

'Room of Wanderer' 보고서

1. 개발

각 일자별 실제 진행상황 (학업시간 외 일 평균 2시간 별도로 할애하며 진행)

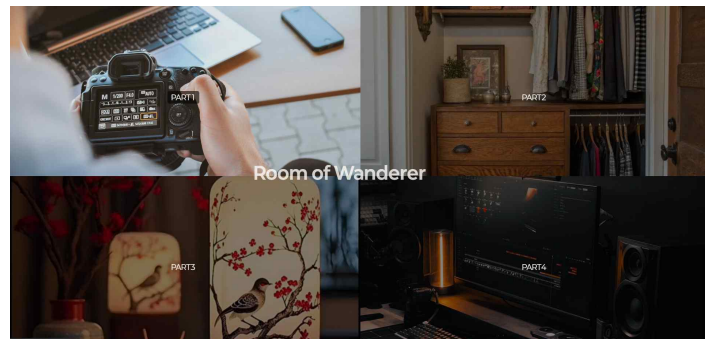
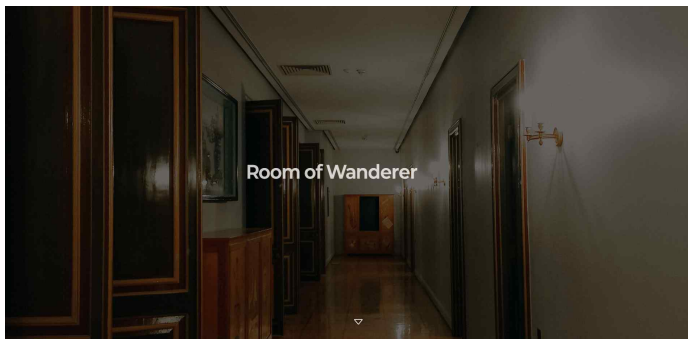
기획된 일정보다 빠르게 마무리함으로써, 전체 일정 여유 확보와 함께 추가 검증 시간을 가짐.

주차	기획 단계 진행 내용	실제 진행 내용
1일차	기획서 작성, 와이어프레임	기획서 작성 및 자료수집 완료
2일차	이미지 및 동영상 등 자료 취합	- 메인페이지 완료 - 각 페이지별 링크연결 완료
3일차	메인페이지 HTML 및 js 작성	- 총 4파트 중 PART1, PART2 구성 완료
4일차	와이어프레임 제작 후 링크까지	- 총 4개 파트 중 3개 페이지 PC버전 제작 완료 (PART2 : 스크롤이벤트 / PART3 : 이미지롤링)
5일차	PART1 페이지 제작 - Photo	- 총 4개 파트 중 1개 페이지 PC버전 제작 완료 (PART4 : 드래그이미지) - 푸터 제작 완료 - PC버전 깃허브배포완료
6일차	PART2 페이지 제작 - Sewing	- 메인페이지 & 총 4개파트 중 3개파트 모바일버전 제작 완료
7일차	PART3 페이지 제작 - Tea&Incense	- 총 4개파트 중 4번째파트(드래그이벤트) 모바일버전 제작 완료 - 푸터에 기획서보기 링크연결 완료 - 깃허브 배포완료
8일차	PART4 페이지 제작 - Game	- 보고서 작성
9일차	체 페이지 확인, 누락사항 점검	
10일차	전반적인 퀄리티 체크 및 보완	

