


실코체스 스토리 보드

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명		
구분	회원관리	구분 2	로그인	API				
<div><div><div><div>SCCS</div><div><div><div>Log in</div><div>If you don't have an account register You can Register here !</div></div><div><div><div>1</div><div>Id</div><div>👤 Enter your ID</div></div><div><div><div>2</div><div>3</div><div>Password</div><div>🔒 Enter your Password</div></div><div><div><input type="checkbox"/> Rememebr me</div><div><div>Forgot ID ?</div><div>Forgot Password ?</div></div></div><div><div><div>4</div><div>Login</div></div><div><div>5</div></div></div></div><div><div><div><div><div></div><div>Log in to SCCS</div><div>실코체스에 오신 걸 환영합니다.</div></div></div></div></div></div></div></div></div></div>								
							1	로그인 정보(아이디 비밀번호) 입력
							2	아이디 찾기 페이지로 이동
							3	비밀번호 찾기 페이지로 이동
							4	로그인 유효하지 않는 아이디 비밀번호일때는 알림.
							5	회원가입 페이지로 이동
							6	
							7	
							8	
							9	
10								

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명
구분	회원관리	구분 2	회원가입	API		



Sign up

If you already have an account register
You can [Login here !](#)

1

Name

Enter your name

Id

Enter your ID

Nickname

Enter your NickName

Email

Enter your email address

Password

Enter your Password

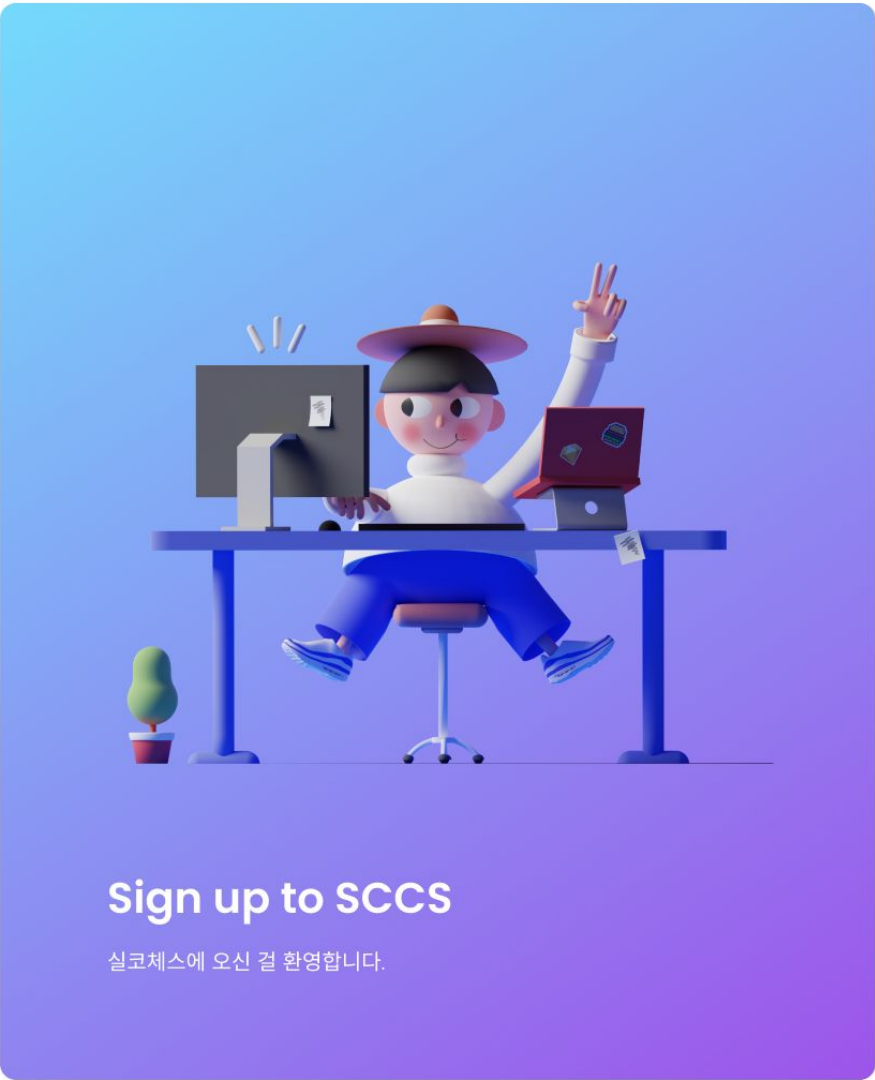
Confrim Password

Confrim your Password

2

Register

3



Sign up to SCCS

실코체스에 오신 걸 환영합니다.

