일	프론트		임 임동기 ● Rachel ● 수영 강
2024년 2월 19일	백엔드	[마지막 멘토링 질문 리스트]	● 봉승 이 ● Yeji Hong R ryu ● 전성환
2024년 2월 8일	백엔드	정보공유	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 2월 6일	백엔드	[최이지 코치님 멘토링] 리프레시 토큰 / 알림	● 봉승 이
2024년 2월 2일	백엔드	일일보고	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 2월 2일	백엔드	[백엔드 3차 멘토링] 질문리스트	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 2월 2일	프론트	프론트 회의 (현황 공유)	임 임동기 ● Rachel ● 수영 강
2024년 1월 30일	백엔드	6시 30분 회의	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 1월 30일	백엔드	[백엔드 추가 멘토링 - 정다운 멘토님] 새로고침	● 봉승 이 ● 전성환
2024년 1월 25일	백엔드	[백엔드 2차 멘토링] 답변	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 1월 23일	백엔드	[백엔드 2차 멘토링] 질문리스트	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 1월 18일	백엔드	2시 회의	● 봉승 이 ● Yeji Hong ● 전성환 R ryu
2024년 1월 18일	팀	2시 간단 회의	● 봉승 이 R ryu
2024년 1월 17일	백엔드	일일보고	● 봉승 이 ● Yeji Hong
2024년 1월 17일	백엔드	[최이지 코치님 멘토링] 채팅 관련 질문	● 봉승 이 ● Yeji Hong
2024년 1월 16일	팀	2시 간단 회의	● 봉승 이 R ryu
2024년 1월 15일	프론트	프론트 회의	임 임동기 ● Rac
2024년 1월 12일	팀	전체 회의	● 봉승 이 R ryu
2024년 1월 12일	프론트	프론트 회의	임 임동기 ● Rac
2024년 1월 11일	백엔드	[백엔드 멘토링 - 1차] 질문	● 봉승 이 ● Yeji Hong

기술 문서

날짜	Aa 이름	태그	작성자
2024/01/07	회원가입, 로그인 레퍼런스	백엔드	● Yeji Hong
2024/01/07	웹소켓 STOMP 레퍼런스 by lbs	백엔드	● 봉승 이
2024/01/09	라이브러리 선정 이유	백엔드	● Yeji Hong ● 봉승 이 ● 전성환 임 임동기
2024/01/14	origin/develop의 변경사항 받아오기	팀 프론트 백엔드	임 임동기
2024/01/15	github Actions 와 docker-compose 를 이용한 cicd 구축기	백엔드	● 봉승 이
2024/01/28	JWT 란?	백엔드	● 봉승 이
2024/01/28	Oauth2.0 란?	백엔드	● 봉승 이
2024/01/31	@AuthenticationPrincipal 은 어떻게 동작하는가?	백엔드	● 봉승 이
2024/02/02	AWS 지역 이동하기	백엔드	● 봉승 이
2024/02/02	EC2 컨테이너 접속 후 서버 로그 확인하기	백엔드	● 봉승 이
2024/02/06	multipart/form-data 로 이미지와 json 함께 받기[postman Test 방법]	백엔드	● 봉승 이



[최이지 코치님 멘토링] 리프레시 토큰 / 알림 FCM 방식 질문

2024년 2월 6일 오전 10:12

비어 있음

● 봉승 이

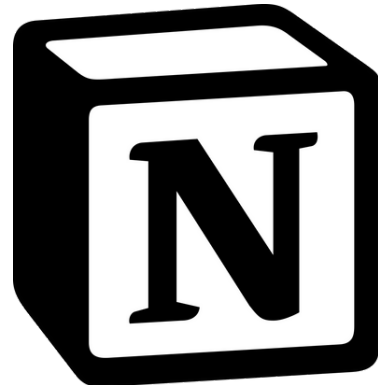
댓글 추가

- 리프레시 액세스, 리프레시 유효기간 7일인데 새로 발급하는게 이상한가?
- 항상 새로고침이나 리다이렉션 할때마다 저스토크 초기화할때마다 로컬 스토리지 저장할때마다
 - 로컬 스토리지를 먼저 보고 가져와서 저스토크에 넣고 없으면은 쿠키에서 넣고 그래도 없으면 만료가 되었을 때 서버에 재요청.
 - 요청을 매번 보내는게 아니라 로컬 스토리지

RTR 을 버려야하나???

새로고침할때 값이 저장되어있나

- 만약에 살아있다면 그냥 써라.
- 만료시간을 7일앞고 엄청 짧게 잡아서 리프레시 5분 액세스 1분 잡아서 지금 만료 동작이 가능한지 확인 가능할까?
- 시간을 엄청 줄여서 테스트 한다. 지금 로직은 잘 모르지만 안될거같다. 액세스 토큰을 받을때 리프레시 받는건 문제없는데, 이지코치님 생각에는 액세스 토큰, 리프레시 발급을 너무 자주 하는거 같다. 액세스 토큰을 갖고 있고, 리프레시 토큰을 갖고 있을 때 재발급하는게 좋은데, 액세스 토큰이 만료가 되었을 때 발급을 받아야되는데 정책상이상한것 같다. 이걸 해결을 해야지



03 프로젝트 상세설명

프로젝트 진행 및 관리

동기와비동기

Upgrade Plan

Channels

- # 개인이메일공유
- # 백엔드-공지
- # 백엔드-깃허브-채널
- # 백엔드-이슈
- # 보안-채널-외부-유출-금지
- # 서버-재배포-알림-게시판
- # 일일-보고
- # 팀-게시판
- # 프로젝트
- # 프론트-이슈

백엔드-깃허브-채널

GitHub APP 3:25 PM
replied to a thread
Pull request merged by yj120

#261 #241 채팅 리스트 로직 수정, s3bucket 에 저장가능한 이미지 확장자 추가
SlamTalk/slam-talk-backend | Today at 3:22 PM

CICD APP 3:27 PM
Succeeded GitHub Actions

GitHub-Actions CI/CD repo
SlamTalk/slam-talk-backend

message
Merge pull request #261 from yj120/refactor/241-chat

author
Yeji<83278069+yj120@users.noreply.github.com>

#일일-보고 7 members

하고싶은 말?
잠들면 죽는거야...

Feb 7th

임동기 APP 10:00 PM
임동기 posted an update for Daily Standup

오늘 기분은 어때?
😞

오늘 뭐 했어?
새 모집글 작성 post 요청

이슈가 있었어?
React-query로 코드 짤 때 타입애러가 많이 나서 힘들었어...!

내일은 뭐할꺼야?
내일도 api 연결 할 거 같아

하고싶은 말?
잠들면 죽는거야..

#일일-보고

Jan 17th

yui5227 APP 7:16 PM
이봉송 posted an update for Daily Standup

오늘 기분은 어때?
😄

오늘 뭐 했어?
Swagger 기본설정, 보일러 공사 구경, User entity 레포 개발, JWT, 시큐리티 기본설정

이슈가 있었어?
oauth2.0 공부해야하는 이슈?

내일은 뭐할꺼야?
내일은 pr 좀 짤라서 보내면서 OAuth2.0 공부할 것 같아요

하고싶은 말?
너무너무 수고많으셨습니다~ 저녁 잘보내세요~

#팀-게시판 7 members, 1 pin

이봉송 2:43 PM
서버 정상 동작합니다!

이봉송 2:46 PM
[구글, 네이버 소셜 로그인 구현 완료 안내] 아래의 url 로 매핑하면 로그인 페이지로 이동합니다! 최종적으로 http://localhost:3000 으로 리다이렉트 되면서 개발환경에서 로그인이 가능합니다

- https://www.slam-talk.site/oauth2/authorization/naver
- https://www.slam-talk.site/oauth2/authorization/google

nid.naver.com
네이버
네이버에 로그인 하고 나를 위한 다양한 서비스를 이용해 보세요

#프론트-이슈

문홍미 9:16 PM
@임동기 @강수영
아직 수정사항 전부 반영은 안됐는데 react-query 기본 설정 코드는 미리 받으셔야 할 것 같아서 기존 PR Merge 했습니다!

기존 refresh 요청에서 유저 인포 가져오는 api가 내일 종료로 완성되어서 분리될 예정입니다. 그 전까지 하드 코딩으로 사용하셔야 될 것 같습니다.

react-query로 변동하면서 기존 코드가 많이 바뀌었습니다. develop 업데이트 확인 해주시고 문제있으면 말씀해주세요!