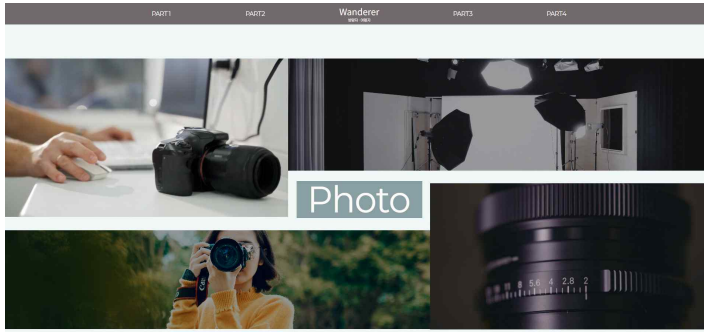
구현 내용

메인페이지	Fixed 활용으로 주제를 더욱 강조하고, 이미지를 통해 바로 페이지 이동 가능
PART 1	영상 미디어를 활용하여 직관적으로 표현의식 전달
PART 2	스크롤 이벤트를 활용하여 각각의 이미지에 집중하도록 유도
PART 3	롤링이미지를 통해 한정된 뷰포트에서도 효과적으로 이미지를 배치
PART 4	관련 이미지를 자유롭게 드래그할 수 있도록하여 퍼즐게임처럼 페이지 구성

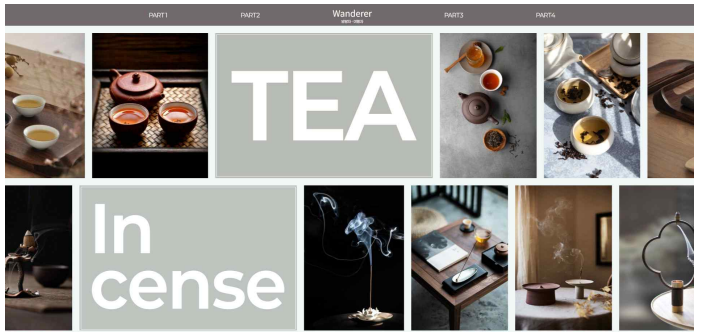
<메인페이지>



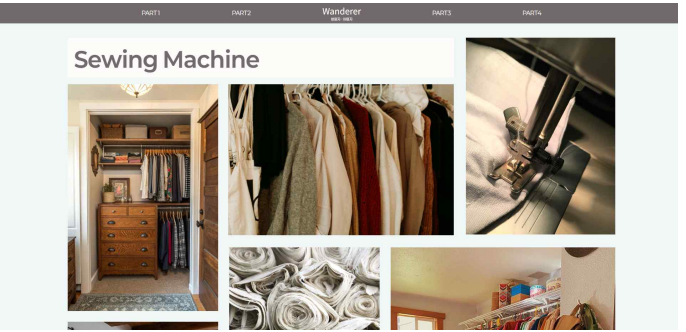
<PART1 - 영상>



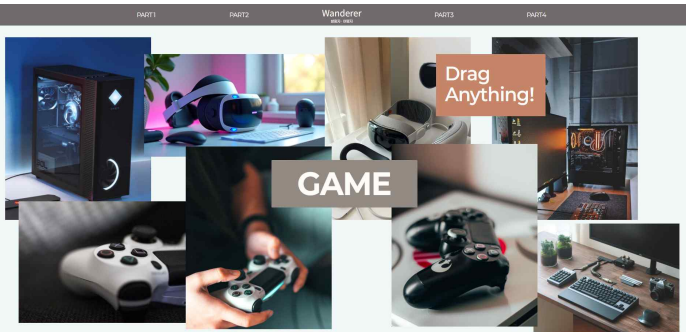
<PART3 - 롤링이미지>



<PART2 - 스크롤이벤트>



<PART4 - 드래그이벤트>



2. 문제/해결 과정

1. 2페이지와 4페이지 간의 자바스크립트 충돌 문제로 인해, 별도의 JS 파일을 사용하지 않고 각 페이지 내부에 스크립트를 삽입하여 문제를 해결하였습니다. 다만, 해당 방법은 페이지 수가 적은 경우에만 적용 가능하므로, 향후 프로젝트에서는 충돌 가능성을 사전에 고려한 설계가 필요합니다.
2. 기획서에서 모바일 대응 방안을 구체적으로 설정하지 않아, 기존 'px' 단위를 일부 '%' 단위로 변환하는 작업이 필요하였습니다. 미디어쿼리 사용을 최소화하고 개발 시간을 절약하기 위해서는, 기획 단계에서 PC 외 다양한 기기 환경에 대한 대응 방안을 함께 설계하는 것이 바람직합니다.