

PROJECT-W

# BaesinZer

김우조, 박세진, 박성원



# CONTENTS

1. 프로젝트 소개
2. 개발 내용
3. 개발 환경 및 업무 분담
4. 기능 설명 및 화면



# INTRODUCE

## 1. 프로젝트 소개



# INTRODUCE

프로젝트: **BaesinZer** / 소켓 기반 웹 채팅 게임

최근 인기를 끌었던 **Among Us** 에서 아이디어를 얻음



# INTRODUCE

시민: 배신자인 BaesinZer를 찾아내기

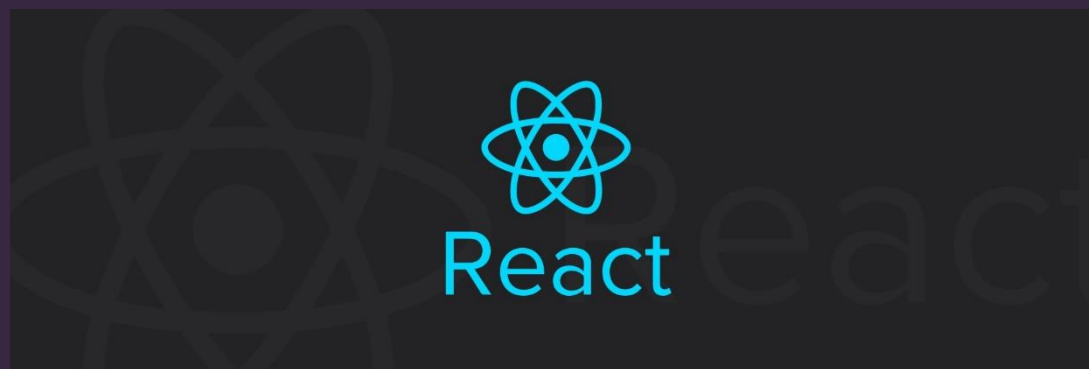
BaesinZer: 시민들을 몰래 처리하기



# INTRODUCE

게임에 적합한 웹 동작 방식은 무엇일까?

SPA (Single Page Application)



# INTRODUCE

React + Spring Boot



# DEVELOPMENTS

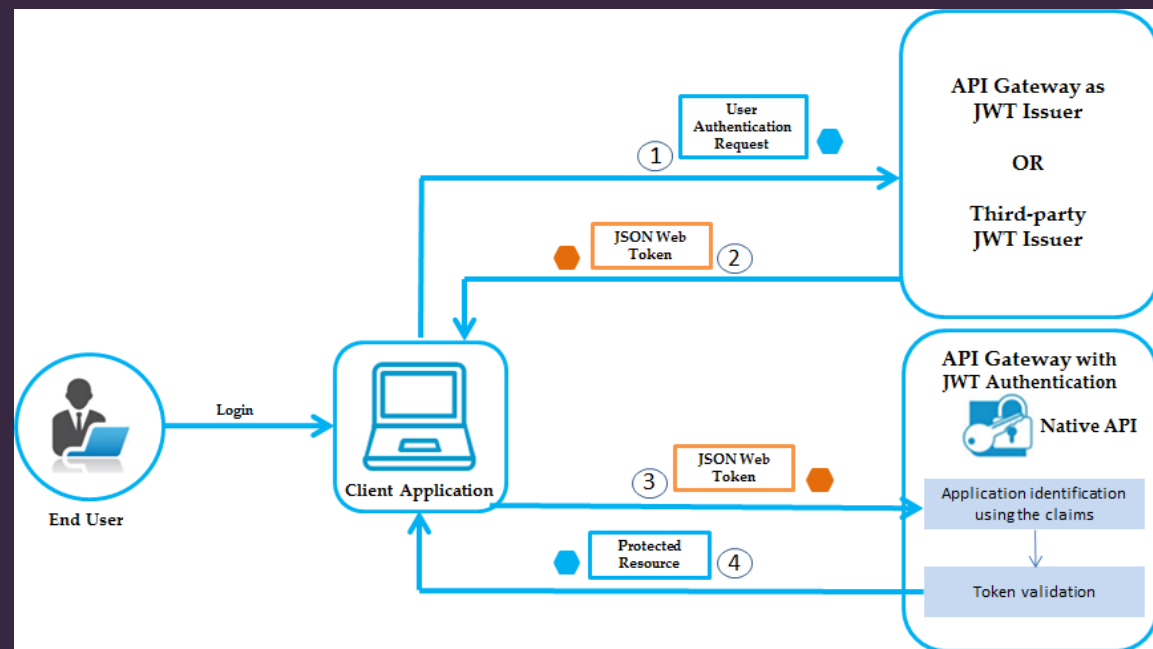
## 2. 개발 내용





# DEVELOPMENTS

사용자 인증: JWT 토큰 기술 활용, 이메일 인증



## DEVELOPMENTS

회원가입을 통해 JWT 토큰을

발급 받은 사용자만 서버에 접근 가능

만약 없다면?!



## DEVELOPMENTS

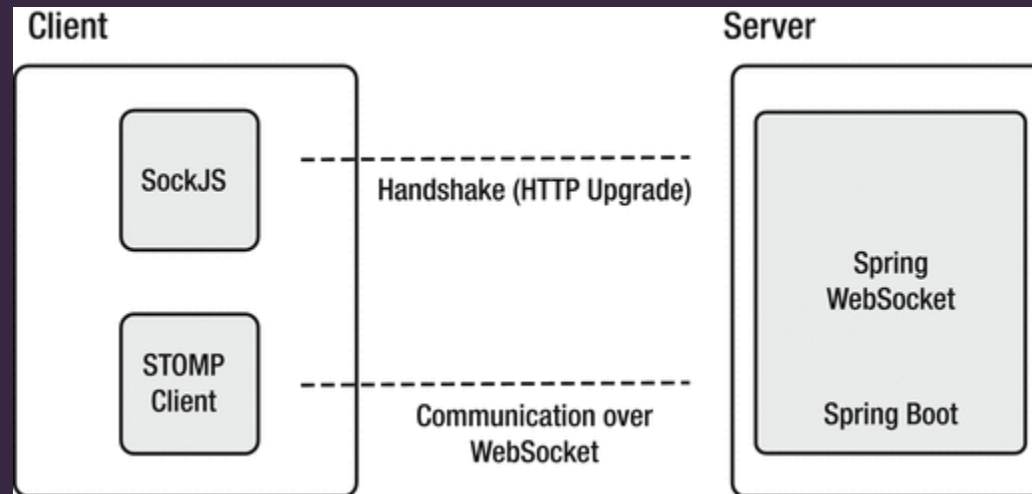
JWT 토큰이 있다고 하더라도 이메일 인증은 필수!

인증하지 않으면? 



# DEVELOPMENTS

## 실시간 통신: SockJS + Stomp



# DEVELOPMENTS

메시지의 **Type**을 정의하여 동작 구분, 수행

JOIN, ROOM, START, PLAY,  
KILL, VOTE, ...



