

	기간	sheet 목록						버전	작성자
1차 시나리오	07-19 ~ 20	애리	송현	태용	지환	범진	은지	v2.0	전체 팀원
기능별 시나리오	07-20	회원관리	일정	그룹	임베디드			v1.0	허애리

회원가입			
사용자	웹	DB	비고
1. 회원가입을 클릭한다.	2. 회원가입 페이지로 넘겨준다.		
	3. 회원가입 form을 준다.	4-1(연계). id / 휴대전화 / 이메일 user table에서 query 문으로 존재하는 지 확인	아이디 (중복확인) / 비밀번호 / 비밀번호 확인 (최소 10자이상 숫자, 문자, 특수문자 1개이상 포함) / 이름 / 생일 / 휴대전화(중복확인) / 이메일(중복확인) / 비밀번호 찾기 위한 문제 / 답
4. form 작성 후 제출		5. user table에 저장	4-1. id가 이미 있는 경우 다른 id로 가입하라고 안내 4-2. 휴대전화 또는 이메일이 이미 있는 경우 아이디가 이미 존재한다고 알림.
	6. 정상적으로 가입이 완료되었음을 알림.		

로그인			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 로그인을 한다.		2-1. 로그인 정보를 가져온다.	* 비밀번호가 틀린 경우 > 비밀번호가 틀렸다고 안내하기 * 아이디가 존재하지 않는 경우 > 회원이 아니라고 안내하기
	3. 메인 화면을 보여줌		* 회원가입 버튼 수정 > 해래리님 환영합니다.

아이디 찾기			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 아이디/비밀번호 찾기를 누른다.	3. 아이디/비밀번호 찾기 페이지를 열어준다.		
4. 아이디 찾기를 누른다.	5. 이름 / 이메일 또는 핸드폰번호를 작성하는 form을 준다.		
6. form을 작성하고 제출한다.		7. user table에서 검색한다.	
	8. id 정보만을 전달한다.		

비밀번호 찾기			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 아이디/비밀번호 찾기를 누른다.	3. 아이디/비밀번호 찾기 페이지를 열어준다.		
4. 비밀번호 찾기를 누른다.	5. 이름 / 아이디 / 이메일 또는 핸드폰번호 / 비밀번호 찾기 문제와 답을 작성하는 form을 준다.		* id가 존재하지 않는 경우 > 존재하지 않는 회원이라고 한다. * 비밀번호 찾기 문제와 답이 다른 경우 문제와 답이 틀렸다고 한다.
6. form을 작성하고 제출한다.		7. user table에서 검색한다.	
	8. 비밀번호 재설정을 하는 form을 준다.		
9. 비밀번호를 재설정한다.	11. 비밀번호가 성공적으로 재설정 되었음을 알린다.	10. update 문으로 정보를 갱신해준다.	

회원정보 확인/수정

사용자	웹	DB	추가
1. 웹에 들어간다.			
2. 내 정보 확인에 들어간다.	3. 회원 정보 페이지를 열어준다.		* 회원정보 페이지 처음에는 민감한 정보는 가려짐 (비밀번호/핸드폰번호/이메일 등)
	4. 회원정보를 보여준다.	4-1. user table에서 id / 이름 / 경험치 / 트로피_id를 가져온다. 4-2. 트로피 table에서 트로피_id로 검색하여 회원이 가지고 있는 트로피 이름을 가져온다.	
5. 정보 수정 버튼을 누른다.	6. 민감한 정보이기 때문에 비밀번호 확인을 한다.		* 정보수정은 비밀번호로 회원 확인 후 진행
	7. 비밀번호 확인 페이지를 연다.		
8. 비밀번호를 입력한다.		9. user table에서 현재 회원의 비밀번호가 맞는 지 확인	* 틀린 경우 > 비밀번호가 틀렸습니다.
	10. 회원정보 수정 페이지를 열어준다.	10-1. user table에서 id / 이름 / email / 핸드폰 번호 / 비밀번호 문제 를 가져온다.	* id는 수정 불가능.
11. 비밀번호 변경을 누른다.	12. 비밀번호 수정 form을 새로 띄워준다.		
13. 비밀번호를 입력 후 확인을 누른다.		14. update 문으로 정보 갱신	
	15. 비밀번호가 성공적으로 재설정 되었음을 알린다.		