	회원가입 정보(이름, 아이디, 닉네임, 이메일, 비밀번호, 비밀번호 확인) 입력
	반칸일때는 오류 알림
	아이디 : (중복확인) 이미 존재하는 아이디 입니다. 사용가능한 아이디 입니다.
1	닉네임 : (중복확인) 이미 존재하는 닉네임 입니다. 사용가능한 닉네임 입니다.
	비밀번호 , 비밀번호 확인 : 비밀번호가 일치합니다. 비밀번호가 일치하지 않습니다. 8글자 이상(특수문자 1개 포함, 숫자 , 문자조합)
	이메일 : 형식만 맞는지 확인
2	회원가입
3	로그인 페이지로 이동
4	
5	

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명	
구분	회원관리	구분 2	로그인	API			
<div><div>SCCS</div><div><div><div>4</div><div>← 로그인 하러가기</div></div><div><div>Find ID</div><div>Enter your name and email to find your ID</div><div><div>1</div><div><div>Name</div><div>👤 Enter your name</div></div><div><div>Email</div><div>✉ Enter your email address</div></div></div><div><div>3</div><div><div>Name 님의 아이디는 calicedev 입니다.</div><div>존재하지 않는 회원입니다.</div></div></div><div><div>2</div><div>Find</div></div></div></div><div><div><div>Find your ID</div><div>실코체스에 오신 걸 환영합니다.</div></div></div></div>						1	아이디 찾기 정보(이름 이메일) 입력
						2	아이디 찾기
						3	아이디 찾기 결과 ~님의 아이디는 ~입니다. 존재하지 않는 회원입니다.
						4	로그인 페이지로 이동
						5	
						6	
						7	
						8	
						9	
						10	

4

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명	
구분	회원관리	구분 2	비밀번호 재설정	API			
<div> <div>SCCS</div> <div> <div>4</div> <div> <div>←</div> 로그인 하러가기 </div> </div> <div> <div> <div>1</div> <div> <div>Id</div> <div> <div>👤</div> Enter your ID </div> </div> <div> <div>Email</div> <div> <div>✉</div> Enter your email address </div> </div> <div> <div>3</div> <div> calicedev@gmail.com 으로 임시 비밀번호를 전송했습니다. 존재하지 않는 회원입니다. </div> </div> <div> <div>2</div> <div>Submit</div> </div> </div> <div> </div> </div></div>						1	비밀번호 재설정 정보(아이디 이메일) 입력
						2	비밀번호 재설정
						3	비밀번호 재설정 결과 ~으로 임시 비밀번호를 전송했습니다. 존재하지 않는 회원입니다.
						4	로그인 페이지로 이동
						5	
						6	
						7	
						8	
						9	
						10	

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0
구분	2. 스터디	구분 2	2.2.대기방	API	/member/codechk

코테 진심방
최단경로 # DP # 백트래킹

1
테스트 시작하기

2

안 내 사 항

• 사전 테스트 체험 페이지입니다. 아래 안내사항은 본 테스트를 기준으로 작성되었으니 유의하시기 바랍니다.

사전 테스트 체험

방 인원들이 모두 우측 상단의 READY 버튼을 누르면, 방장이 테스트를 시작할 수 있습니다.

코딩 테스트 화면에서
테스트 버튼은 작성한 코드에 test case를 적용한 결과를 나타냅니다.
제출 버튼은 작성한 코드를 서버에 제출합니다.