현재 로그인 완료 후 한번 새로고침을 해야 토큰인식이 되는데 이 부분도 수정 예정입니다.

내일까지 로그인, 유저 관련 수정사항 마무리 하겠습니다!

4 replies Feb 8th at 10:24 AM

#백엔드-공지

Feb 9th

홍예지 11:46 PM

- 채팅방 생성 요청 시 request api 는 아래와 같습니다. 이 부분은 프론트담당자와 공유가 필요할 거 같습니다.
- 채팅방 생성 후 생성자 및 참여자의 userChatRoom 테이블에 해당 채팅방을 저장하는 로직을 추가할 예정입니다. (생성과 동시에 사용자(참여자)는 자신의 채팅리스트에서 채팅방을 확인할 수 있음) (edited)

3 likes, 1 comment

Feb 14th

류동수 10:55 AM
수정사항이 생겨 PR 취소하였습니다.

#백엔드-공지

류동수 11:23 PM
[ERD 수정]

- ERD에서 메이트찾기와 상대 팀 매칭 관련 테이블을 여러 부분 수정하였습니다. 참고 부탁드립니다!
- ERD 수정에 따른 코드 수정 및 커밋은 내일 종료로 할 계획입니다.
- 이번 수정사항 관련해서 내일 회의에서 프론트엔드 파트 분들에게도 말씀 드릴 계획입니다.

5차 수정 관련 노션 주소 : https://www.notion.so/5-3ff6f787efdf40c2916475ff28617472

동기와 비동기 on Notion
5차 수정 | Notion
변경 사항

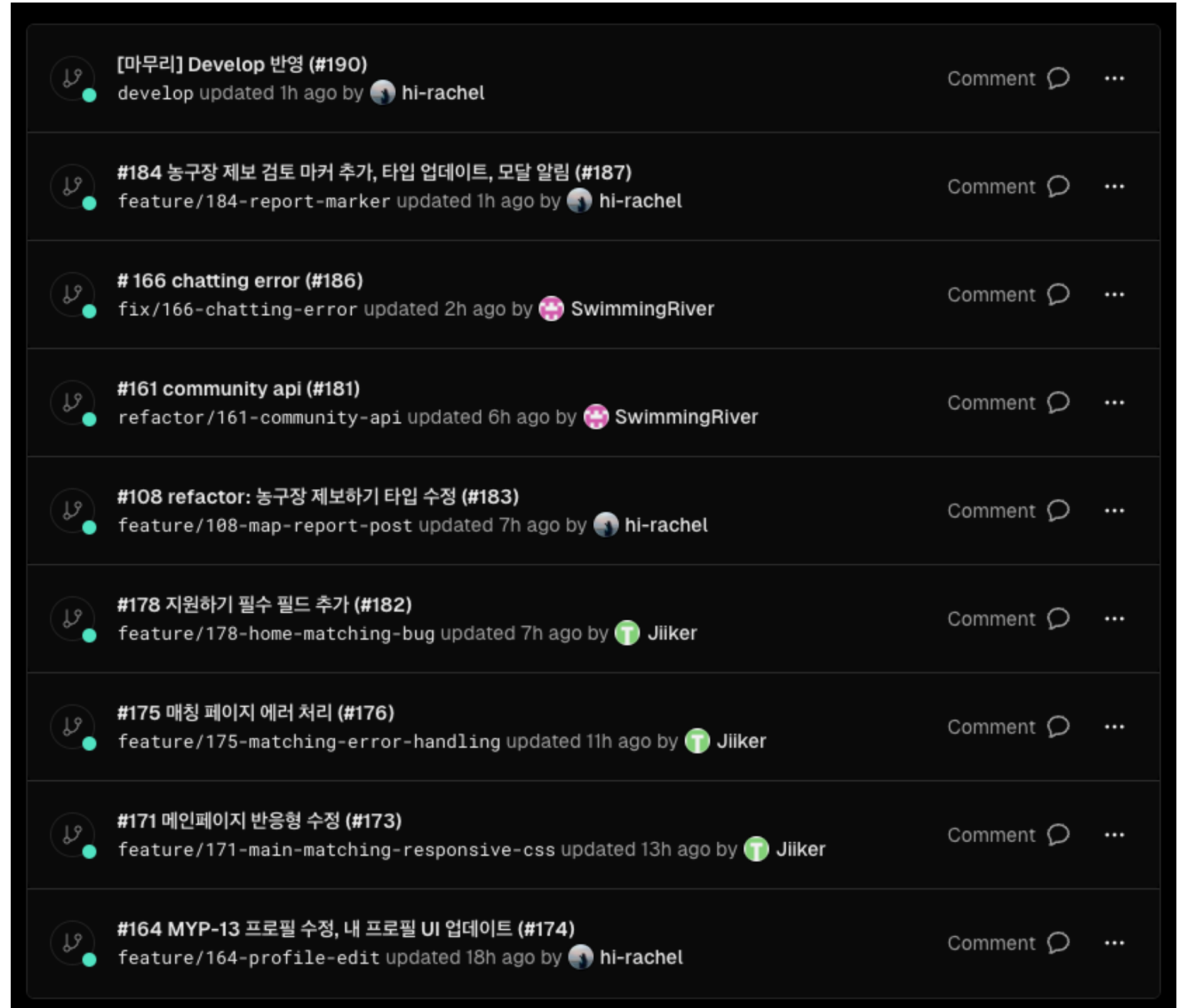
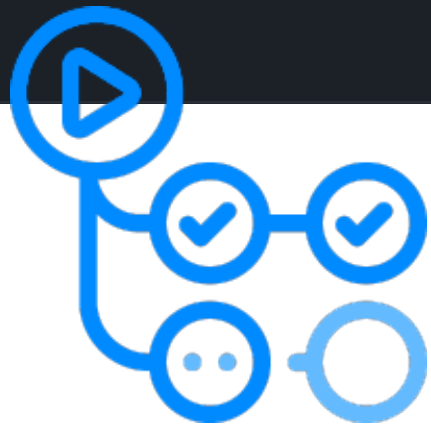
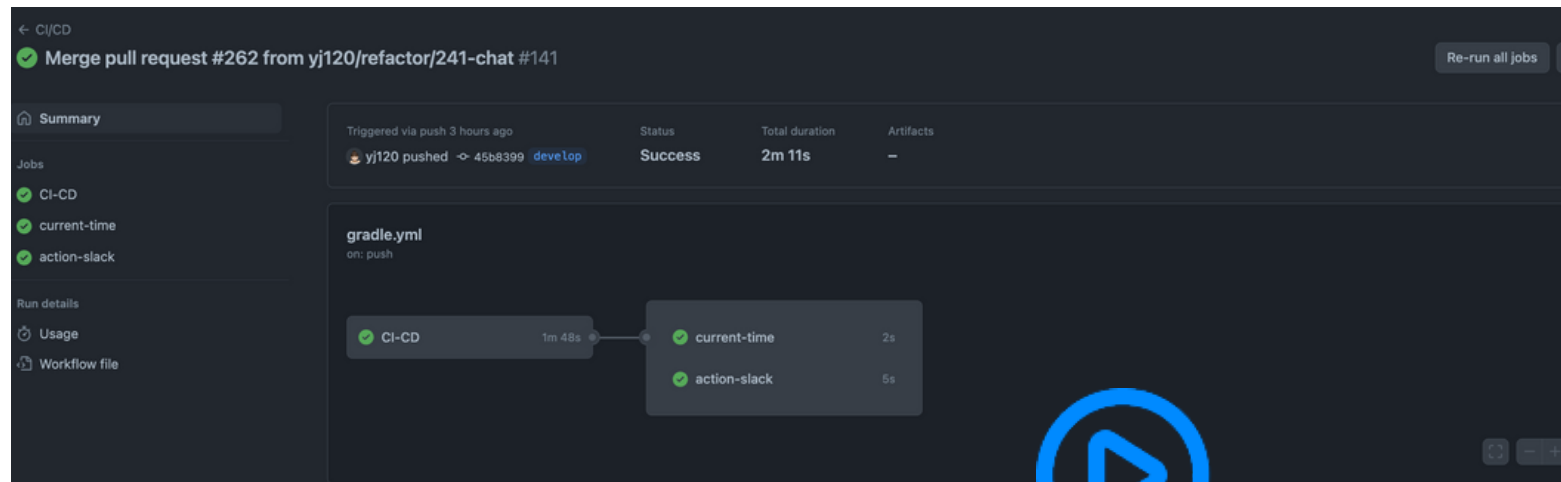


