

| ID | 대상 | 분류 | 요구사항명 | 요구사항 내용 | 우선순위 | 담당자 | 진행사항 | | |
|----|-----|-----------|---------------------------|--|------|-----|------|--|--|
| 1 | 사용자 | 로그인서비스 | OAuth로 로그인/로그아웃 | 구글이나 카카오등 연동 로그인 및 로그아웃을 할 수 있다. | 1 | | | | |
| 2 | | | 회원 탈퇴(연동 끊기) | 구글이나 카카오등 연동을 해지할 수 있다. 남아있는 데이터 정보를 모두 삭제한다. | 1 | | | | |
| 3 | | | 회원 정보 관리 | 저장된 회원 정보를 조회한다. | 1 | | | | |
| 4 | | 마이페이지 | 친구 관리 | 친구를 조회하거나 삭제할 수 있다. | 2 | | | | |
| 5 | | | 전적 보기 | 코딩 배틀 전적을 조회할 수 있다. | 1 | | | | |
| 6 | | | 짱 평가 보기 | 코딩 배틀 종료시 받은 짱 평가를 조회할 수 있다. | 1 | | | | |
| 7 | | | 사용자 검색 | 닉네임을 기반으로 사용자들을 검색할 수 있다. | 2 | | | | |
| 8 | | | 친구 추가 신청 | 검색한 사용자 목록에서 특정 사용자에게 친구 요청할 수 있다. | 2 | | | | |
| 9 | | | 친구 신청 수락/거절 | 친구 요청 리스트에서 특정 사용자의 친구 요청을 수락/거절할 수 있다. | 2 | | | | |
| 10 | | | 친구 배틀방 초대 | 등록한 친구를 코딩 배틀방에 초대해서 같이 코딩 배틀을 할 수 있다. | 2 | | | | |
| 11 | | | 친구 삭제 | 등록한 친구를 삭제할 수 있다. | 2 | | | | |
| 12 | | 짱 리뷰 | 팀원 후기 설문 | 코딩 배틀 종료시 태그를 선택해서 팀원 후기를 전달할 수 있다. | 1 | | | | |
| 13 | | | 팀 회의 | 코딩 배틀 종료시 코드 리뷰를 위한 음성 팀 회의를 사용할 수 있다. | 1.5 | | | | |
| 14 | | 트렌드 분석 | 최신 코데 트렌드 정보 제공 | 사용자에게 현재 기업들의 코딩 테스트 출제 분야 정보를 제공한다. | 2 | | | | |
| 15 | | 배틀 관전 | 배틀 관전 | 초대 받은 주소를 통해 접속하면 진행되는 배틀을 관전할 수 있다. | 2.5 | | | | |
| 16 | | | 채팅 | 관전자들끼리 채팅으로 소통이 가능하다. | 2.5 | | | | |
| 17 | | 랭킹 시스템 | 랭킹 보여주기 | 각 사용자의 활동에 따른 랭킹을 확인할 수 있다. | 2 | | | | |
| 18 | | | 랭킹 시스템(점수 기준) | 점수 구간별 티어를 확인할 수 있다. (현재 내 위치를 표시해 준다.) | 2 | | | | |
| 19 | | 매칭 시스템 | 사용자 초대하기 | 사용자는 문제풀이 방 생성 후 링크를 공유하여 회원 가입이 되어있는 다른 사용자를 초대할 수 있다. 회원 가입이 되어있지 않은 사용자를 초대할 경우 회원 가입 후 문제풀이에 참여할 수 있다. | 1 | | | | |
| 20 | | | 랜덤으로 아무나 매칭하기 | 사용자는 랜덤 매칭 버튼을 클릭하여 랜덤으로 문제풀이 방에 참여할 수 있다. | 2 | | | | |
| 21 | | 문제 채점 | 문제 제출 받기 | 사용자는 문제 제출 버튼을 클릭하여 채점을 위해 자신의 코드를 제출할 수 있다. | 1 | | | | |
| 22 | | | 제출 결과 보여주기 | 사용자는 제출한 코드에 대한 채점이 완료된 후 그 결과로 코드 통과 여부를 확인할 수 있다. | 1 | | | | |