테스트를 종료하고 싶을 경우 좌측 하단의 Finish 버튼을 눌러 테스트를 종료할 수 있습니다.
방의 모든 인원들이 테스트를 종료한 경우 남은 시간에 관계없이 스터디 화면으로 넘어갑니다.

테스트 시간
120분

테스트 문항
5 문제

사용 언어
Python

문제 유형
최단경로, DP, 백트래킹

채팅방

코딩초보
와 코드 장난 아니네요..
한 수 배웠습니다...

싸피8기
이거 모의고사 문제네요.
화이트보드를 이용해서
필요한 부분을 강조하는 기능 좋네
요.

손님
이 문제가 쉽다니.. 역시 저는 아직
덜었나봐요..

나
이 문제가 쉽다니.. 역시 저는 아직
덜었나봐요..

3
여러분도 하실 수 있습니다.
전송

4

5

6

7

8

9

10

설명	
1	<팀장: 테스트 시작 버튼> 클릭 시 테스트 시작
2	<팀원: 준비 버튼> 모든 팀원이 준비했을 시 활성화
3	<코딩테스트 안내창> 테스트 시간, 테스트 문항, 사용 가능 언어, 테스트 유형,
3	<채팅창> 문자열을 입력 받아서 웹소켓 통신
4	<비디오> 사용자 화면 송출. 카메라 off시에는 사용자 얼굴 인식 여부만 표시
5	<마이크 온/오프> 클릭 시 마이크 상태 토글
6	<카메라 온/오프> 클릭 시 카메라 상태 토글
7	<채팅 온/오프> 채팅창 온/오프
8	
9	
10	추가 아이디어 - Ready 버튼

7

제목	실코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명
구분	2. 스테디	구분 2	2.3. 시험 응시 화면	API		