03 프로젝트 상세설명

배포 프로세스

프론트 - Vercel, Github Action

백엔드 - docker-compose, Github Action



04 프로젝트 결과



04 프로젝트 결과

메인화면

Frontend : 임동기, 문총미
Backend : 류동수, 이봉승

“임박한 매칭 확인 및 게시글 미리보기 제공”

임박한 매칭 알림

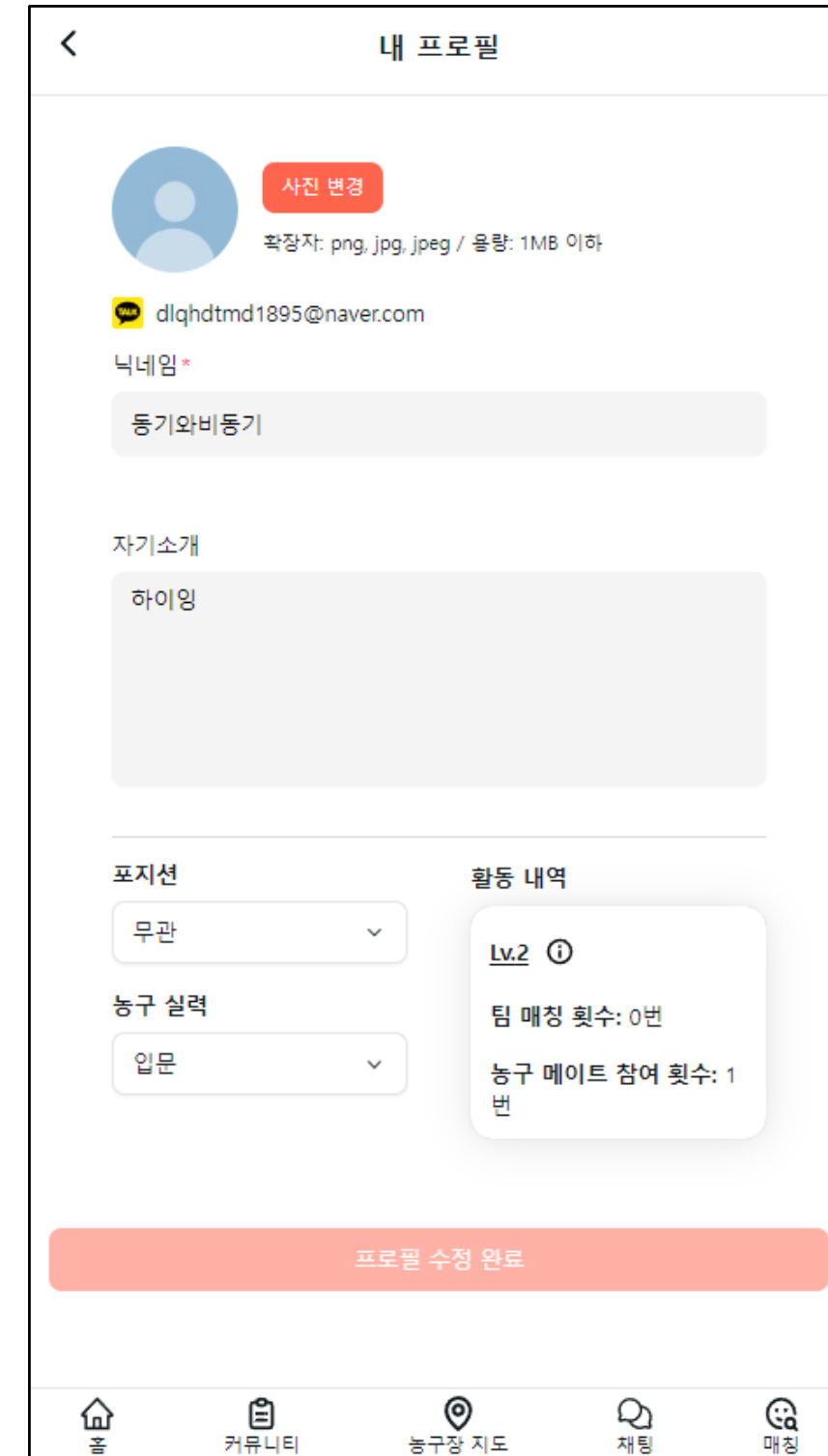
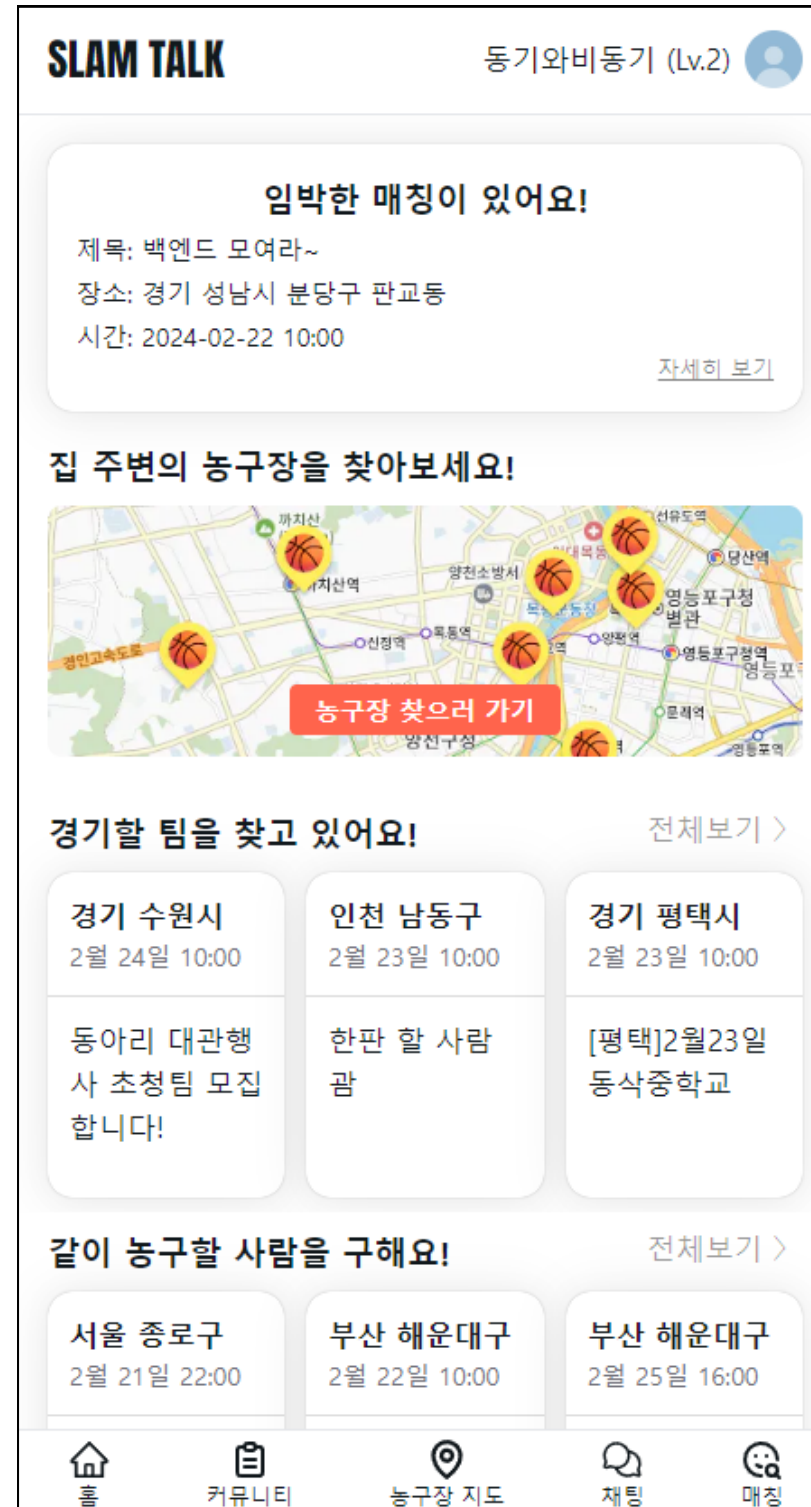
팀, 상대팀 매칭 성사시 약속알림 확인