일정등록

사용자	매니저(임베디드)	매니저(웹)	DB	
1. 일정을 등록한다(월단위)		1-1. 일정 등록	1-2. DB에 저장	
2. 일정을 시작한다		2-1 캘린더에서 시작일 종료일 설정	2-2. 월단위 일정 table에서 각 일정 시작일 종료일 추가	
3. 매일 일정	3-0. 음성인식으로 일정 등록	3-1.진행중인일정(스프린트) 세부일정 설정(시간기준)	3-4. 필요시 매일일정 table (일정 table과 join)으로 데이터 가져오고 추가적인 매일 일정 table 생성	
		3-2 알람유무 선택	3-5.매일일정 table에서 알람 유무 설정	
		3-3 정기일정(캘린더에 등록일정 외에) 일정 추가		

일정완료

사용자	매니저(임베디드)	매니저(웹)	DB	
1. 일정완료(일단위)	1-1. 모션인식으로 일정완료가능 1-2. 터치로 일정완료 가능	1-3. 클릭으로 일정완료가능 1-4.		
2. 일정완료(월단위)		2-1. 캘린더에서 확인, 삭제	2-2. 월단위 일정 table에서 컬럼삭제	

일정수정

사용자	매니저(임베디드)	매니저(웹)	DB	
1. 일정수정(일단위)	1-1. (음성인식)으로 일정 수정	1-2. 매일 목표에서일정수정	1-3. 매일 일정 table 수정	
2. 일정수정(월단위)		2-1. 캘린더에서 일정 수정	2-2. 캘린더에서 월단위 일정 table 수정	
질문! 일정등록을 음성인식으로만 하는건지? 아니면 키보드를 추가적으로 사용할 수 있는건지				
input이 살짝 애매함				

하루 평가			

일정 목록			
사용자	매니저	DB	추가
1-1. 음성 "일정 관리" 1-2. 조이스틱/터치 "일정 관리"	2-2. 일정 관리 페이지(달력?리스트?) 표시 -> 일정 등록 / 일정 수정 / (과거) 일정 평가 /	2-1. [앞뒤30일] 일정 불러오기	아무 화면에서나? [모든 일정 확인]?

상세 일정 (확인/수정/삭제)			
사용자	매니저 (웹)	DB	추가
2. 로그인을 한다.		2-1. 로그인 정보를 가져온다.	
3-1. 음성 "일정 확인" 3-2. 조이스틱/터치 "일정 확인" 버튼 클릭 3-3. 음성 "오늘" 3-4. 음성 "다음"	4-2. 일정 확인 페이지 표시 4-3-1. [특정 기간의] 일정을 TTS로 설명한다. 4-3-2. (3-3의 경우) 오늘 일정을 TTS로 설명한다. 4-3-3. (3-4의 경우) 다음 일정을 TTS로 설명한다.	4-1. 일정 정보를 가져온다.	
5-1. 음성/조이스틱/터치 "뒤로/확인"	6-1. 기존 페이지로 돌아간다.		
상세 일정 하위(메뉴? 버튼?)			

사용자	매니저	DB	추가
1-1. 음성 "일정 끝내줘" 1-2. 조이스틱/터치 "일정 끝내기"	2. 음성/화면 "A시 B분까지 계획인 C 일정을 완료하시겠습니까?"		* 아닐경우 선택할 수 있게 해줌 * 일정을 끝냈을 때 완료로 가야할지 평가로 가야할지?
3-1-1. 음성 부정("아니 높 노 싫어" 등) 3-1-2. 조이스틱/터치 "계속 진행"(아니오)	4-1. 기존 화면으로 복귀		
3-2-1. 음성 긍정("응 그래 어 예스" 등) 3-2-2. 조이스틱/터치 "완료"(예)	4-1. 화면 일정 평가 페이지 표시 [/ 녹음 시작] 4-2. 음성 "C 일정을 완료했습니다" 4-3. 음성 "C 일정을 평가해주세요"	4. DB에 저장한다.	일정 평가 페이지: 별5개, 평가 보류
5-1-1. 음성 "별 *개" / "최고, 좋았어, 보통, 별로, 최악" 5-1-2. 조이스틱/화면 터치[/드래그?]	5-1. 화면 별 5개를 [6. 세부 설문조사?]		