코테 진심방 9	# 최단경로	# DP	# 백트래킹 1	1 번	2 번	3 번	4 번	5 번	2	15:54:25	7	현재 5명																										
경쟁적 전염 3																																						
<p>아기 상어가 성장해 청소년 상어가 되었다. 4×4크기의 공간이 있고, 크기가 1×1인 정사각형 칸으로 나누어져 있다. 공간의 각 칸은 (x, y)와 같이 표현하며, x는 행의 번호, y는 열의 번호이다. 한 칸에는 물고기가 한 마리 존재한다. 각 물고기는 번호와 방향을 가지고 있다. 번호는 1보다 크거나 같고, 16보다 작거나 같은 자연수이며, 두 물고기가 같은 번호를 갖는 경우는 없다. 방향은 8가지 방향(상하좌우, 대각선) 중 하나이다.</p> <p>오늘은 청소년 상어가 이 공간에 들어가 물고기를 먹으려고 한다. 청소년 상어는 (0, 0)에 있는 물고기를 먹고, (0, 0)에 들어가게 된다. 상어의 방향은 (0, 0)에 있던 물고기의 방향과 같다. 이후 물고기가 이동한다.</p> <p>물고기는 번호가 작은 물고기부터 순서대로 이동한다. 물고기는 한 칸을 이동할 수 있고, 이동할 수 있는 칸은 빈 칸과 다른 물고기가 있는 칸, 이동할 수 없는 칸은 상어가 있거나, 공간의 경계를 넘는 칸이다. 각 물고기는 방향이 이동할 수 있는 칸을 향할 때까지 방향을 45도 반시계 회전시킨다. 만약, 이동할 수 있는 칸이 없으면 이동을 하지 않는다. 그 외의 경우에는 그 칸으로 이동을 한다. 물고기가 다른 물고기가 있는 칸으로 이동할 때는 서로의 위치를 바꾸는 방식으로 이동한다.</p> <p>물고기의 이동이 모두 끝나면 상어가 이동한다. 상어는 방향에 있는 칸으로 이동할 수 있는데, 한 번에 여러 개의 칸을 이동할 수 있다. 상어가 물고기가 있는 칸으로 이동했다면, 그 칸에 있는 물고기를 먹고, 그 물고기의 방향을 가지게 된다. 이동하는 중에 지나가는 칸에 있는 물고기는 먹지 않는다. 물고기가 없는 칸으로는 이동할 수 없다. 상어가 이동할 수 있는 칸이 없으면 공간에서 벗어나 집으로 간다. 상어가 이동한 후에는 다시 물고기가 이동하며, 이후 이 과정이 계속해서 반복된다.</p> <p><그림 1> <그림 1>은 청소년 상어가 공간에 들어가기 전 초기 상태이다. 상어가 공간에 들어가면 (0, 0)에 있는 7번 물고기를 먹고, 상어의 방향은 ↘이 된다. <그림 2>는 상어가 들어간 직후의 상태를 나타낸다.</p> <p><그림 2> 이제 물고기가 이동해야 한다. 1번 물고기의 방향은 ↗이다. ↗ 방향에는 칸이 있고, 15번 물고기가 들어있다. 물고기가 있는 칸으로 이동할 때는 그 칸에 있는 물고기와 위치를 서로 바꿔야 한다. 따라서, 1번 물고기가 이동을 마치면 <그림 3>과 같아진다.</p> <p><그림 3> 2번 물고기의 방향은 ←인데, 그 방향에는 상어가 있으니 이동할 수 없다. 방향을 45도 반시계 회전을 하면 ↖가 되고, 이 칸에는 3번 물고기가 있다. 물고기가 있는 칸이니 서로 위치를 바꾸고, <그림 4>와 같아지게 된다.</p> <p><그림 4> 3번 물고기의 방향은 ↑이고, 존재하지 않는 칸이다. 45도 반시계 회전을 한 방향 ↗도 존재하지 않으니, 다시 회전을 한다. ← 방향에는 상어가 있으니 또 회전을 해야 한다. ↘ 방향에는 2번 물고기가 있으니 서로의 위치를 교환하면 된다. 이런 식으로 모든 물고기가 이동하면 <그림 5>와 같아진다.</p> <p><그림 5></p>													<pre>def solution(survey, choices): n = len(survey) scores = defaultdict(int) for i in range(n): if choices[i] <= 4: scores[survey[i][0]] += 4 - choices[i] else: scores[survey[i][1]] += choices[i] - 4 answer = '' # RT if scores['R'] >= scores['T']: answer += 'R' else: answer += 'T' # CF if scores['C'] >= scores['F']: answer += 'C' else: answer += 'F' # JM</pre>													Python ▾												
테스트 case 1 : Success! (283ms) 테스트 case 2 : Success! (213ms) 테스트 case 3 : Success! (1483ms) 테스트 case 4 : Failed 테스트 case 5 : Success! (183ms)													테스트 케이스 5개 중 4개를 성공하셨습니다!																									
시험 종료													테스트													제출												

1	문제 번호에 따라 화면 변경
2	시간이 종료되면 나가기 or 스테디 화면 이동 시험에 참가하고 있는 실시간 인원이 보여짐
3	문제 번호에 맞는 문제가 화면에 보여짐
4	언어별로 코드 작성
5	샘플 케이스로 코드를 돌림
6	가장 마지막에 제출한 코드로 채점
7	현재 문제를 풀고있는 인원 표시 제출한 인원은 카운트에서 제외
8	시험을 종료. 응시완료 화면으로 이동 또는 나가기
9	방제목, 문제 유형 표시
10	화면 크기 조정에 따른 반응형 화면

제목	알고리즘 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0
구분	2. 스터디	구분 2	2.4. 스터디 화면	API	

설명	
1	현재 발표자의 코드를 표시 (발표자 선택화면, 누가 발표자인지 표시)
2	내가 선택한 사람의 코드
3	문제를 공유 영역으로 세팅
4	채팅 기능
5	마이크, 카메라, 채팅창 활성화 여부 표시
6	다른사람의 코드를 드롭다운으로 토글 가능 (선택시 2번 화면 코드 교체)
7	그림판 기능 (모든 사용자에게 실시간으로 보여짐) (펜 굵기, 지우개 굵기, 컬러 선택 가능)
8	방 제목과 언어, 문제의 유형 표시
9	스터디 나가기
10	발표자를 방장이 선택가능 (드롭다운으로 발표자 선택가능)

