

|  |
| --- |
| **KOKOPang** |
| **포팅 메뉴얼** |

목차

[I. 개요 2](#_Toc96072459)

[1. 프로젝트 개요 2](#_Toc96072460)

[2. 프로젝트 사용 도구 2](#_Toc96072461)

[3. 개발환경 2](#_Toc96072462)

[4. 외부 서비스 2](#_Toc96072463)

[II. 빌드 3](#_Toc96072465)

[1. 환경변수 형태 3](#_Toc96072466)

[2. 빌드하기 5](#_Toc96072467)

[3. 배포 5](#_Toc96072468)

# 개요

## 프로젝트 개요

## 만약 무인도에 떨어지게 된다면 어떤 물건을 가져가야 할까? 라는 장난스러운 질문으로 저희 게임은 시작되었습니다. 실제로 무인도에 떨어져서 제한된 자원을 활용하여 비행기를 수리하고 탈출할 수 있을까? 라는 주제로 게임을 기획하고 개발하였습니다.

## 프로젝트 사용 도구

이슈 관리 : JIRA

형상 관리 : Gitlab

커뮤니케이션 : Notion, Mattermost

UCC : 모바비

CI/CD : Jenkins

## 개발환경

VS Code : 1.85.1,

React: 18.2.0

Node.js : 20.10.0

Unity: 2021.3.33f1

Spring boot : 3.2.4

Gradle: 8.5

WebFlux 6.1.5

ReactorNetty 1.1.16

JVM : OpenJDK 17.0.10

SERVER : AWS EC2 Ubuntu 20.04.6 LTS

DB : MySQL 8.0.36 for Linux

WAS: Tomcat 3.2.3

Web Server: Nginx 1.25.4

Docker: 26.0.0

Jenkins: 2.444

# 빌드

## 환경변수 형태

# MySQL 접속정보

spring.datasource.url=jdbc:mysql://j10c211.p.ssafy.io:3306/kokopang?useSSL=false&useUnicode=true&serverTimezone=Asia/Seoul&allowPublicKeyRetrieval=true

spring.datasource.driver-class-name=com.mysql.cj.jdbc.Driver

spring.datasource.hikari.username=ssafy

spring.datasource.hikari.password=ssafy

# JWT

jwt.secret=application.properties에 해당 내용 있음

## 빌드하기

1) Front

npm i

npm start

2) Back-spring(Data Server, Multi Server 빌드 과정 동일)

./gradlew clean

./gradlew build

Java –jar KOKOPangUser-0.0.1-SNAPSHOT.jar

## 배포

배포 단계

1. Gitlab release 브랜치 merge event 발생 시 젠킨스 웹훅
2. 젠킨스 Gitlab clone
3. 젠킨스 프론트, 백 각각 빌드
4. 젠킨스에서 SSH 통해 EC2로 빌드 결과물 전달
5. EC2에서 실행되고 있는 도커 컨테이너에 빌드 결과물 카피
6. 실행된 컨테이너 restart

Nginx 설정

1. https://j10c211.p.ssafy.io (HTTPS) 접근 시 빌드된 정적파일 연결