게시글 미리 보기

경기할 팀, 농구할 팀을 모집하는 게시글을 메인화면에서 미리 보기 가능

나의 활동 내역

나의 팀 매칭 내역, 농구메이트 내역 조회 가능



04 프로젝트 결과

로그인

Frontend : 문총미
Backend : 이봉승

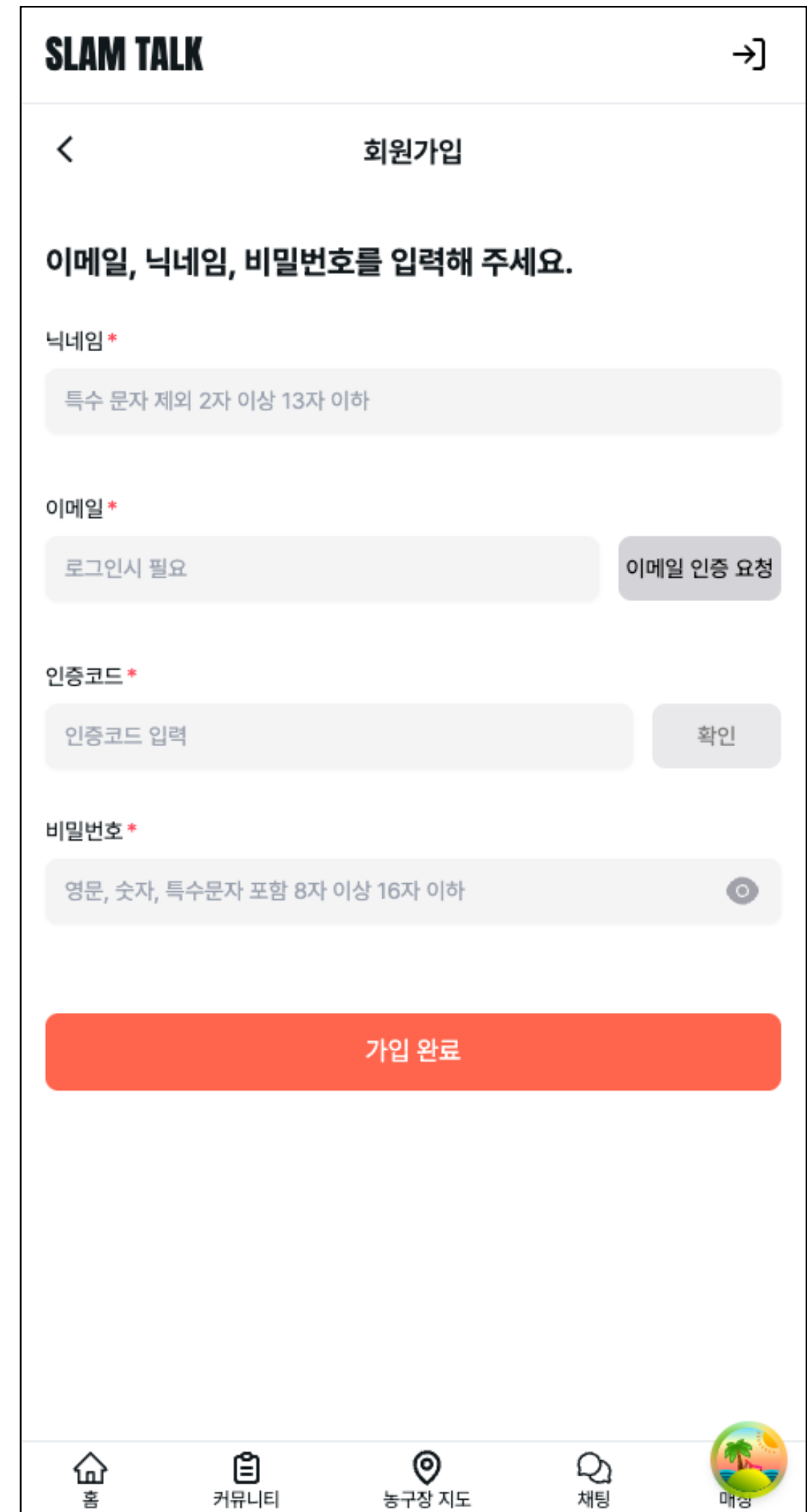
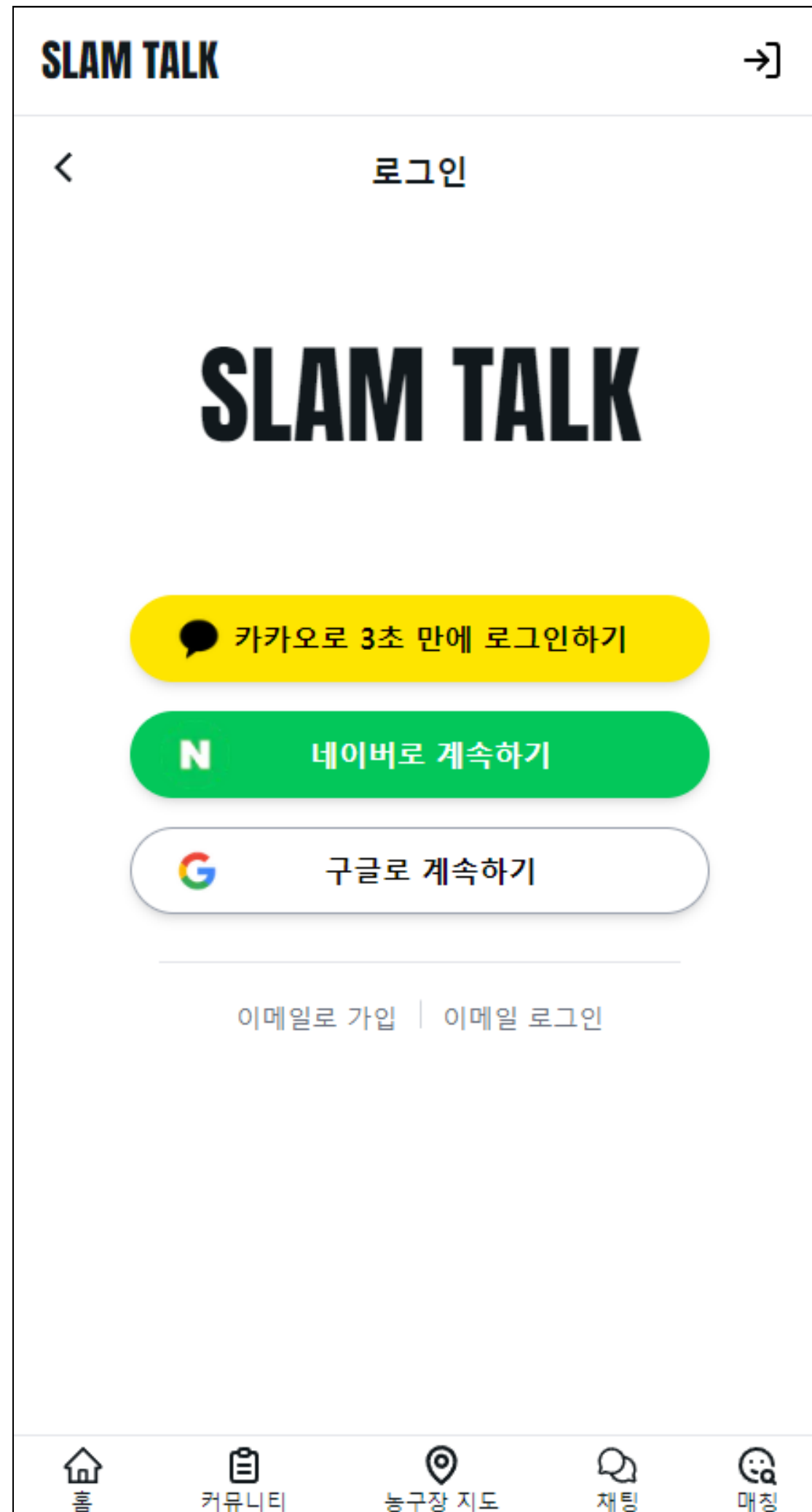
“카카오, 네이버, 구글, 일반 이메일
회원가입 및 로그인 기능”

소셜 로그인

카카오, 네이버, 구글로 이메일, 닉네임,
이미지의 정보를 제공받아 로그인 가능
로그인 시 메인 페이지로 이동

일반 로그인

회원가입 시 이메일 인증을 통해
유효한 이메일만 회원가입이 가능



04 프로젝트 결과 농구장 지도

Frontend : 문총미
Backend : 전성환

“전국 팔도 농구장 정보 조회 및 채팅”