코테 진심방

최단경로 # DP # 백트래킹

1 번 2 번 3 번 4 번 5 번 6 번 7 번 8 번 9 번 10 번

발표자 선택

문제 보기

다른 사람 코드

static int[] pickOperator;

static int isSelected[];

static int max, min;

public static void main(String[] args) throws IOException {

BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

int T = Integer.parseInt(br.readLine().trim());

for (int test_case = 1; test_case <= T; test_case++) {

StringBuilder sb = new StringBuilder();

N = Integer.parseInt(br.readLine().trim());

StringTokenizer st = new StringTokenizer(br.readLine());

numbers = new int[N];

operator = new int[4];

isSelected = new int[4];

pickOperator = new int[N - 1];

for (int i = 0; i < 4; i++) {

operator[i] = Integer.parseInt(st.nextToken());

}

st = new StringTokenizer(br.readLine());

for (int i = 0; i < N; i++) {

numbers[i] = Integer.parseInt(st.nextToken());

}

}

Python

n = len(survey)

scores = defaultdict(int)

for i in range(n):

if choices[i] <= 4:

scores[survey[i][0]] += 4 - choices[i]

else:

scores[survey[i][1]] += choices[i] - 4

answer = ''

RT

if scores['R'] >= scores['T']:

answer += 'R'

else:

answer += 'T'

CF

if scores['C'] >= scores['F']:

answer += 'C'

채팅방

화이트보드를 이용해서
필요한 부분을 강조하는 기능 좋네
요.

손님

이 문제가 쉽다니.. 역시 저는 아직
덜었나봐요..

나

이 문제가 쉽다니.. 역시 저는 아
직 덜었나봐요..

여러분도 하실 수 있습니다.

전송

5

Mute Stop Video Close Chat Mode Change

9nd

설명

10.

4SCCS

1Home2My Page3Logout

커피 내기 SSAFY8기 (A301)

5

5 목록

스터디 기록

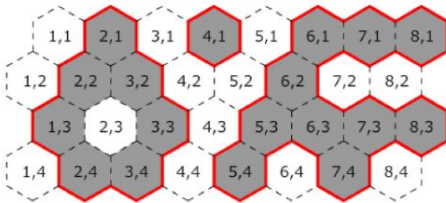
내가 푼 문제들

회원 정보

6

문제 1문제 2문제 3문제 4문제 5

부유한 집안의 상속자 상근이네 집은 그림과 같이 1미터의 정육각형이 붙어있는 상태이다. 크리스마스가 다가 오기 때문에, 여지친구에게 잘 보이기 위해 상근이는 건물의 벽면을 조명으로 장식하려고 한다. 외부에 보이지 않는 부분에 조명을 장식하는 것은 낭비라고 생각했기 때문에, 밖에서 보이는 부분만 장식하려고 한다.



위의 그림은 상공에서 본 상근이네 집의 건물 배치이다. 정육각형 안의 숫자는 좌표를 나타낸다. 여기서 회색 정육각형은 건물의 위치이고, 흰색은 건물이 없는 곳이다. 위에서 붉은 색 선으로 표시된 부분이 밖에서 보이는 벽이고, 이 벽에 조명을 장식할 것이다. 벽의 총 길이는 64미터이다.

상근이네 집의 건물 위치 지도가 주어졌을 때, 조명을 장식할 벽면의 길이와 합을 구하는 프로그램을 작성하시오. 지도의 바깥은 자유롭게 알 수 있는 곳이고, 인접한 건물 사이는 통과할 수 없다.

입력

첫째 줄에 두 개의 정수 W와 H가 주어진다. ($1 \leq W, H \leq 100$) 다음 H줄에는 상근이네 집의 건물 배치가 주어진다. i+1 줄에는 W개의 정수가 공백으로 구분되어 있다. j번째 ($1 \leq j \leq w$) 정수의 좌표는 (j, i)이며, 건물이 있을 때는 1이고, 없을 때는 0이다. 주어지는 입력에는 건물이 적어도 하나 있다.