DEVELOPMENTS ENVIRONMENT  
& DIVISION OF WORK

### 3. 개발 환경 및 업무 분담



## DEVELOPMENTS ENVIRONMENT & DIVISION OF WORK



Client: 김우조, 박세진, 박성원

Server: 김우조



## DEVELOPMENTS ENVIRONMENT & DIVISION OF WORK



Client

Visual Studio Code



Server

IntelliJ IDEA





## 4. 기능 설명 및 화면



# FUNCTION & SCREEN

## 로그인(메인)



The login screen for BaesinZer features a black background with the title 'BaesinZer' in a green, pixelated font at the top center. Below the title, there are two input fields: '이메일' (Email) and '비밀번호' (Password), both with green borders. At the bottom, there are two buttons: '로그인' (Login) in green and '회원가입' (Sign Up) in red.

## 회원가입



The sign-up screen for BaesinZer features a black background with the title 'BaesinZer' in a green, pixelated font at the top center. Below the title, there are three input fields: '이메일' (Email), '비밀번호' (Password), and '비밀번호 확인' (Confirm Password), all with green borders. At the bottom, there are two buttons: '회원가입' (Sign Up) in green and '로그인' (Login) in red.



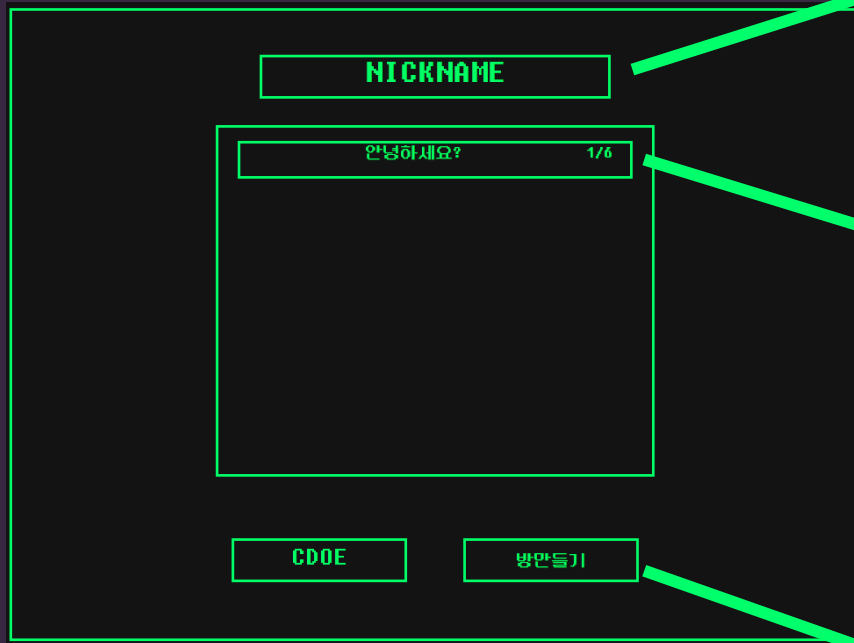
# FUNCTION & SCREEN

## 회원가입 - 이메일 인증 안내



# FUNCTION & SCREEN

로비



A diagram of a lobby screen with a black background and red outlines. At the top is a red box labeled "NICKNAME". Below it is a white box containing the text "안녕하세요?" and "1/6". At the bottom are two red boxes labeled "CODE" and "방만들기". Three red arrows point from these elements to labels on the right: from "NICKNAME" to "게임 중 자신의 닉네임 설정", from the white box to "게임 방 접속", and from "방만들기" to "게임 방 만들기".

게임 중 자신의 닉네임 설정

게임 방 접속

게임 방 만들기



# FUNCTION & SCREEN

## 로비 (방만들기)



로비에 표시될 방 제목

게임 방 생성



# FUNCTION & SCREEN

## 게임 방 (방장)

<Lorem>  
Lorem님이 입장하셨습니다.

<Ipsum>  
Ipsum님이 입장하셨습니다.

<Dolor>  
Dolor님이 입장하셨습니다.

<Maru>  
Maru님이 입장하셨습니다.

**Baesinzer**

1.Lorem

2.Ipsum

3.Dolor

4.Maru

START

EXIT

입력

코드 : 1234

## 게임 방 (참가자)

<Maru>  
Maru님이 입장하셨습니다.

**Baesinzer**

1.Lorem

2.Ipsum

3.Dolor

4.Maru

EXIT

입력

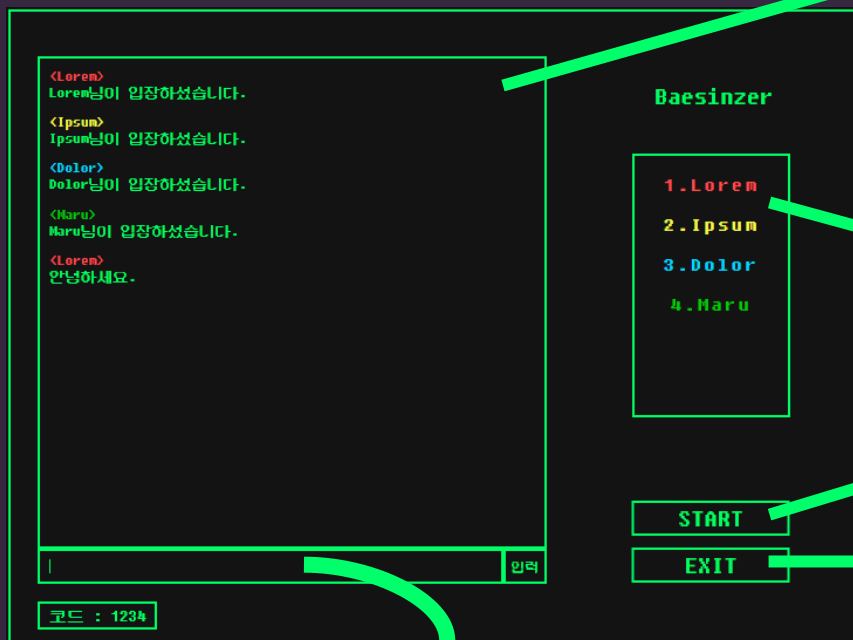
코드 : 1234



# FUNCTION & SCREEN

게임방

게임 중 메시지 로그



게임 방 참가자 목록

게임 시작 버튼

게임 나가기

채팅 입력



# FUNCTION & SCREEN

## 게임방



## 게임방 (게임 시작)





# FUNCTION & SCREEN

BaesinZer



시민



BeasinZer가 되면 로고가 붉은 색으로 변경



# FUNCTION & SCREEN

## 상단 바 - BaesinZer



이동, 살해, 방해 기능 별 쿨 타임

정체를 숨기기 위한 가짜임무



# FUNCTION & SCREEN

## 상단 바 - 시민



이동 기능 쿨 타임

시민에게 주어지는 임무



# FUNCTION & SCREEN

## BaesinZer

<b>가짜 임무</b> 편의점: 마스크 사기 로비: 총서재크하기 보안실: 터미널에서 온도에 검색하기 [0/3]	<b>클터링</b> 이동: Ready 상해: Ready 방해: Ready	<b>Baesinzer</b>
<p>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</p> <p>&lt;System&gt; 당신은 Baesinzer입니다.</p> <p>&lt;System&gt; 목표: 모든 시민을 처리하십시오.</p> <p>&lt;Maru&gt; 시민은 어디에 있을까?</p>		<div>1.Lorem 2.Ipsun 3.Dolor 4.Maru</div>
<input type="text"/>		<input type="button" value="EXIT"/>
<div>코드 : 1234</div>		