농구장 조회

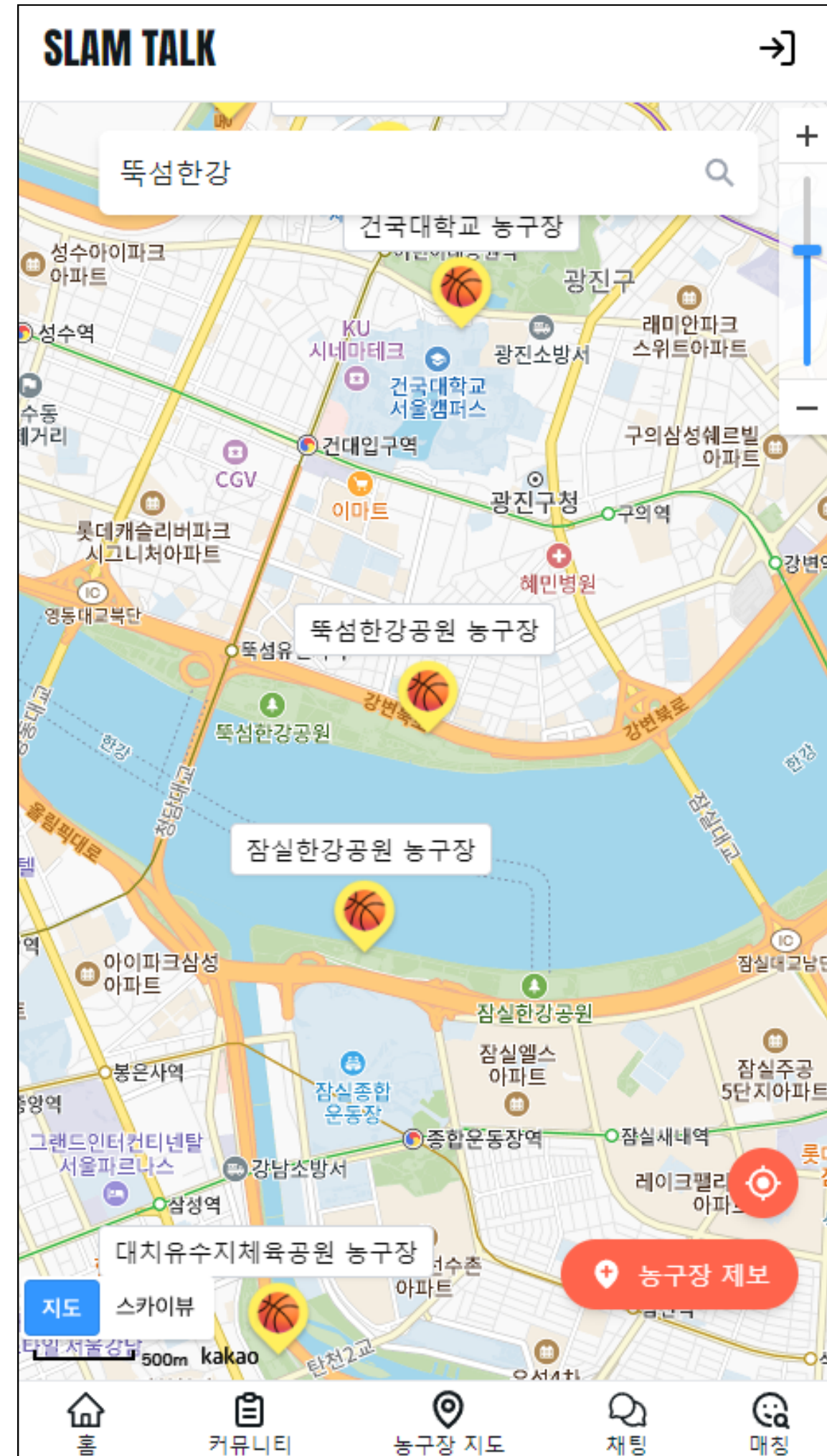
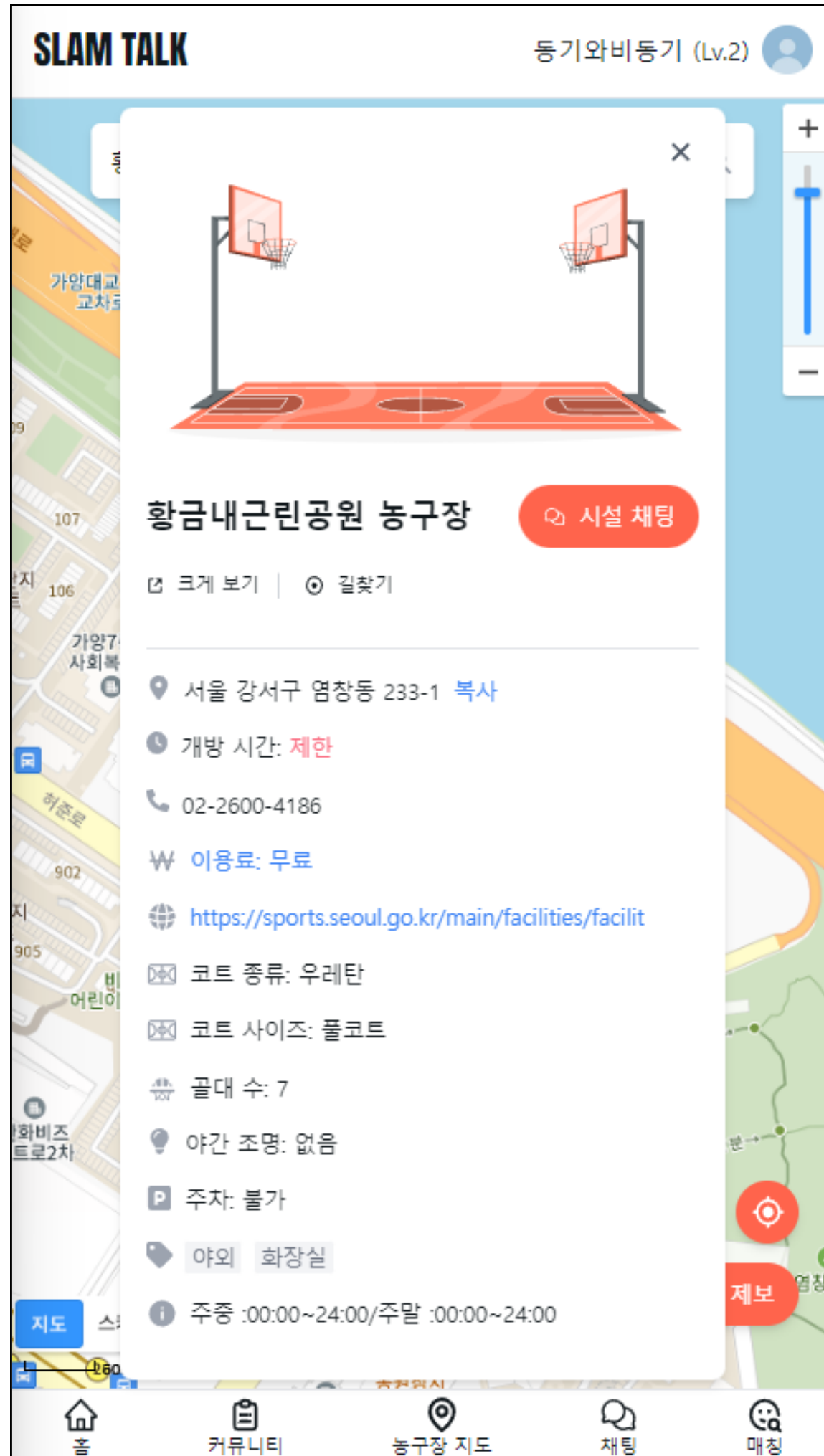
전국 농구장 마커 표시
마커 클릭 시, 해당 농구장 정보 상세 조회