지도는 다음과 같은 규칙에 의해 만들어졌다.





- 지도의 가장 왼쪽 위에 있는 정육각형의 좌표는 (1,1)이다.
- (x,y)의 오른쪽에 있는 정육각형의 좌표는 (x+1,y)이다.
- y가 홀수 일 때, 아래쪽에 있는 정육각형의 좌표는 (x,y+1)이다.
- y가 짝수 일 때, 오른쪽 아래에 있는 정육각형의 좌표는 (x,y+1)이다.

출력

조명을 장식하는 벽면의 길이와 합을 출력한다.

8 문제 풀기

참가자 코드 보기

이름	실행시간	메모리
 Brad Simmons Java, C++	139 ms	324 KB
 Jessie Clarcson C#, Python	156 ms	400 KB
 Lebron Wayde JavaScript, C	200 ms	520 KB
 Natali Trump Ruby, Java	230 ms	1200 KB

9Brad님의 코드 (실행시간: 139ms, 메모리:324kb)

```
print('hello')
```

1	Home을 클릭 시에 방 선택 페이지로 이동한다.
2	My Page를 클릭 시에 1.현재 페이지가 스터디 기록 페이지라면 새로고침을 한다. 2.현재 페이지가 스터디 기록 페이지가 아니라면 스터디 기록 페이지로 이동한다.
3	Logout을 클릭 시에 로그아웃을 하고 Login페이지로 이동한다.
4	SCCS 로고를 클릭 시에 방선택 페이지로 이동한다.
5	목록을 보여준다. 현재 목록인 경우에는 해당 목록에 진한 글씨 처리가 되어있다. 스터디 기록 - 스터디 기록 페이지로 이동한다. 내가 푼 문제들 - 내가 푼 문제들 페이지로 이동한다. 회원 정보 - 회원 정보 페이지로 이동한다.
6	문제 번호 클릭 시 해당 문제로 바꾼다.
7	View Code를 클릭 시, 해당 사용자의 코드를 (9번) 모달 창으로 띄운다
8	클릭 시, 해당 문제를 푸는 화면으로 이동한다.
9	실행시간, 실행코드 모달창

11

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0
구분	마이페이지	구분 2	스터디 기록 - 상세페이지 - 문제 페이지 or 내가 푼 문제 목록 - 문제 선택	api	

설명	
1	채점할 언어를 선택
2	자신이 작성한 코드를 테스트케이스에 테스트를 실행. 테스트코드가 정상적으로 실행됐는지, 오류가 발생했는지 출력. (미정)
3	자신이 작성한 코드를 제출. (미정) 테스트코드가 통과되지 못했을 경우 무조건적으로 FAIL을 출력. 테스트코드가 통과된 후에 제출했을 경우 정답 테스트케이스와 비교하여 PASS or FAIL을 출력.

경쟁적 전염

아기 상어가 성장해 청소년 상어가 되었다. 4x4크기의 공간이 있고, 크기가 1x1인 정사각형 칸으로 나누어져 있다. 공간의 각 칸은 (x, y)와 같이 표현하며, x는 행의 번호, y는 열의 번호이다. 한 칸에는 물고기가 한 마리 존재한다. 각 물고기는 번호와 방향을 가지고 있다. 번호는 1보다 크거나 같고, 16보다 작거나 같은 자연수이며, 두 물고기가 같은 번호를 갖는 경우는 없다. 방향은 8가지 방향(상하좌우, 대각선) 중 하나이다.

오늘은 청소년 상어가 이 공간에 들어가 물고기를 먹으려고 한다. 청소년 상어는 (0, 0)에 있는 물고기를 먹고, (0, 0)에 들어가게 된다. 상어의 방향은 (0, 0)에 있던 물고기의 방향과 같다. 이후 물고기가 이동한다.