## 시민

<b>오늘 할 일</b> 강의실: 파일 다운로드하기 로비: 총서재크하기 보안실: 터미널에서 사물함 열쇠 검색하기 [0/3]	<b>클터링</b> 이동: Ready	<b>Baesinzer</b>
<p>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</p> <p>&lt;Ipsun&gt; 얼른 도망쳐야해</p>		<div>1.Lorem 2.Ipsun 3.Dolor 4.Maru</div>
<input type="text"/>		<input type="button" value="EXIT"/>
<div>코드 : 1234</div>		

게임이 시작되면 사용자 간 채팅 불가



# FUNCTION & SCREEN

## BaesinZer

<b>기타 임무</b> 편의점: 마스크 사기 로비: 음식재크하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	<b>클터원</b> 이동: Ready 상해: Ready 방해: Ready	<b>Baesinzer</b>
<b>&lt;System&gt;</b> 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오. <b>&lt;System&gt;</b> 당신은 Baesinzer입니다. <b>&lt;System&gt;</b> 목표: 모든 시민을 처리하십시오. <b>&lt;Maru&gt;</b> 시민은 어디에 있을까? <b>&lt;Maru&gt;</b> 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점 <b>&lt;Maru&gt;</b> 편의점(으)로 이동했다.		<b>4.Maru</b> <b>1.Lorem</b>
<b>입력</b>		<b>EXIT</b>
<b>코드 : 1234</b>		

## 시민

<b>오늘 할 일</b> 편의점: 간식 사기 로비: 개인하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	<b>클터원</b> 이동: Ready	<b>Baesinzer</b>
<b>&lt;System&gt;</b> 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오. <b>&lt;Lorem&gt;</b> Maru0(가) 편의점(으)로 이동했다. <b>&lt;Lorem&gt;</b> 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점 <b>&lt;Lorem&gt;</b> 편의점(으)로 이동했다.		<b>4.Maru</b> <b>1.Lorem</b>
<b>입력</b>		<b>START</b> <b>EXIT</b>
<b>코드 : 1234</b>		

같은 위치에 있는 사람만 목록에 출력



# FUNCTION & SCREEN

## BaesinZer

<b>기타 임무</b> 편의점: 마스크 사기 로비: 음식채취하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	<b>클터원</b> 이동: Ready 상해: Ready 방해: Ready	<b>Baesinzer</b>
<b>&lt;System&gt;</b> 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오. <b>&lt;System&gt;</b> 당신은 BaesinZer입니다. <b>&lt;System&gt;</b> 목표: 모든 시민을 처리하십시오. <b>&lt;Haru&gt;</b> 시민은 어디에 있을까? <b>&lt;Haru&gt;</b> 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점 <b>&lt;Haru&gt;</b> 편의점(으)로 이동했다.		<b>4.Haru</b> <b>1.Lorem</b>
<input type="text"/>		<input type="button" value="EXIT"/>
코드 : 1234		

## 시민

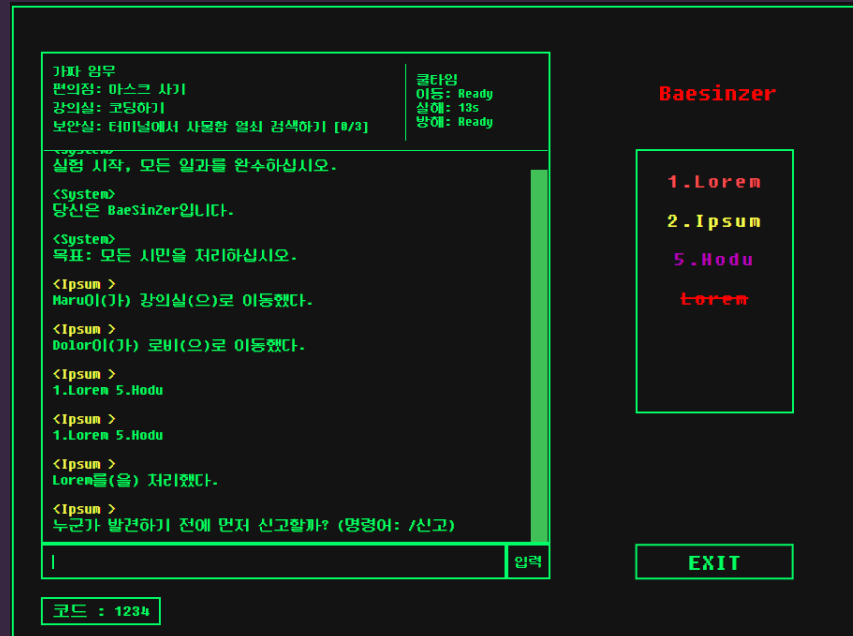
<b>오늘 할 일</b> 편의점: 간식 사기 로비: 개인하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	<b>클터원</b> 이동: Ready	<b>Baesinzer</b>
<b>&lt;System&gt;</b> 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오. <b>&lt;Lorem&gt;</b> Haru01(가) 편의점(으)로 이동했다. <b>&lt;Lorem&gt;</b> 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점 <b>&lt;Lorem&gt;</b> 편의점(으)로 이동했다.		<b>4.Haru</b> <b>1.Lorem</b>
<input type="text"/>		<input type="button" value="START"/> <input type="button" value="EXIT"/>
코드 : 1234		