위치 이동

현재 위치로 이동
주소 검색 이동

실시간 채팅 이동

농구장별 실시간 채팅 가능



04 프로젝트 결과

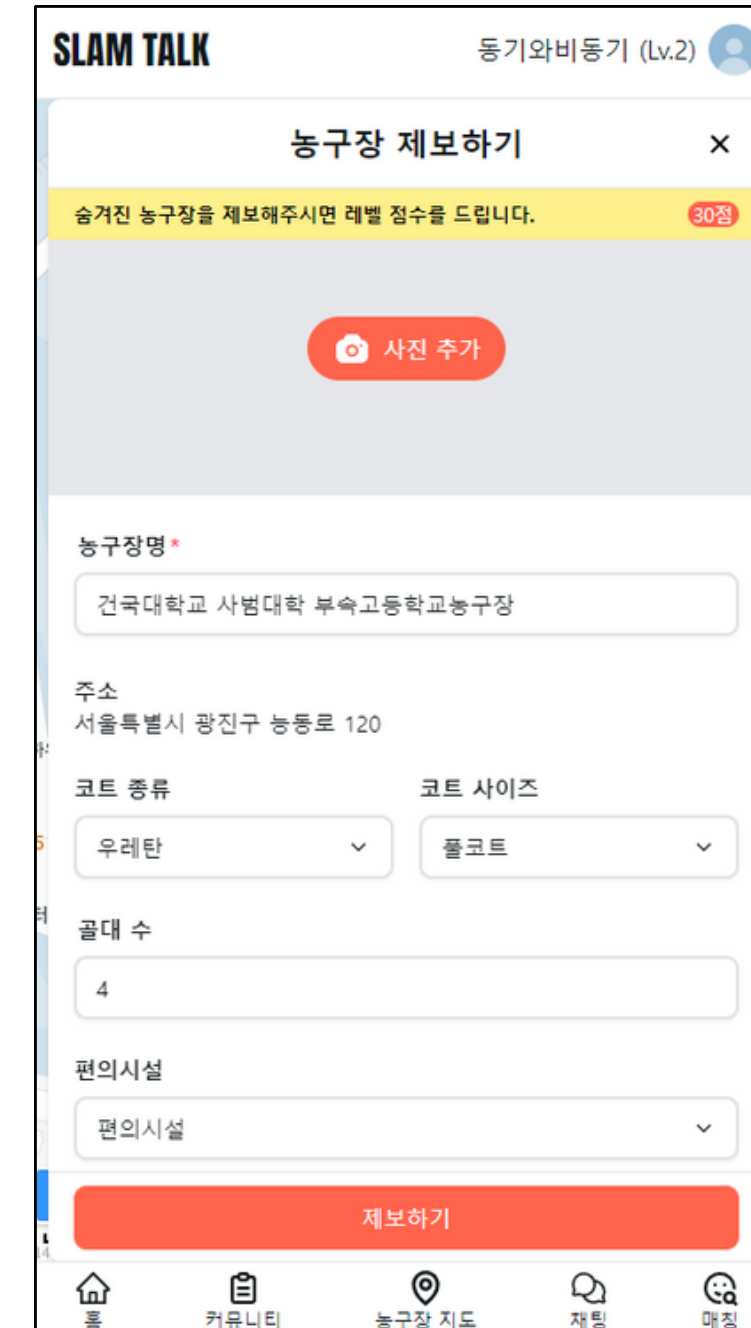
농구장 제보하기

Frontend : 문총미

Backend : 전성환

농구장 제보

이용자가 마커를 찍어 농구장 제보 가능
제보 후, 이용자가 제보한 농구장 확인 가능



04 프로젝트 결과

채팅

Frontend : 강수영
Backend : 홍예지

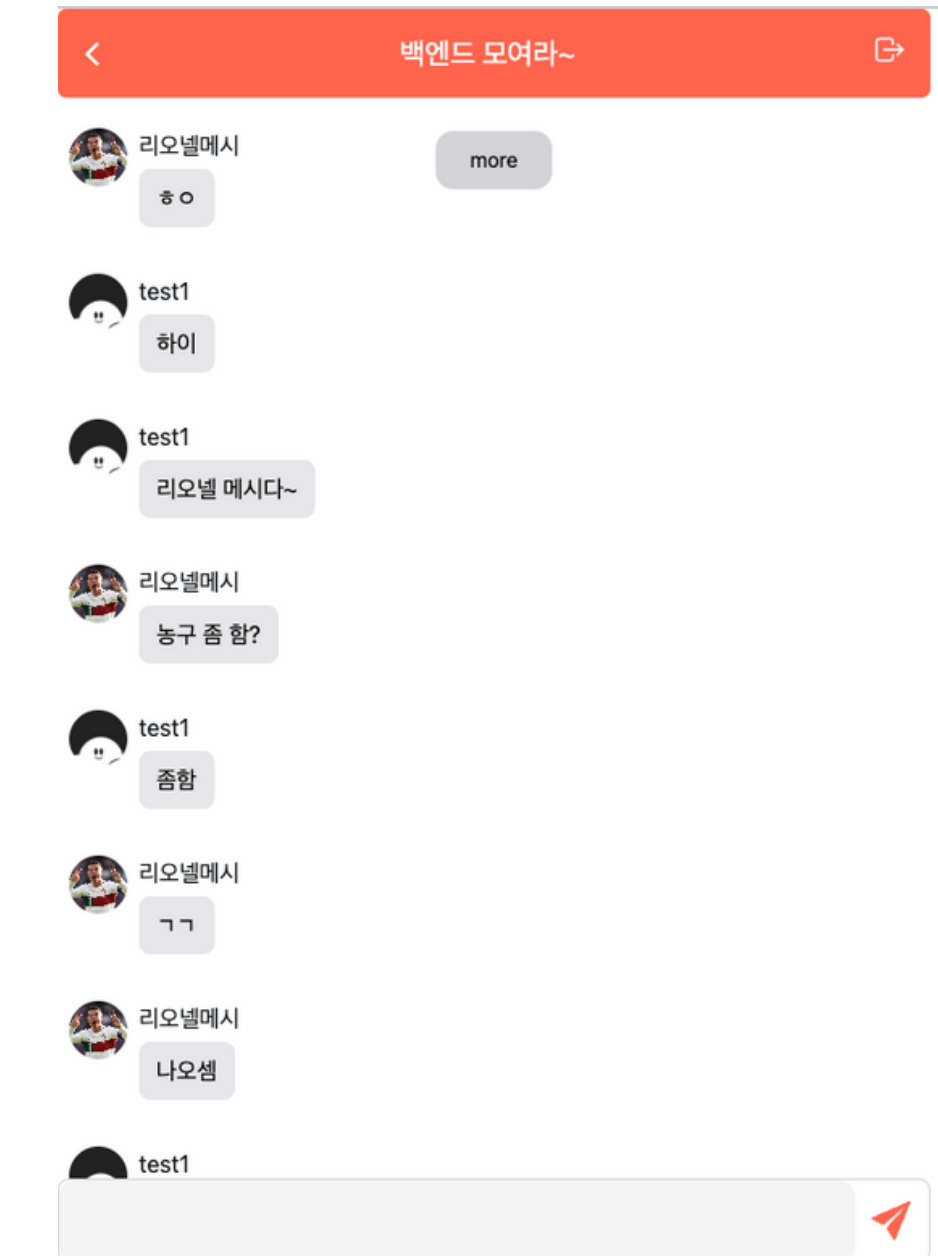
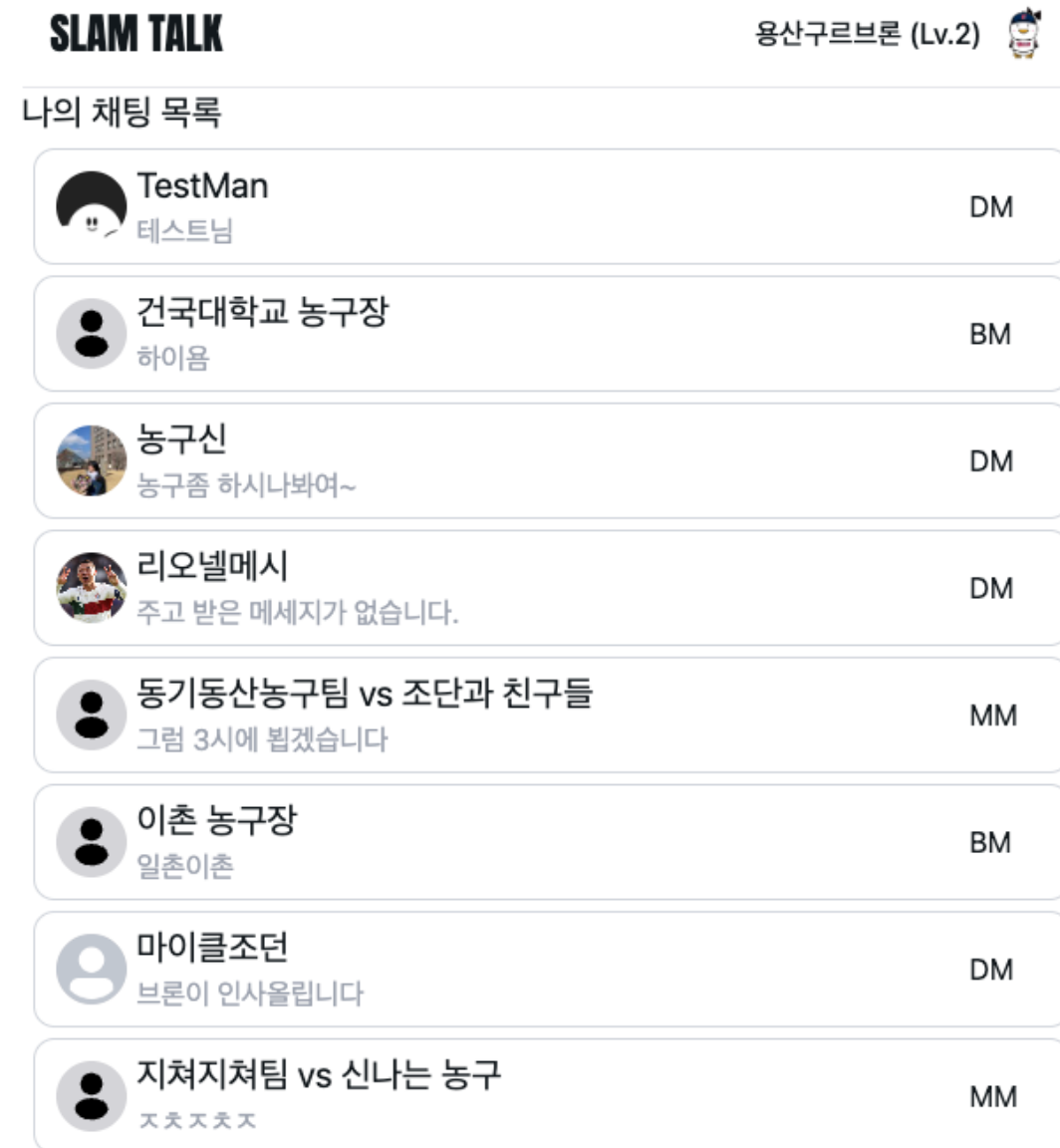
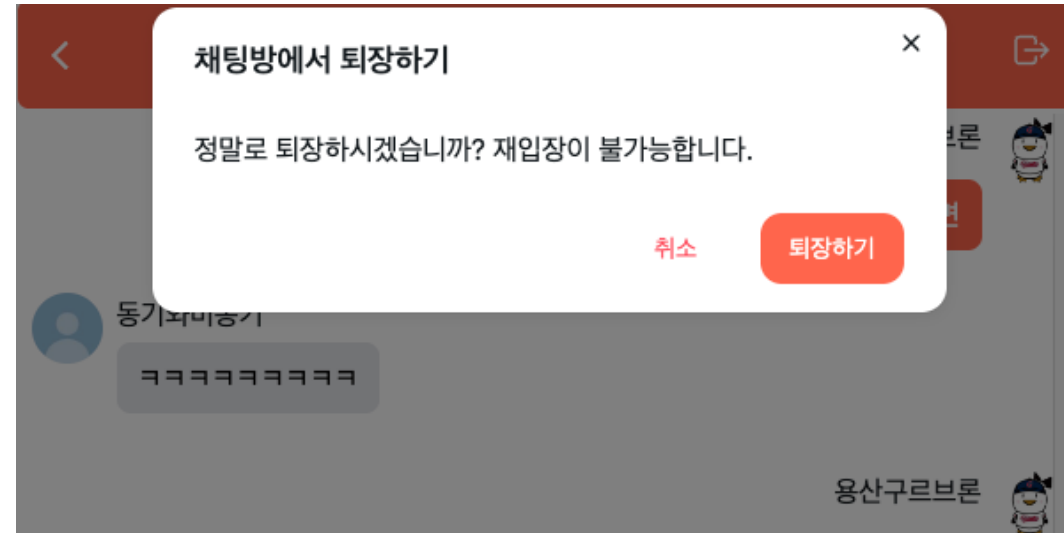
“다양한 유형의 실시간 채팅 서비스 제공”

