

# 캡스톤디자인(2)

웹사이트 : 페어플레이

20101201 김동건

## 주제

현대 사회에서 운동은 꽤 중요한 요소이다. 하지만, 팀 스포츠 운동을 할 때 인원수가 충분하지 못하여 하고싶은 운동을 못하는 경우들이 종종 발생한다. 이는 특히 사회 동호회나 특정 소속이 없는 사람들은 자주 겪는 문제이다.

종목(농구, 축구, 풋살, 야구)에 따라 홈팀과 어웨이팀을 구해주는 웹 사이트 "페어플레이"를 제작하여 이를 해결해보려 한다. 운동 가능한 공간을 이미 확보한 홈팀이 상대팀인 어웨이팀을 구하는 방식이다. 용병으로 팀 내에서 부족한 인원수를 채워주어 경기를 진행한다. 사이트에 가입한 회원들이 몰입할 수 있게 선수라고 칭한다.

페어점수(레이팅)은 0 점으로 시작하여 점점 쌓인다. 경기가 끝난 후 평가받는 점수로 승패에 상관없이 같이 경기를 한 사람들의 평가로 이뤄진다. 경고가 누적된 사용자의 경우 페어점수는 음수로 측정되어 마이너스 점수로 적용된다.

실력별로 운동하는 강도 또한 다르기 때문에 '티어' 제도를 통해 실력자 별로 나누어 구할 수 있다. '비기너', '아마추어', '엘리트', '프로'로 나뉜다.

비기너는 초급자 선수들, 아마추어는 어느 정도의 수준을 가진 선수들, 엘리트는 꽤 오랜 기간동안 경험이 있는 선수들, 프로는 선수출신의 수준을 가진 선수들이 선택한다.

남이 판단하는 '페어점수'와는 다르게 '티어'는 자신이 직접 고를 수 있다. 하지만 자신과 맞지 않는 티어를 고를 시 경기 이후 평가 점수에서 낮은 점수를 받을 확률이 높기 때문에 자신과 알맞은 수준의 티어를 선택해야 한다.

### 참고 사이트와 차별성, 장점

'플랩풋볼'이라는 사이트를 참고함. 상대 구장을 구해주는 사이트는 많이 없기에 이 사이트 하나만 참고 중.

url: <https://www.plabfootball.com/>

플랩풋볼은 축구와 풋살만 구하는 반면, 페어플레이는 농구와 야구까지 구인하여 더 넓은 분야에서 사용할 수 있다. 자유롭게 가명, 팀 단위로도 등록이 가능하기 때문에 대학 동아리, 사회인 동호회에서도 쉽게 사용할 수 있다. 경기의 결과를 심판이 보고 심판의 판단으로 등급을 좌지우지하는 플랩풋볼과는 다르게 페어플레이에서는 경기를 직접 체험한 선수들의 양심에 맞게 등급을 판명한다.

### ➤ 계획

프론트엔드: html, css, js, ejs, bootstrap

백엔드: MongoDB, nodeJS

🚩 1 주차 : 라우트 분리 및 향후 계획

🚩 2 주차 ~ 4 주차 : 경기 이후 평가 관련 작업 (선수 간 평가 - 가장 높고 낮은 점수는 제외하고 나머지 점수들의 평균으로 점수 산정)

🚩 5 주차 : 마이페이지에 등급 산정 결과 띄우기 (레이팅에 따른 등급 환산)

🚩 6 주차 ~ : 전적검색 가능한 창 만들기

Github 주소 : <https://github.com/Weble21/capstone>