같은 위치에 있는 사람만 목록에 출력

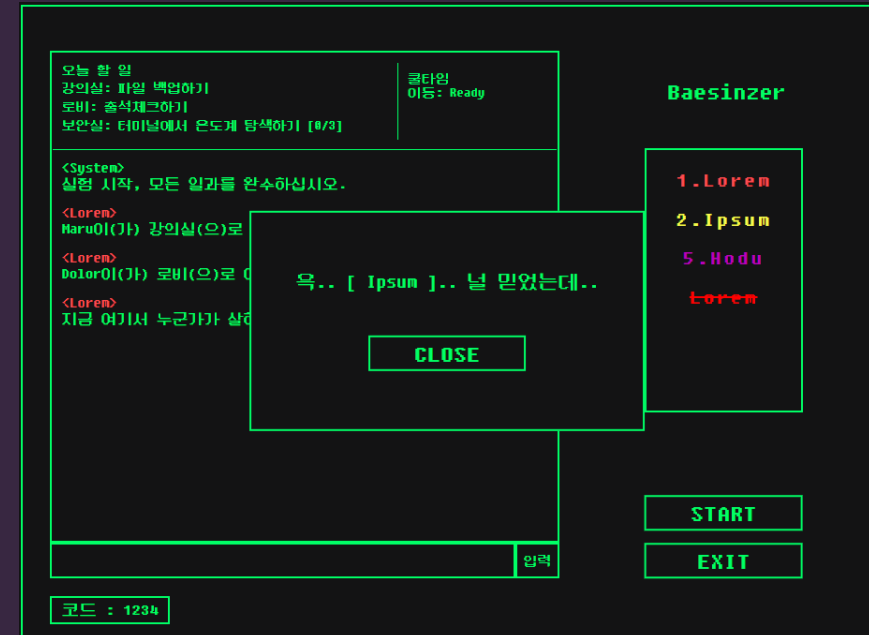


# FUNCTION & SCREEN

## BaesinZer



## 시민



BeasinZer는 같은 위치에 있는 시민 살해 가능



# FUNCTION & SCREEN

## Mission

오늘 할 일  
강의실: 쿠딩하기  
**화장실: 반 먹기**  
보안실: 터미널에서 온도계 탐색하기 [0/3]

크타인  
이동: Ready

Baesinzer

3.Dolor

<System>  
실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.

<Dolor>  
Maru이(가) 편의점(으)로 이동했다.

<Dolor>  
Lorem이(가) 편의점(으)로 이동했다.

<Dolor>  
1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점

<Dolor>  
화장실(으)로 이동했다.

<Dolor>  
여기서 할 일은

<Dolor>  
1.반 먹기

입력

EXIT

코드 : 1234

특정 임무를 수행하기 위해  
해당되는 미션 장소로 이동

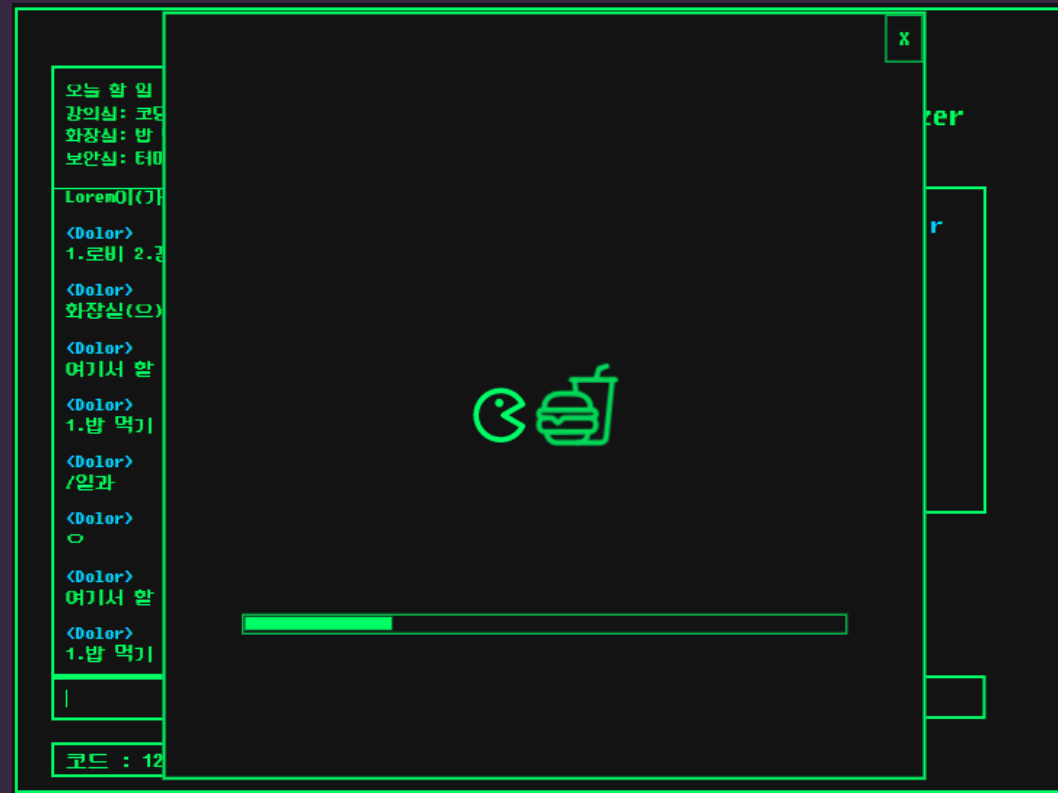
/일과 명령어 입력 후 미션 목록 중  
해당 되는 번호 입력





# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 밥 먹기



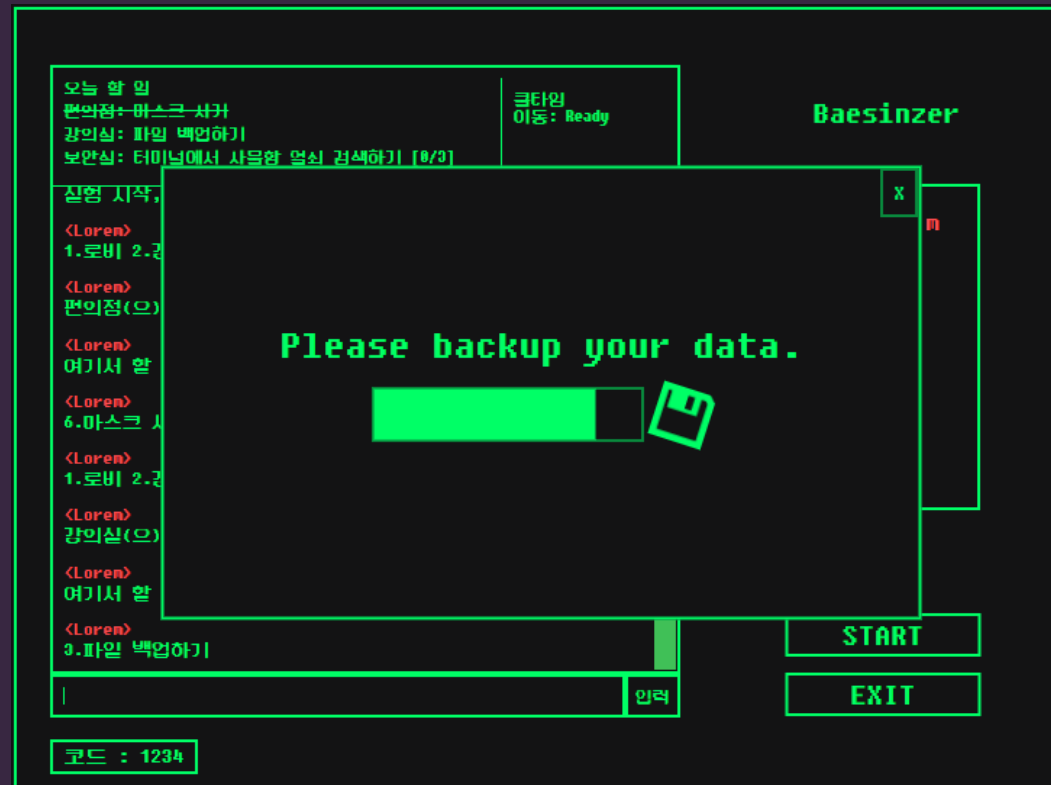
# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 파일 다운로드하기