채팅 리스트

현재 로그인한 유저가 참여한 채팅 룸 목록
1:1 개인 메시지(DM), 농구장 시설 채팅룸(BM), 팀(MM) / 메이트매칭(TM) 채팅룸 구분하여 표시

채팅룸

- 실시간 대화 가능
- 첫 입장시 안내 메시지
- 재입장시 확인 하지 않은 메시지만 렌더링
- 더보기 버튼으로 과거 내역 조회
- 퇴장 버튼 클릭시 경고창으로 한번 더 확인
- 상대방 프로필 클릭 시 프로필 페이지 이동 가능
- 농구장 시설/같이하기 채팅에서 단체 채팅도 가능



04 프로젝트 결과

상대팀 찾기

Frontend : 임동기

Backend : 류동수

“3vs3, 5vs5 등 상대팀을 모집”

상대팀을 모집 및 모집 완료

신청자 중 한 명을 수락하면 모집 완료를 하고 채팅방으로 연결.

게시글 목록 필터링

지역명, 실력별, 유형별로 게시글 목록을 필터링 조회 가능.

상대팀 찾기 메이트 찾기 제목, 작성자, 장소 등 🔍

시/도 선택 유형별 실력별

- [LETS]동아리 대관행사 초청팀 모집합니다!** 모집중
경기 수원시 5 vs 5
2월 24일 오전 10시 하수 중수 고수
- [동기와 비동기]한판 할 사람 광** 모집중
인천 남동구 5 vs 5
2월 23일 오전 10시 고수
- [RESPECT][평택]2월23일 동삭중학교** 모집중
경기 평택시 5 vs 5
2월 23일 오전 10시 중수 하수 입문
- [서초구아재팀][서초구] 25일 오후 7시~9시 서초구민체육센...** 모집중
서울 서초구 5 vs 5
2월 25일 오후 7시 입문 하수 중수 고수
- [BNS][인천] 2월 24일 (토) 09:00~13:00 한팀초청합니다~ ...** 모집중
인천 부평구 5 vs 5
2월 24일 오전 9시 중수 하수 입문

상대팀 찾기

test5 [구름]

한 판 뜨장 모집 완료

2024년 02월 23일 오전 10시 00분 ~ 오전 11시 00분

농구장 장소
서울 중구 신당동 406-4 [지도 보기](#)

경기 유형
5 vs 5

모집 정보
고수

상세 내용
사드나

지원자 리스트
test4 [구르미] LOW ACCEPTED

지원하기

04 프로젝트 결과

메이트 찾기

Frontend : 임동기

Backend : 류동수

“같이 농구 할 팀원을 모집”

팀원 모집 절차

‘모집중’, ‘모집 완료’ 절차를 거치며
신청자를 수락하거나 거절 할 수 있고
신청자 또한 취소가 가능함.
모집 완료 하면 채팅방으로 연결

게시글 목록 필터링

지역명, 포지션, 실력 별로 필터링하여
조회 가능.

상대팀 찾기 메이트 찾기 제목, 작성자, 장소 등

시/도 선택 포지션별 실력별

- 1대1 농구 하실분 한명 모집해요** 모집중
서울 종로구 포워드: 0/2
2월 21일 오후 10시 입문
- 해운대 부산사나이만 검은** 모집중
부산 해운대구 센터: 0/2 포워드: 0/2 가드: 0/2 무관: 0/2
2월 22일 오전 10시 입문
- [부산, 실력 무관]팀원 1명 급구** 모집완료
부산 해운대구 가드: 1/0 무관: 0/1
2월 25일 오후 4시 입문 하수 중수 고수
- [대전]팀원 3분 모집 합니다!** 모집중
대전 유성구 센터: 0/2 포워드: 0/1 무관: 0/1
2월 23일 오전 10시 중수 하수 입문
- 프론트도 모여라~** 모집중
서울 중구 포워드: 0/1 가드: 0/1 무관: 0/2
2월 24일 오전 10시 하수 중수 고수

메이트 찾기

동기와의비동기

백엔드 모여라~ 모집 완료

2024년 02월 22일 오전 10시 00분 ~ 오전 11시 00분

농구장 장소
경기 성남시 분당구 판교동 [지도 보기](#)

모집 정보

입문

센터: 0/2 명
포워드: 0/2 명
가드: 2/2 명
무관: 0/2 명

상세 내용

안녕하세요~

지원자 리스트

- 리오넬메시 GUARD MIDDLE ACCEPTED
- test1 GUARD LOW ACCEPTED

지원하기

04 프로젝트 결과 커뮤니티

Frontend : 강수영

Backend : 전성환

“이용자 간 자유, 중고거래, 질문, 대관양도 별로 소통 가능”