(과거) 일정 평가			
사용자	매니저	DB	추가
1. 상세 일정 페이지 3-2-1. 음성 "여제 2시에 했던 일정" 3-2-2. 조이스틱/터치 "일정" 선택	4. 해당 일정 상세 페이지		
5-1-1. 음성 "별 *개" / "최고, 좋았어, 보통, 별로, 최악" 5-1-2. 조이스틱/화면 터치/[드래그?]	[6. 세부 설문조사?]	4. DB에 저장한다.	일정 평가 페이지: 별5개, 평가 보류

알림 기능			
사용자	매니저	DB	추가
			종료 / 시작 나누기
			종료 알림시 연장 기능
	2. 음성/화면 "A일정까지 [B시간.]C분 남았습니다" +음성/화면 "[현재] 일정을 종료하시겠습니까?"		1. 일정에 대한 알림이 설정된 경우(일정 추가시? 아니면 기본 설정?) * 기본설정으로 일정 n분전 설정 가능(기본값) * 일정 설정시 기본값, 그 외 값 설정 가능
	-> 일정 완료		

일정 연장

설정 브리핑					
사용자	매니저(임베디드)	DB	추가		
1. 브리핑 버튼을 누른다 /"브리핑해줘"를 외친다					
	2. DB에 Plan 테이블 조회요청을 보낸다				
		3-1 받은 요청의 accessToken값을 추출해 Session 테이블과 비교한다. accessToken에 맞는 user ID를 얻는다 3-2 user ID를 조회해 Plan table에서 등록된 내용을 전송한다			
	4. 읽어준다				
5. 읽는다					
타이머(설정)				타이머2(설정)	
사용자	매니저(임베디드)	DB		사용자	매니저(임베디드)
1. 설정할 시간을 입력하고 전송버튼을 누른다 /"타임셋"을 외친다				1. 설정할 시간을 입력하고 전송버튼을 누른다	
	2. inputBox의 값을 입력받아 전송한다.				2. setInterval로 alertTimer를 등록한다
		3. validation expired를 설정해 저장한다 4. validation expired가 만료되어 삭제 트리거가 동작한다.			3.올린다
	5. alert RingRing이 동작한다			4. 듣는다	
6. 듣는다					
7. 평가한다?					
스톱워치					
사용자	매니저(임베디드)	서버	DB		
1. time을 설정한다					
	2. 초마다 time을 1씩 줄인다				
	4. time이 0이되면 알람을 종료한다.			3. 받는다	
4. 같은 시간으로 다시 시작할지 묻는다					
환경 센싱					
7인치 모니터	매니저(임베디드)				
	1.주기적으로 모듈로부터 값을 받아와 sendEnvValue {온도값 temp와, 습도값 humid, 소음 noise, 조도 hue}를 저장한다. 2. 모니터에서는 주기적으로 rpi에서 값을 불러온다. 3. 평균 정수를 원격 서버로 보내준다. 4. 온도가 너무 높으면 경고를 울려준다.				
유해 물질 감지					
7인치 모니터	매니저(임베디드)				
	1. 카메라로 책상을 촬영한다. 2. cv2와 yolo 라이브러리로 [핸드폰]을 인식한다. 3. [핸드폰]을 인식하면 알람을 울린다.				
4. 3.에서 문제되는 내용을 알려준다					

내 경험치 확인

사용자	웹	DB	비고
1. 내 정보를 클릭한다.	2. 내 정보 페이지로 넘겨준다.		
	3. 현재경험치 / 총 경험치를 보여준다.	4(연계). 해당 user_id의 level 과 경험치 정보를 가져옴	레벨업시 user_id의 level +1, 현재경험치 계속 가져감
			특정 level 달성시 (브론즈, 실버 같은 티어나, 칭호 획득)?

