

캡스톤디자인(1)

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 방식인 '어웨이 모집'과 용병으로 팀 내에서 부족한 인원수를 채워주는 방식인 '용병'으로 이루어져 있다. 사이트에 가입한 회원들은 몰입할 수 있게 선수라고 칭한다. 이곳에서는 모두가 선수들이다.

어웨이 모집 : 홈팀이 상대팀을 구하는 모집 공고를 올려 어웨이팀이 신청하는 방식

용병 : 개인 혹은 소수의 인원이 경기 인원이 약간 모자란 곳에서 뛰는 방식

단체 스포츠에서는 예의 또한 중요하기 때문에 '페어등급'제도를 통해 선수의 페어등급을 1~6 등급으로 나누어 평가한다. 시작은 3 등급으로 시작한다. 경기가 끝난 후 평가를 하는데, 경기간 상호간의 존중이 없거나 운동을 방해하는 행위를 하면 평가 점수를 낮게 줘서 그 사람의 등급을 낮출 수 있다. 그와 반대로 점수를 높게 주면 그 사람의 등급 또한 올라간다.

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

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

남이 판단하는 '페어등급'과는 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/>

플래툰풋볼은 축구와 풋살만 구하는 반면, 페어플레이는 농구와 야구까지 구인하여 더 넓은 분야에서 사용할 수 있다. 개인만 등록하는 플래툰풋볼과 다르게 팀 단위로 등록이 가능하기 때문에 대학 동아리, 사회인 동호회에서도 쉽게 사용할 수 있다.

➤ 계획

프론트엔드: html, css, js, bootstrap, react

백엔드: MongoDB, nodeJS

- 🚧 1 주차 : 주제 선정
- 🚧 2 주차 : 메인 페이지 디자인 및 구현, 공용 헤더, 푸터 생성
- 🚧 3 주차 : 세부 페이지 디자인, 사이드바 생성
- 🚧 4 ~ 6 주차 : 세부 페이지 구현(농구, 축구, 풋살, 야구)
- 🚧 7 주차 : 데이터베이스 구축(MongoDB)
- 🚧 8 주차 : 로그인, 회원가입 구현. 유효성 검사
- 🚧 9 주차 : 페어등급, 티어 제도 구현
- 🚧 10 주차 : 전체적인 점검
- 🚧 11 주차 : 보안 관련 작업
- 🚧 추후 작성 예정

1 학기 - 배포가능한 웹사이트 제작 완료

2 학기 - 보안 위주로 사이트 강화, 모의 해킹

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