| 23 | | 튜토리얼 | 튜토리얼 보기 | 사용자는 튜토리얼 버튼을 통해 문제 풀이 화면 구성 및 진행 방식에 대해 익힐 수 있다. | 2 | | | | |
| 24 | | | 문제 선택 | 사용자가 문제 리스트 중 원하는 문제를 선택해 풀이를 시작할 수 있다. | 1 | | | | |
| 25 | | 문제풀이 (1인) | 알고리즘 문제 및 input/output 제공 | 선택된 문제의 지문과 input, output을 확인할 수 있다. | 1 | | | | |
| 26 | | | 코드 제출 및 채점 | 사용자가 코드를 제출하면 코드 채점이 실행된다. | 1 | | | | |
| 27 | | | 결과 확인 | 사용자가 제출한 코드의 결과가 출력된다. | 1 | | | | |
| 28 | | 경기 (2:2) | 팀 구성 | 문제풀이에 참여하는 사용자 2명씩 2개의 팀을 구성할 수 있다. | 2 | | | | |
| 29 | | | 참여자 중도 퇴장 | 게임 참여자는 게임 중 중도 퇴장할 수 있다. 패널티가 주어진다. | 2 | | | | |
| 30 | | | 현재 턴 참여자 코드 작성 | 각 팀에서 현재 턴인 참여자만 코드를 작성할 수 있다. | 1 | | | | |
| 31 | | | 페어 간 음성 소통 | 페어 간 음성 통화를 통해 의견을 교환할 수 있다. | 1 | | | | |
| 32 | | | 상대팀 코드 제출 시 전체 플레이어 안내 | 플레이어 중 풀이 코드를 제출한 사람이 있다면 플레이어방 전체 인원에게 알림이 간다. | 1 | | | | |
| 33 | | | 알고리즘 문제 및 input/output 제공 | 선택된 문제의 지문과 input, output을 확인할 수 있다. | 1 | | | | |
| 34 | | | 상대 팀 코드 진척 확인 | 상대 팀 코드 작성 정도를 확인할 수 있다. | 1.5 | | | | |
| 35 | | | 게임 규칙 확인 | 사용자는 안내 버튼을 클릭해서 게임 버튼을 확인할 수 있다. | 2 | | | | |
| 36 | | | 코드 제출 및 채점 | 사용자가 코드를 제출하면 코드 채점이 실행된다. | 1 | | | | |
| 37 | | | 채점 결과 확인 | 사용자가 제출한 코드의 결과가 출력된다. | 1 | | | | |
| 38 | | | 승패 확인 | 한 팀이 제출한 코드가 성공할 경우 게임이 종료되며 각 팀이 승패를 확인할 수 있다. | 1 | | | | |
| 39 | | | 결과물 gif | 사용자는 코드 작성 과정을 빨리감기하여 만들어진 gif를 다운받을 수 있다. | 2 | | | | |
| 40 | | 문제 정보 | 문제 분야 알려주기 | 문제 기술 회사, 유형 정보를 제공한다. | 1 | | | | |
| 41 | 관리자 | 문제 관리 | 문제 질문 게시판 | 관리자는 문제 질문 게시판을 통해 사용자의 알고리즘 문제에 대한 문의사항이나 의견 제출, 문제 수정 요청을 확인할 수 있다. | 1 | | | | |
| 42 | | | 문제 테스트케이스 추가, 수정, 삭제 | 관리자는 문제에 대한 테스트 케이스를 추가하거나, 수정하거나, 삭제할 수 있다. | 2 | | | | |
| 43 | | | 문제 지문 추가, 수정, 삭제 | 관리자는 새로운 문제를 추가하거나, 기존 문제를 수정하거나 삭제할 수 있다. | 2 | | | | |
| 44 | | | 문제 출제 | 문제 백준/프로그래머스/SWEA 등 문제풀이 웹페이지에서 가져오기 OR 문제 만들기로 문제를 출제한다. | 1 | | | | |

[illegible]