트로피(스탬프) 받기 - 특정 level 도달시 or 특정 목표(업적) 달성시

사용자	웹	DB	비고
1. 내 정보를 클릭한다.	2. 내 정보 페이지로 넘겨준다.		
	3. 트로피(스탬프) 받기 버튼을 클릭한다.	4(연계). 해당 user_id의 트로피(stamp) 정보 갱신	user 테이블에 level, exp, stamp 가지고 있어야 할 듯?
	5. 정상적으로 받아졌음을 알림		

그룹 생성

사용자	매니저 (웹)	DB	추가
1. 웹 접속-로그인		1-1. 로그인 정보를 가져온다.	
2. 그룹 메뉴에 들어간다.	3. 그룹 페이지로 이동 -> 없으므로 없는 페이지	(그룹 DB 없다고 가정)	
4. 그룹 생성 버튼을 누른다.	5. 그룹 생성 페이지로 이동		
5. 그룹 생성 정보 입력 후 생성 버튼 클릭		5-1. DB에 그룹 정보 저장	
	6. 그룹 생성 후 그룹 페이지로 이동 -> 있으므로 그룹 메인 페이지	6-1. 그룹 정보를 가져온다.	

그룹 참여

사용자	매니저 (웹)	DB	추가
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 없으므로 없는 페이지	2-1. DB에 그룹 목록을 가져온다.	
3. 그룹 목록을 확인하고 원하는 그룹을 클릭한다.	4. 그룹 메인 페이지로 이동	4-1. 그룹 정보를 가져온다.	
5. 그룹 참여 신청 버튼을 클릭한다.		5-1. DB에 참여 신청 내역을 저장한다????	

그룹 Gamification

사용자	매니저(웹)	DB	추가
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 그룹 메인 페이지로 이동	1-1. 그룹 정보를 가져온다.	그룹 내 => 트로피만(목표 달성 개수에 따른 트로피 수여)

그룹 관리

사용자	매니저	DB	추가
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 그룹 메인 페이지로 이동	2-1. 그룹장 확인해서 그룹 관리 버튼 생성?	
3. 그룹 관리 버튼을 클릭한다.	4. 그룹 관리 페이지로 이동		- 멤버 관리(새 멤버 신청, 기존 멤버 목록) - 챌린지 관리????

회원가입			
사용자	웹	DB	비고
1. 회원가입을 클릭한다.	2. 회원가입 페이지로 넘겨준다.		
	3. 회원가입 form을 준다.	4-1(연계). id / 휴대전화 / 이메일 user table에서 query 문으로 존재하는 지 확인	아이디 (중복확인) / 비밀번호 / 비밀번호 확인 (최소 10자이상 숫자, 문자, 특수문자 1개이상 포함) / 이름 / 생일 / 휴대전화(중복확인) / 이메일(중복확인) / 비밀번호 찾기 위한 문제 / 답
4. form 작성 후 제출		5. user table에 저장	4-1. id가 이미 있는 경우 다른 id로 가입하라고 안내 4-2. 휴대전화 또는 이메일이 이미 있는 경우 아이디가 이미 존재한다고 알림.
	6. 정상적으로 가입이 완료되었음을 알림.		

로그인			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 로그인을 한다.		2-1. 로그인 정보를 가져온다.	* 비밀번호가 틀린 경우 > 비밀번호가 틀렸다고 안내하기 * 아이디가 존재하지 않는 경우 > 회원이 아니라고 안내하기
	3. 메인 화면을 보여줌		* 회원가입 버튼 수정 > 허여리님 환영합니다.

아이디 찾기			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 아이디/비밀번호 찾기를 누른다.	3. 아이디/비밀번호 찾기 페이지를 열어준다.		
4. 아이디 찾기를 누른다.	5. 이름 / 이메일 또는 핸드폰번호를 작성하는 form을 준다.		
6. form을 작성하고 제출한다.		7. user table에서 검색한다.	
	8. id 정보만을 전달한다.		