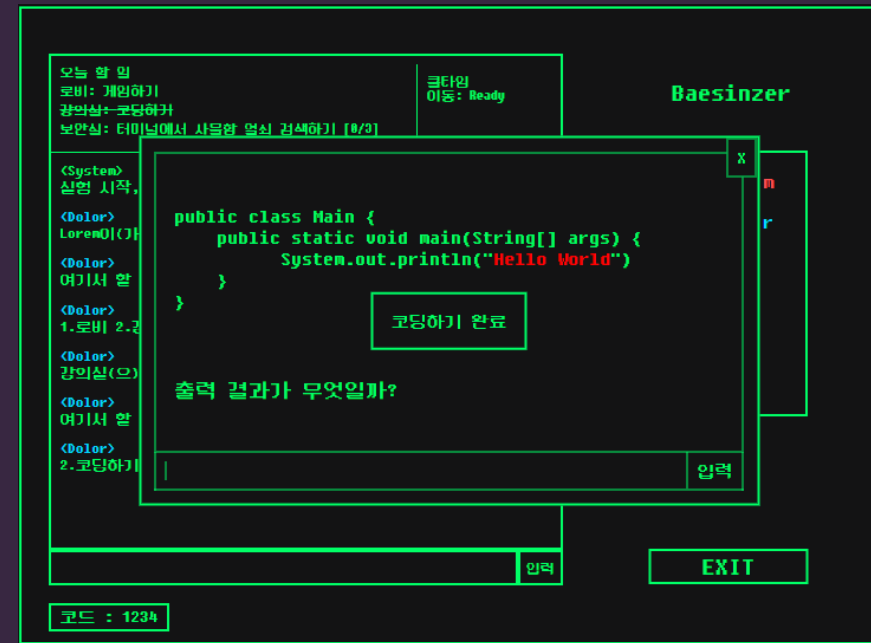
# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 파일 백업하기



# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 코딩하기



# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 마스크 사기



마스크에 해당되는 번호 입력



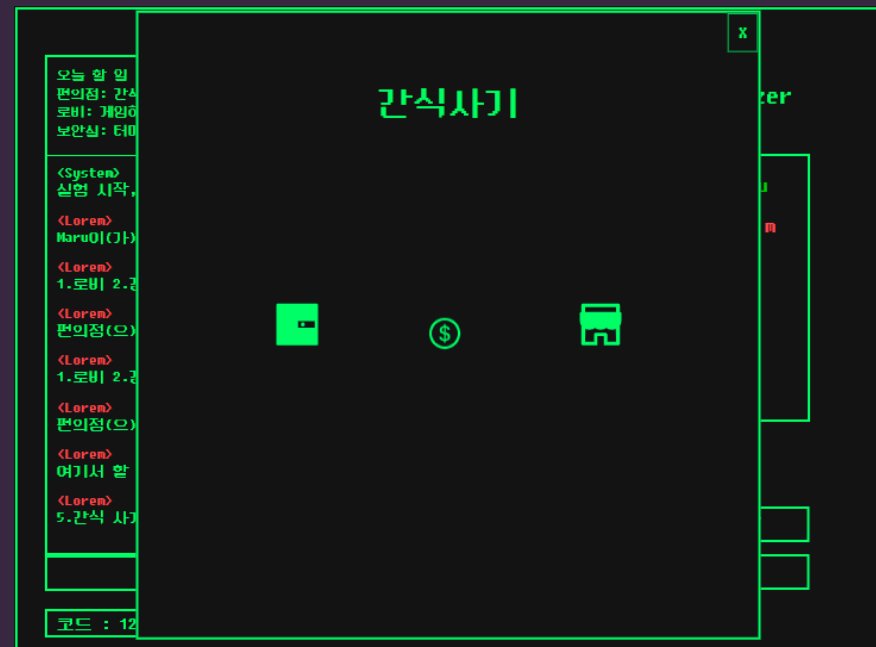
금액 지불 애니메이션

# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 간식 사기



간식에 해당하는 번호 입력



금액 지불 애니메이션



# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 출석 체크



박스를 옮겨 QR코드 범위에 놓음



출석 체크 완료



# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 게임하기



스페이스바를 연타하여 게이지를 채움



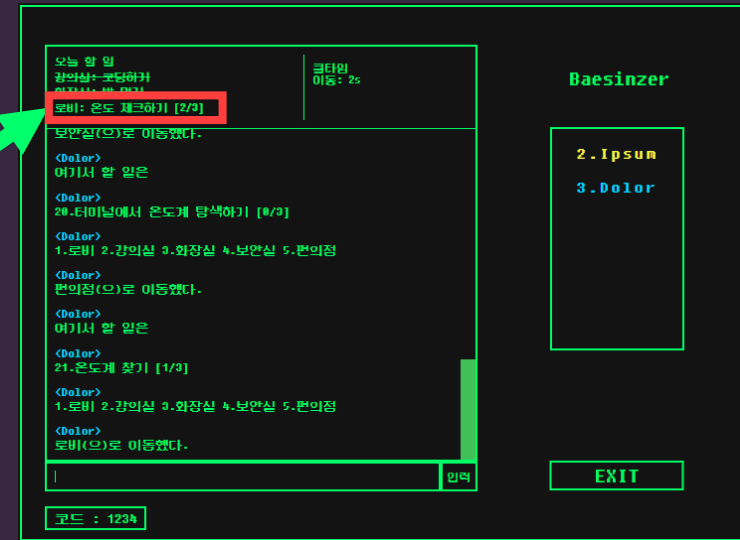
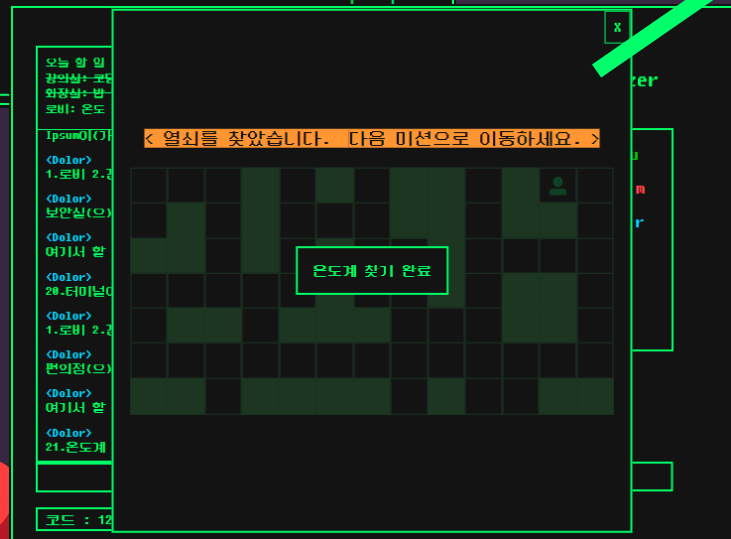
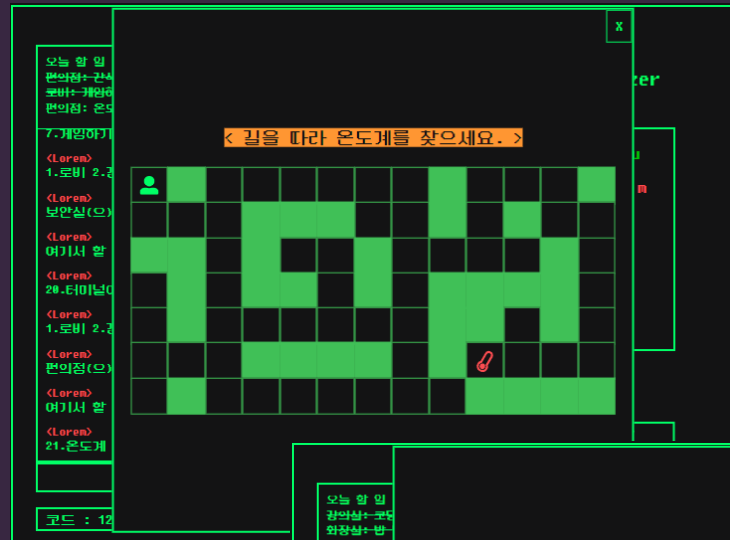