물고기는 번호가 작은 물고기부터 순서대로 이동한다. 물고기는 한 칸을 이동할 수 있고, 이동할 수 있는 칸은 빈 칸과 다른 물고기가 있는 칸, 이동할 수 없는 칸은 상어가 있거나, 공간의 경계를 넘는 칸이다. 각 물고기는 방향이 이동할 수 있는 칸을 향할 때까지 방향을 45도 반시계 회전시킨다. 만약, 이동할 수 있는 칸이 없으면 이동을 하지 않는다. 그 외의 경우에는 그 칸으로 이동을 한다. 물고기가 다른 물고기가 있는 칸으로 이동할 때는 서로의 위치를 바꾸는 방식으로 이동한다.

물고기의 이동이 모두 끝나면 상어가 이동한다. 상어는 방향에 있는 칸으로 이동할 수 있는데, 한 번에 여러 개의 칸을 이동할 수 있다. 상어가 물고기가 있는 칸으로 이동했다면, 그 칸에 있는 물고기를 먹고, 그 물고기의 방향을 가지게 된다. 이동하는 중에 지나가는 칸에 있는 물고기는 먹지 않는다. 물고기가 없는 칸으로는 이동할 수 없다. 상어가 이동할 수 있는 칸이 없으면 공간에서 벗어나 집으로 간다. 상어가 이동한 후에는 다시 물고기가 이동하며, 이후 이 과정이 계속해서 반복된다.

<그림 1>
<그림 1>은 청소년 상어가 공간에 들어가기 전 초기 상태이다. 상어가 공간에 들어가면 (0, 0)에 있는 7번 물고기를 먹고, 상어의 방향은 ↘이 된다. <그림 2>는 상어가 들어간 직후의 상태를 나타낸다.

<그림 2>
이제 물고기가 이동해야 한다. 1번 물고기의 방향은 ↗이다. ↗ 방향에는 칸이 있고, 15번 물고기가 들어있다. 물고기가 있는 칸으로 이동할 때는 그 칸에 있는 물고기와 위치를 서로 바꿔야 한다. 따라서, 1번 물고기가 이동을 마치면 <그림 3>과 같아진다.

<그림 3>
2번 물고기의 방향은 ←인데, 그 방향에는 상어가 있으니 이동할 수 없다. 방향을 45도 반시계 회전을 하면 ↖가 되고, 이 칸에는 3번 물고기가 있다. 물고기가 있는 칸이니 서로 위치를 바꾸고, <그림 4>와 같아지게 된다.

<그림 4>
3번 물고기의 방향은 ↑이고, 존재하지 않는 칸이다. 45도 반시계 회전을 한 방향 ↖도 존재하지 않으니, 다시 회전을 한다. ← 방향에는 상어가 있으니 또 회전을 해야 한다. ↗ 방향에는 2번 물고기가 있으니 서로의 위치를 교환하면 된다. 이런 식으로 모든 물고기가 이동하면 <그림 5>와 같아진다.

<그림 5>

```

4  n = len(survey)
5  scores = defaultdict(int)
6
7  for i in range(n):
8      if choices[i] <= 4:
9          scores[survey[i][0]] += 4 - choices[i]
10         else:
11             scores[survey[i][1]] += choices[i] - 4
12
13         answer = ''
14         # RT
15         if scores['R'] >= scores['T']:
16             answer += 'R'
17         else:
18             answer += 'T'
19         # CF
20         if scores['C'] >= scores['F']:
21             answer += 'C'
22         else:

```

Python ▾

테스트 case 1 : Success! (283ms)

테스트 case 2 : Success! (213ms)

테스트 case 3 : Success! (1483ms)

테스트 case 4 : Failed

테스트 case 5 : Success! (183ms)

테스트 케이스 5개 중 4개를 성공하셨습니다!

시험 종료

테스트

제출

제목	알코체스스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0
구분	마이페이지	구분 2	내가푼 문제목록	API	

설명

1

SCCS

2

[Home](#)
[My Page](#)
[Logout](#)

내가 푼 문제

3

목록

스터디 기록

내가 푼 문제들

회원 정보

4

5656. [모의 SW 역량 테스트] 벽돌 깨기

정답률 57.36%

마지막 제출일 2023-01-05 16:03

Silver

1952. [모의 SW 역량 테스트] 수영장

정답률 51.23%

마지막 제출일 2023-01-05 15:46

Gold

17324. 정사각형 방

정답률 46.47%

마지막 제출일 2022-12-28 18:43

Gold

12071. 생존 포로 예측하기

정답률 22.14%

마지막 제출일 2022-12-28 17:52

Platinum

5230. 최단경로

정답률 78.99%

마지막 제출일 2022-12-27 11:23

Bronze

1730. 누가 크리스마스 선물을 훔쳤을까?