비밀번호 찾기			
사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 접속한다.			
2. 아이디/비밀번호 찾기를 누른다.	3. 아이디/비밀번호 찾기 페이지를 열어준다.		
4. 비밀번호 찾기를 누른다.	5. 이름 / 아이디 / 이메일 또는 핸드폰번호 / 비밀번호 찾기 문제와 답을 작성하는 form을 준다.		* id가 존재하지 않는 경우 > 존재하지 않는 회원이라고 한다. * 비밀번호 찾기 문제와 답이 다른 경우 문제와 답이 틀렸다고 한다.
6. form을 작성하고 제출한다.		7. user table에서 검색한다.	
	8. 비밀번호 재설정을 하는 form을 준다.		
9. 비밀번호를 재설정한다.	11. 비밀번호가 성공적으로 재설정 되었음을 알린다.	10. update 문으로 정보를 갱신해준다.	

회원정보 확인/수정			

사용자	웹	DB	비고
1. 웹에 들어간다.			
2. 내 정보 확인에 들어간다.	3. 회원 정보 페이지를 열어준다.		* 회원정보 페이지 처음에는 민감한 정보는 가려짐 (비밀번호/핸드폰번호/이메일 등)
	4. 회원정보를 보여준다.	4-1. user table에서 id / 이름 / 경험치 / 트로피_id를 가져온다. 4-2. 트로피 table에서 트로피_id로 검색하여 회원이 가지고 있는 트로피 이름을 가져온다.	
5. 정보 수정 버튼을 누른다.	6. 민감한 정보이기 때문에 비밀번호 확인을 한다.		* 정보수정은 비밀번호로 회원 확인 후 진행
	7. 비밀번호 확인 페이지를 연다.		
8. 비밀번호를 입력한다.		9. user table에서 현재 회원의 비밀번호가 맞는 지 확인	* 틀린 경우 > 비밀번호가 틀렸습니다.
	10. 회원정보 수정 페이지를 열어준다.	10-1. user table에서 id / 이름 / email / 핸드폰 번호 / 비밀번호 문제를 가져온다.	* id는 수정 불가능.
11. 비밀번호 변경을 누른다.	12. 비밀번호 수정 form을 새로 띄워준다.		
13. 비밀번호를 입력 후 확인을 누른다.		14. update 문으로 정보 갱신	
	15. 비밀번호가 성공적으로 재설정 되었음을 알린다.		

내 경험치 확인

사용자	웹	DB	비고
1. 내 정보를 클릭한다.	2. 내 정보 페이지로 넘겨준다.		
	3. 현재경험치 / 총 경험치를 보여준다.	3-1. 해당 user_id의 level 과 경험치 정보를 가져옴	* 레벨업시 user_id의 level +1, 현재경험치 계속 가져감 * 특정 level 달성시 (브론즈, 실버 같은 티어나, 칭호 획득)?

트로피(스탬프) 받기 - 특정 level 도달시 or 특정 목표(업적) 달성시

사용자	웹	DB	비고
1. 내 정보를 클릭한다.	2. 내 정보 페이지로 넘겨준다.		
	3. 트로피(스탬프) 받기 버튼을 클릭한다.	4. 해당 user_id의 트로피(stamp) 정보 갱신	* user 테이블에 level, exp, stamp 가지고 있어야 할 듯?
	5. 정상적으로 받아줬음을 알림		

일정등록				
사용자	임베디드	웹	DB	비고
1-1. 일정을 등록한다(월단위)		2-1. 일정 등록	2-1. DB에 저장	
1-2. 매일 일정	2-2. 음성인식으로 일정 등록	3. 진행중인일정(스프린트) 세부일정 설정(시간기준)	3-4. 필요시 매일일정 table (일정 table과 join)으로 데이터 가져오고 추가적인 매일 일정 table 생성	
		3-2 알람유무 선택	3-5.매일일정 table에서 알람 유무 설정	
		3-3 정기일정(캘린더에 등록일정 외에) 일정 추가		
2. 일정을 시작한다		2-1 캘린더에서 시작일 종료일 설정	2-2. 월단위 일정 table에서 각 일정 시작일 종료일 추가	