## Mission — 터미널에서 온도계 탐색하기 [0/3]



# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 온도계 찾기 [1/3]



온도계 찾은 후 미션 지령 변경

## FUNCTION & SCREEN

## Mission — 온도 체크하기 [2/3]



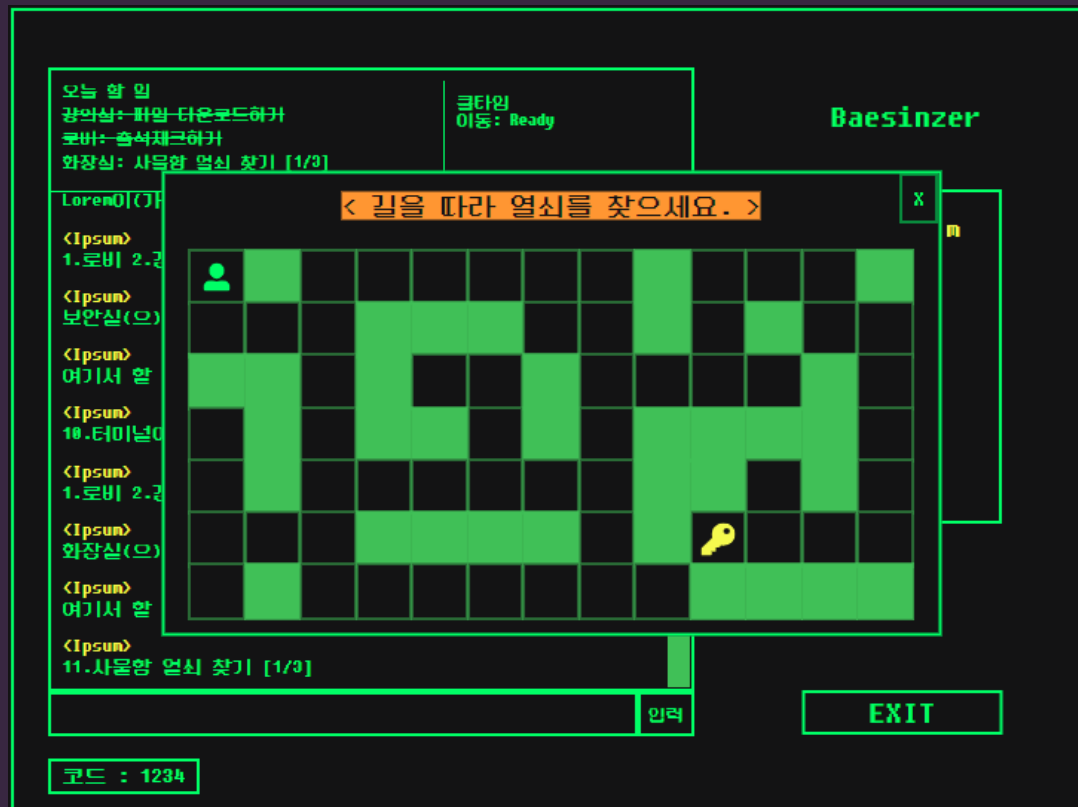
# FUNCTION & SCREEN

Mission — 터미널에서 사물함 열쇠 검색하기 [0/3]



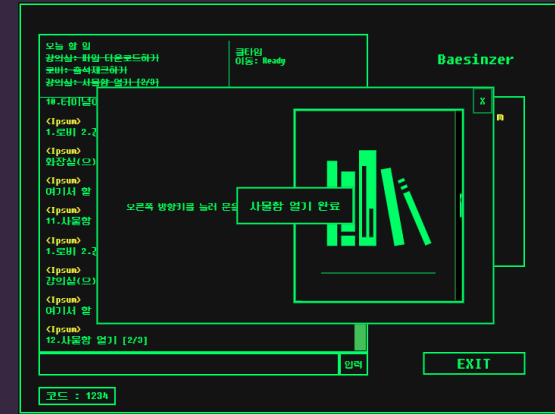
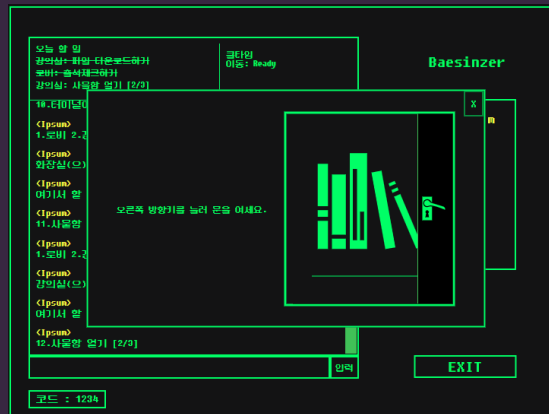
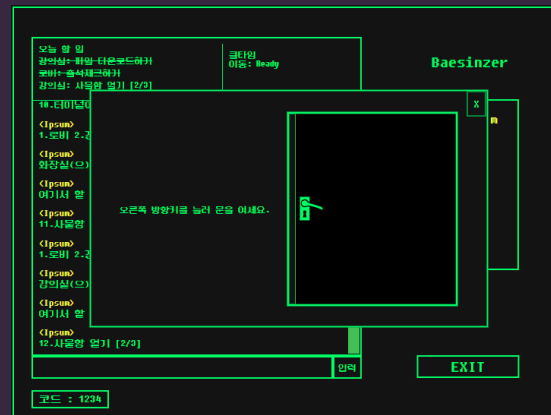
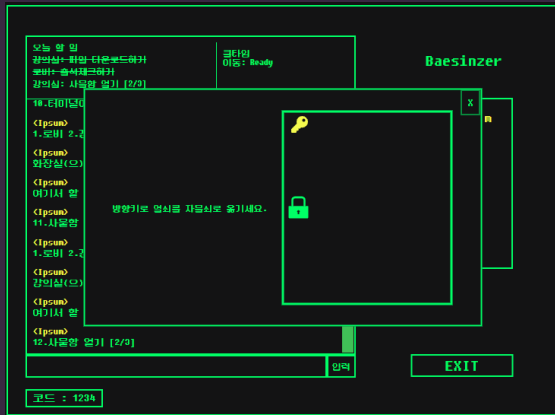
# FUNCTION & SCREEN