정답률 61.41%

마지막 제출일 2022-12-27 11:08

Silver

5

◀◀

◀

1

2

3

4

5

▶

▶▶

1	- 로고 클릭 시 : 인덱스 페이지(방 찾기)로 이동
2	- Home / Mypage / Logout 클릭 시 :인덱스 (방선택) / 마이페이지 / 로그아웃 후 로그인 페이지로 이동
3	- 스터디 기록 / 내가 푼 문제들 / 회원 정보 클릭 시 : 스터디 기록 / 내가 푼 문제들 / 회원 정보 페이지로 이동
4	마지막 제출일 순으로 정렬 -문제 클릭 시: : 문제 페이지로 이동
5	- ◀◀ / ◀ / 페이지번호 클릭 시: 가장 최근 페이지 / 이전페이지 / 해당 페이지 번호로 이동
6	
7	
8	
10	

13

제목	알코체스스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0
구분	마이페이지	구분 2	회원정보	API	/

설명	
1	- 로고 클릭 시 : 인덱스 페이지(방 찾기)로 이동
2	- Home / Mypage / Logout 클릭 시 :인덱스 (방선택) / 마이페이지 / 로그아웃 후 로그인 페이지로 이동
3	- 스터디 기록 / 내가 푼 문제들 / 회원 정보 클릭 시 : 스터디 기록 / 내가 푼 문제들 / 회원 정보 페이지로 이동
4	- Edit 버튼 클릭 시 : 회원정보 편집 페이지로 이동
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1

SCCS

Home2My Page | Logout

3

목 록

스터디 기록

내가 푼 문제들

회원 정보

Profile

Name

Mehrab

Id

Mehrab

Nickname

Mehrab

Email

Mehrabbozorgi.business@gmail.com

4

Edit

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명
구분	3. 마이페이지	구분 2	3.1. 회원정보 편집	API	/	

SCCS

HomeMy Page | Logout

1 목록

스터디 기록

내가 푼 문제들

회원 정보

Edit Profile

기본정보비밀번호

2

Name

Mehrab

Id

Mehrab

Nickname

Mehrab

Email

Mehrabbozorgi.business@gmail.com

3

Cancel

4

Save

5

회원탈퇴

6

정말로 회원 탈퇴하겠습니까?

No, cancel

Yes, confirm

1	좌측 네비게이션 바로 마이페이지 내 이동 가능
2	Name과 Id는 변경 불가
3	Cancel 버튼 클릭시 변경사항 저장 없이 Profile 페이지로 이동
4	Save버튼 클릭시 변경사항 저장 후 Profile 페이지로 이동
5	회원탈퇴 버튼 클릭시 확인 모달 창 출력
6	확인 창 누르면 회원 정보 삭제
7	
8	
9	
10	

제목	알코체스 스토리보드	작성일자	2023.01.09	VER	1.0	설명
구분	3. 마이페이지	구분 2	3.3. 회원정보 편집	API	/	

SCCS

[Home](#)
[My Page](#)
[Logout](#)

1

목록

스터디 기록

내가 푼 문제들

회원 정보

Edit Profile

기본정보

비밀번호

2

Original Password

58077.79

New Password

58077.80

New Password Confirm

58077.80

✓

3

Cancel

4

Submit

1	좌측 네비게이션 바로 마이페이지 내 이동 가능
2	비밀번호 수정
3	Cancel 버튼 클릭시 변경사항 저장 없이Profile 페이지로 이동
4	submit튼 클릭시 변경사항 저장 후 Profile 페이지로 이동
5	
6	
7	
8	
9	
10	

16