일정완료				
사용자	임베디드	웹	DB	비고
1. 일정완료(일단위)	1-1. 모션인식으로 일정완료가능	1-3. 클릭으로 일정완료가능		
	1-2. 터치로 일정완료 가능			
2. 일정완료(월단위)		2-1. 캘린더에서 확인, 삭제	2-2. 월단위 일정 table에서 컬럼삭제	

일정수정				
사용자	임베디드	웹	DB	비고
1. 일정수정(일단위)	1-1. (음성인식)으로 일정 수정	1-2. 매일 목표에서일정수정	1-3. 매일 일정 table 수정	
2. 일정수정(월단위)		2-1. 캘린더에서 일정 수정	2-2. 캘린더에서 월단위 일정 table 수정	

일정 목록				
사용자	임베디드	웹	DB	비고
1-1. 음성 "일정 관리" 1-2. 조이스틱/터치 "일정 관리"		2-2. 일정 관리 페이지(달력?리스트?) 표시	2-1. [앞뒤30일] 일정 불러오기	아무 화면에서나? [모든 일정 확인]?
		-> 일정 등록 / 일정 수정 / (과거) 일정 평가 /		

상세 일정 (확인/수정/삭제)				
사용자	임베디드	웹	DB	추가
1. 로그인을 한다.			2. 로그인 정보를 가져온다.	
3-1. 음성 "일정 확인" 3-2. 조이스틱/터치 "일정 확인" 버튼 클릭		4-2. 일정 확인 페이지 표시 4-3-1. [특정 기간의] 일정을 TTS로 설명한다.	4-1. 일정 정보를 가져온다.	
5-1. 음성/조이스틱/터치 "뒤로/확인"		6-1. 기존 페이지로 돌아간다.		

현재 일정 평가				
사용자	임베디드	웹	DB	추가
1-1. 음성 "일정 끝내줘" 1-2. 조이스틱/터치 "일정 끝내기"		2. 음성/화면 "A시 B분까지 계획인 C 일정을 완료하시겠습니까?"		* 아닐경우 선택할 수 있게 해줌 * 일정을 끝냈을 때 완료로 가야할지 평가로 가야할지?

3-1-1. 음성 부정("아니 읊 노 싫어" 등) 3-1-2. 조이스틱/터치 "계속 진행"(아니오)		4-1. 기존 화면으로 복귀		
3-2-1. 음성 긍정("응 그래 어 예스" 등) 3-2-2. 조이스틱/터치 "완료"(예)		4-1. 화면 일정 평가 페이지 표시 [/ 녹음 시작] 4-2. 음성 "C일정을 완료했습니다"	4. DB에 저장한다.	일정 평가 페이지: 별5개, 평가 보류
5-1. 화면 별 5개를		[6. 세부 설문조사?]		
5-1-1. 음성 "별 *개" / "최고, 좋았어, 보통, 별로, 최악"				
(과거) 일정 평가				
사용자		웹	DB	추가
1. 상세 일정 페이지				
3-2-1. 음성 "어제 2시에 했던 일정" 3-2-2. 조이스틱/터치 "일정" 선택		4. 해당 일정 상세 페이지		
5-1. 화면 별 5개를		[6. 세부 설문조사?]	4. DB에 저장한다.	일정 평가 페이지: 별5개, 평가 보류
5-1-1. 음성 "별 *개" / "최고, 좋았어, 보통, 별로, 최악"				

그룹 생성

사용자	웹	DB	비고
1. 웹 접속-로그인		1-1. 로그인 정보를 가져온다.	
2. 그룹 메뉴에 들어간다.	3. 그룹 페이지로 이동 -> 없으므로 없는 페이지	(그룹 DB 없다고 가정)	
4. 그룹 생성 버튼을 누른다.	5. 그룹 생성 페이지로 이동		
5. 그룹 생성 정보 입력 후 생성 버튼 클릭		5-1. DB에 그룹 정보 저장	
	6. 그룹 생성 후 그룹 페이지로 이동 -> 있으므로 그룹 메인 페이지	6-1. 그룹 정보를 가져온다.	