## Mission — 사물함 열쇠 찾기 [1/3]



## FUNCTION & SCREEN

## Mission — 사물함 열기 [2/3]



# FUNCTION & SCREEN

## 방해 공작 토글

가짜 임무 로비: 개입하기 로비: 출석체크하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	클터원 이동: Ready 살해: Ready 방해: Ready	<b>Baesinzer</b>	
<div><div>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</div><div>&lt;System&gt; 당신은 Baesinzer입니다.</div><div>&lt;System&gt; 목표: 모든 시만을 처리하십시오.</div><div>&lt;Haru&gt; 1.전력 공급 중단 2.방 문 닫기</div></div>			<div><div>1.Lorem</div><div>2 Ipsum</div><div>3.Dolor</div><div>4.Haru</div><div>5.Hodu</div></div>
<input type="text"/>		입력	
<input type="button" value="EXIT"/>			
코드 : 1234			

## 방 문 닫기 토글

가짜 임무 로비: 개입하기 로비: 출석체크하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	클터원 이동: Ready 살해: Ready 방해: Ready	<b>Baesinzer</b>	
<div><div>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</div><div>&lt;System&gt; 당신은 Baesinzer입니다.</div><div>&lt;System&gt; 목표: 모든 시만을 처리하십시오.</div><div>&lt;Haru&gt; 1.전력 공급 중단 2.방 문 닫기</div><div>&lt;Haru&gt; 어디를 잠글까?</div><div>&lt;Haru&gt; 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점</div></div>			<div><div>1.Lorem</div><div>2 Ipsum</div><div>3.Dolor</div><div>4.Haru</div><div>5.Hodu</div></div>
<input type="text"/>		입력	
<input type="button" value="EXIT"/>			
코드 : 1234			

Baesinzer는 '/방해' 방해 명령 발동 가능



# FUNCTION & SCREEN

## 방 문 닫기

가파 입우 로비: 개람하기 로비: 출석체크하기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	클터임 이동: Ready 살에: Ready 방에: Ready	Baesinzer
<div>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</div> <div>&lt;System&gt; 당신은 Baesinzer입니다.</div> <div>&lt;System&gt; 목표: 모든 시만을 처리하십시오.</div> <div>&lt;Haru&gt; 1.전력 공급 중단 2.방 문 닫기</div> <div>&lt;Haru&gt; 어디를 잠글까?</div> <div>&lt;Haru&gt; 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점</div> <div>&lt;Haru&gt; 로비를(를) 잠갔다.</div> <div>&lt;Haru&gt; 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점</div> <div>&lt;Haru&gt; 방이 잠겼다..</div>		
<input type="text"/>		입력
코드 : 1234		EXIT

## 장소 입장 불가

오늘 할 일 편의점: 마스크 사기 편의점: 간식 사기 보안실: 터미널에서 온도에 탐색하기 [0/3]	클터임 이동: Ready	Baesinzer
<div>&lt;System&gt; 실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.</div> <div>&lt;Dolor&gt; 1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점</div> <div>&lt;Dolor&gt; 방이 잠겼다..</div> <div>&lt;System&gt; 전등 시스템에 오류가 발생했습니다. 20초 후에 고쳐집니다.</div> <div>&lt;System&gt; 전력 시스템이 복구되었습니다.</div> <div>&lt;Dolor&gt; Haru이(가) 로비(으)로 이동했다.</div>		
<input type="text"/>		입력
코드 : 1234		EXIT