태그별 게시물 등록 및 조회

게시글 등록 시, 태그 설정
태그별 게시물 조회

검색 기능

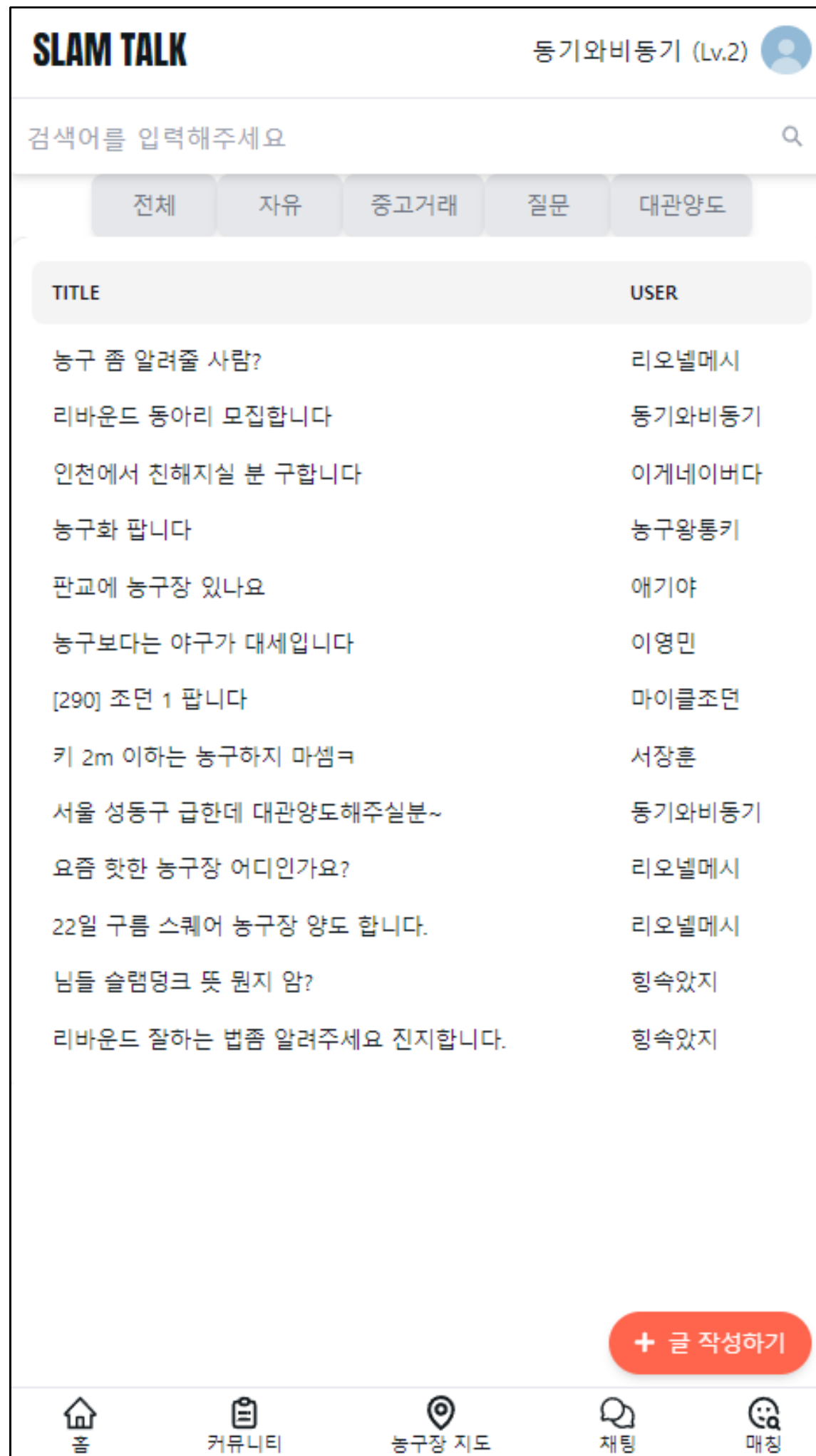
제목으로 검색 가능

게시글 & 댓글 등록, 수정, 삭제

게시글 이미지 첨부 가능

유저 이미지/닉네임

클릭시 유저 프로필 모달 생성



04 프로젝트 결과 시연영상

SLAM TALK



예약된 매장이 없습니다.

집 주변의 농구장을 찾아보세요!



경기할 팀을 찾고 있어요!

[전체보기 >](#)

새로운 게시글이 없습니다.

같이 농구할 사람을 구해요!

[전체보기 >](#)

새로운 게시글이 없습니다.



05 자체 평가



05 자체 평가

잘한 점 & 아쉬운 점

잘한 점

- 멘토님의 피드백은 빠르게 반영
 - 기능 우선 순위 선정
 - Alert -> Modal로 변경
- NEXT UI 활용으로 빠르고 사용성이 개선된 UI를 만들 수 있었다.
- 회의 내용 미리 공지, 문서화는 할수록 좋았다.
- PR시 자세하게 작성 -> 다른 사람들이 리뷰하기 편했다.
- 서로 부족한 부분을 피드백 해주고, 코드 리뷰를 통해 빠른 구현과 원활한 테스트를 진행할 수 있었다.

아쉬운 점

- 짧은 기간 안에 많은 기능을 구현해야 하다 보니 모든 할 일을 완벽히 할 수 없었다.
사용자 관점에서 생각해서 진짜 중요한 태스크를 먼저하고 빠르게 테스트해보면서 집중 해보면 좋을 것 같다.
- 기능 개발에 집중하여 백엔드 테스트 코드 작성이 소홀했다.
이로 인해 기능 버그가 잦았던 문제가 있었다.
앞으로는 테스트 코드를 꼼꼼하게 작성하여 테스트 코드 기반으로 비즈니스 코드를 작성해야겠다.
- 기술에 대한 깊은 이해 없이 구현에만 초점을 맞춘 것이 아쉽다.
이후에는 사용해보지 못한 기술을 사용할 때 사용한 기술에 대해 좀 더 깊이 있는 학습을 하고 문서화를 더욱 꼼꼼히 하려고 한다.

05 자체 평가 개선방향

프론트

- 크로스 사이트 이슈
- 매칭 페이지 무한 스크롤 등 편의성 개선을 위한 업데이트
- 에러시에 어떤 이유로 에러가 났는지 좀 더 꼼꼼하게 체크하고 유저에게 보여줄 필요가 있음.
- 채팅과 매칭 등의 기능이 주 기능인 만큼 알림 기능이 필요

백엔드

- 현재 하나의 테이블에 너무 많은 책임을 가지고 있다.
정규화와 수직 분할을 통해서 테이블의 컬럼을 분리하여 성능을 향상 시키고 유지보수와 관리에 용이하도록 개선할 예정이다.
- 서버 모니터링 시스템을 도입해서 서버 상태를 실시간으로 확인할 수 있도록 할 예정이다.

05 자체 평가

성과 및 느낀점

- 모바일 웹앱을 만드려면 생각보다 고려할 환경이 더 많았다. 반응형, 브라우저별 정책 등등
- 중요하고 큰 기능은 처음에 학습 기간이 필요
- 무턱대고 들어가면 대부분 나중에 대대적인 리팩토링이 필요
- 기획은 최대한 자세하게, 프론트-백엔드끼리 타입이나 협의점 문서화 해놓는게 좋다고 느낌.
- **프론트 - 백엔드 협업 중요** 🌟
- 프로젝트를 함께 진행하면서 내가 몰랐던 점들을 포함하여 많은 부분을 배울 수 있어서 좋았다.
- 다양한 환경에서 원활한 서비스를 제공하려면 더 많은 노력과 지식이 필요하고 새롭게 알게 된 것도 많았다.
- 한 스프린트 내에 목표한 기능을 모두 다 하지 못하는 경우가 많았다. 자기의 개발 역량과 개발 기간을 잘 측정하는 것도 중요한 것 같다.
- 실제 운영하는 안정적인 서비스가 되려면 신경써야 할 부분이 정말 많다. - 서버, UI/UX, 디자인
- 사용해보지 못한 기술을 사용해서 구현해야 하는 상황에서 학습과 구현의 밸런스를 적절하게 맞춰야겠다.

감사합니다



SLAM TALK 주소

<https://slam-talk.vecel.app>