그룹 참여

사용자	웹	DB	비고
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 없으므로 없는 페이지	2-1. DB에 그룹 목록을 가져온다.	
3. 그룹 목록을 확인하고 원하는 그룹을 클릭한다.	4. 그룹 메인 페이지로 이동	4-1. 그룹 정보를 가져온다.	
5. 그룹 참여 신청 버튼을 클릭한다.		5-1. DB에 참여 신청 내역을 저장한다????	

그룹 Gamification

사용자	웹	DB	비고
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 그룹 메인 페이지로 이동	1-1. 그룹 정보를 가져온다.	그룹 내 => 트로피만(목표 달성 개수에 따른 트로피 수여)

그룹 관리

사용자	웹	DB	비고
1. 그룹 메뉴에 들어간다.	2. 그룹 페이지로 이동 -> 그룹 메인 페이지로 이동	2-1. 그룹장 확인해서 그룹 관리 버튼 생성?	
3. 그룹 관리 버튼을 클릭한다.	4. 그룹 관리 페이지로 이동		- 멤버 관리(새 멤버 신청, 기존 멤버 목록) - 챌린지 관리????

알림 기능			
사용자	임베디드	DB	비고
			종료 / 시작 나누기
			종료 알림시 연장 기능
	2. 음성/화면 "A일정까지 [B시간,]C분 남았습니다" +음성/화면 "[현재] 일정을 종료하시겠습니까?" -> 일정 완료		1. 일정에 대한 알림이 설정된 경우(일정 추가시? 아니면 기본 설정?) * 기본설정으로 일정 n분전 설정 가능(기본값)
일정 브리핑			
사용자	임베디드	DB	비고
1. 브리핑 버튼을 누른다 /"브리핑해줘"를 외친다			
	2. DB에 Plan 테이블 조회요청을 보낸다		
		3-1 받은 요청의 accessToken값을 추출해 Session 테이블과 비교한다. accessToken에 맞는 user ID를 얻는다 3-2 user ID를 조회해 Plan table에서 등록된 내용을 전송한다	
	4. 읽어준다		
5. 읽는다			
타이머(설정)			
사용자	임베디드	DB	비고
1. 설정할 시간을 입력하고 전송버튼을 누른다 / "타임셋" 을 외친다			
	2-1. inputBox의 값을 입력받아 전송한다. 2-2. setInterval로 alertTimer를 등록한다		
	3-2. 울린다	3-1. validation expired를 설정해 저장한다	
		4. validation expired가 만료되어 삭제 트리거가 동작한다.	
	5. alert RingRing이 동작한다		
6. 듣는다			
7. 평가한다?			
스톱워치			
사용자	임베디드	서버	DB
1. time을 설정한다			
	2. 초마다 time을 1씩 줄인다		3. 받는다
	4. time이 0이되면 알람을 종료한다.		
4. 같은 시간으로 다시 시작할지 묻는다			

환경 센싱			
사용자	임베디드	DB	추가
1. 주기적으로 모듈로부터 값을 받아와 sendEnvValue {온도값 temp와, 습도값 humid, 소음 noise, 조도 hue}를 저장한다. 2. 모니터에서는 주기적으로 rpi에서 값을 불러온다. 3. 평균 경수를 원격 서버로 보내준다. 4. 온도가 너무 높으면 경고를 올려준다.			
유해 물품 감지			
사용자	임베디드	DB	추가
1. 내 정보를 클릭한다.	2. 내 정보 페이지로 넘겨준다.		
	3. 현재경험치 / 총 경험치를 보여준다.	3-1. 해당 user_id의 level 과 경험치 정보를 가져옴	* 레벨업시 user_id의 level +1, 현재경험치 계속 가져감
			* 특정 level 달성시 (브론즈, 실버 같은 티어나, 칭호 획득)?
트로피(스탬프) 받기 - 특정 level 도달시 or 특정 목표(업적) 달성시			
사용자	임베디드	DB	추가
	1. 카메라로 책상을 촬영한다.		
	2. cv2와 yolo 라이브러리로 [핸드폰]을 인식한다.		
	3. [핸드폰]을 인식하면 알림을 올린다.		
4. 3.에서 문제되는 내용을 알려준다			