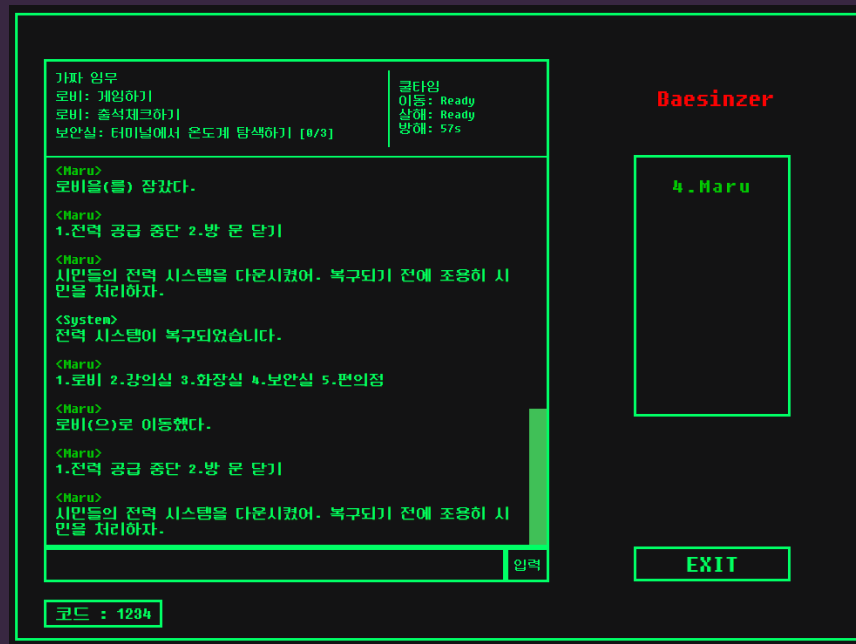
닫힌 장소는 10초 동안 출입 불가



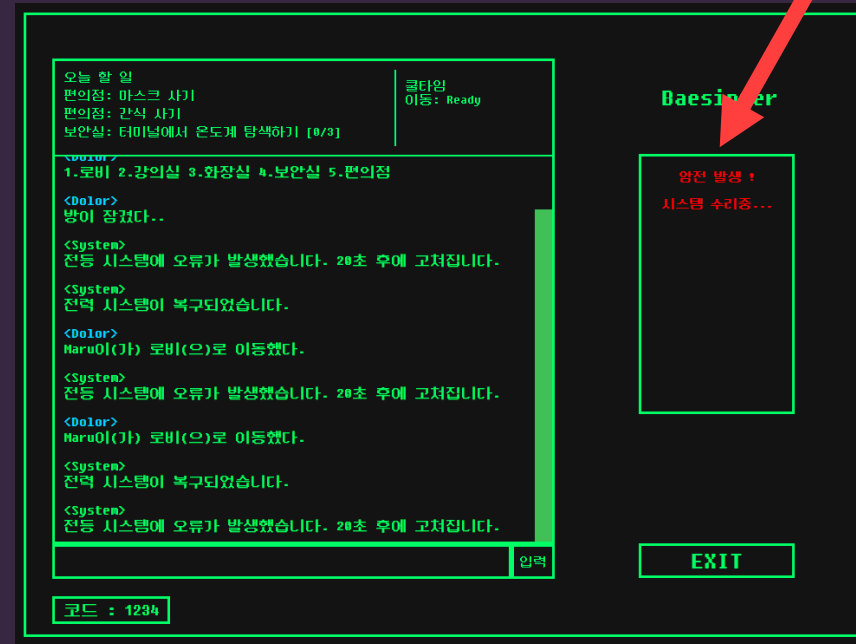


# FUNCTION & SCREEN

## 암전(BaesinZer)



## 암전(시민)



암전 방해 공작 시 시민은 사용자 목록을 볼 수 없음



# FUNCTION & SCREEN

## 현장 목격

오늘 할 일  
편의점: 마스크 사기  
화장실: 밥 먹기  
보안실: 터미널에서 사물함 열쇠 검색하기 [0/3]

클터원  
이동: Ready

Baesinzer

1.Lorem  
4.Haru  
Ipsum

START  
EXIT

<System>  
실험 시작, 모든 일과를 완수하십시오.  
<Lorem>  
1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점  
<Lorem>  
강의실(으)로 이동했다.  
<Lorem>  
Dolor이(가) 화장실(으)로 이동했다.  
<Lorem>  
지금 여기서 누군가가 살해당했다. 신고할까? (명령어: /신고)

입력

코드 : 1234

## 흔적 발견

오늘 할 일  
강의실: 파일 백업하기  
강의실: 코딩하기  
보안실: 터미널에서 온도계 탐색하기 [0/3]

클터원  
이동: 4s

Baesinzer

1.Lorem  
4.Haru  
3.Dolor  
Ipsum

EXIT

<Dolor>  
Lorem이(가) 강의실(으)로 이동했다.  
<Dolor>  
Ipsum이(가) 강의실(으)로 이동했다.  
<Dolor>  
1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점  
<Dolor>  
강의실(으)로 이동했다.  
<Dolor>  
1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점  
<Dolor>  
화장실(으)로 이동했다.  
<Dolor>  
1.로비 2.강의실 3.화장실 4.보안실 5.편의점  
<Dolor>  
강의실(으)로 이동했다.  
<Dolor>  
Ipsum이(가) 산송장이 되어있다. 신고할까? (명령어: /신고)

입력

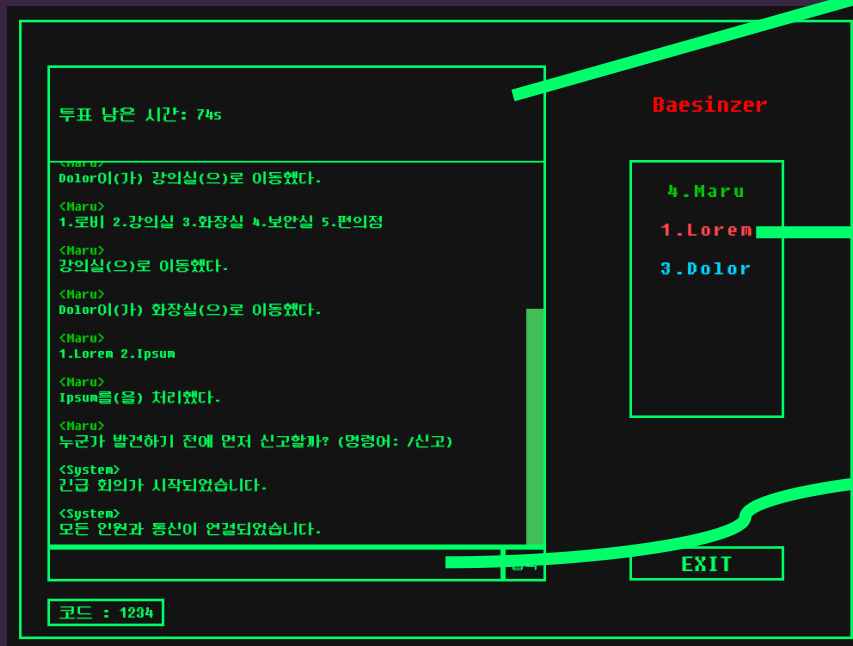
코드 : 1234

현장 목격이나 흔적을 발견했을 시 신고 가능



# FUNCTION & SCREEN

투표



투표 남은 시간,  
투표를 하지 않으면 기권 처리

투표 시 모든 인원 자동 소집

‘/투표 번호’ 명령으로 투표 가능

투표를 통해 의심되는 사람을 처리



# FUNCTION & SCREEN

## 투표(시민 처리)

<p>가파 임무 회장실: 방 먹기 편의점: 간식 사기 보안실: 터미널에서 사물함 열쇠 검색하기 [0/3]</p> <p>&lt;Loren&gt; 누군가 발견하기 전에 먼저 신고할까? (영령어: /신고)</p> <p>&lt;System&gt; 긴급 회의가 시작되었습니다.</p> <p>&lt;System&gt; 모든 인원과 통신이 연결되었습니다.</p> <p>&lt;Loren&gt; 20(가) 의심스럽다.</p> <p>&lt;Loren&gt; Loren0(가) 투표했다.</p> <p>&lt;Ipsum&gt; Ipsum0(가) 투표했다.</p> <p>&lt;Dolor&gt; Dolor0(가) 투표했다.</p> <p>&lt;Haru&gt; Haru0(가) 투표했다.</p> <p>&lt;System&gt; Ipsum은(는) 선택한 시민입니다.</p>	<p>결타임 이동: Ready 살해: 25 방해: Ready</p> <p><b>Baesinzer</b></p> <p>1.Loren 3.Dolor 4.Haru</p> <p>START EXIT</p>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
코드 : 1234	

## 투표(Baesinzer 처리)

<p>&lt;System&gt; 실험 종료, Baesinzer를 잡았습니다.</p>	<p><b>Baesinzer</b></p> <p>4.Haru 1.Loren 3.Dolor 2.Ipsum 5.Hodu</p> <p>EXIT</p>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
코드 : 1234	



# FUNCTION & SCREEN

## 투표(무효 처리)



최대 득표자 수가 두 명 이상일 때  
투표 무효 처리



# FUNCTION & SCREEN

## 게임 종료(BaesinZer 승)



## 게임 종료(시민 승)



암전 방해 공작 시 시민은 사용자 목록을 볼 수 없음



PROJECT-W

Thank you

