

타자연습과 노래맞추기 게임!

멋쟁이 사자처럼

2조

목차



조원



기술 스택

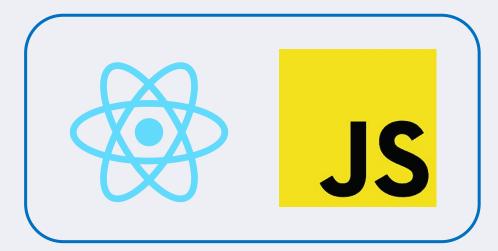
BE: DB



BE : 개발 언어



FE:개발언어/라이브러리



FE : 디자인



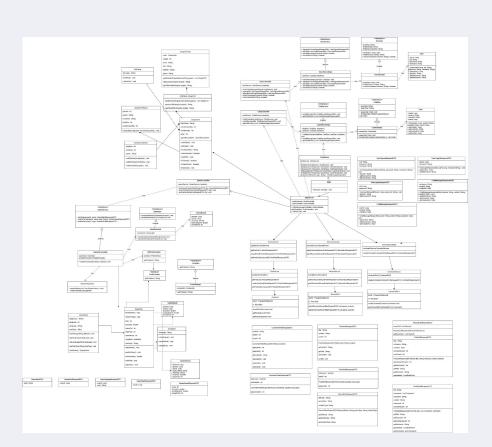
Tool

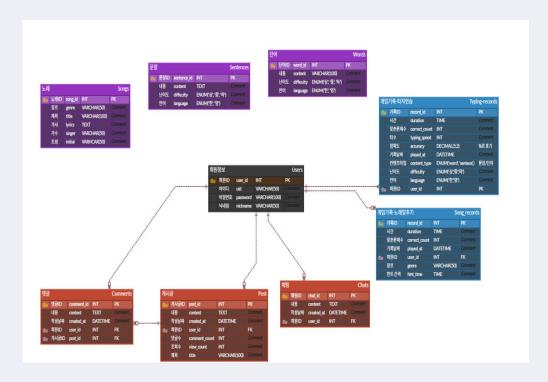


프로젝트 기획

클래스 명세서

- 기능별 분리해서 MVC 패턴 사용





DB 명세서

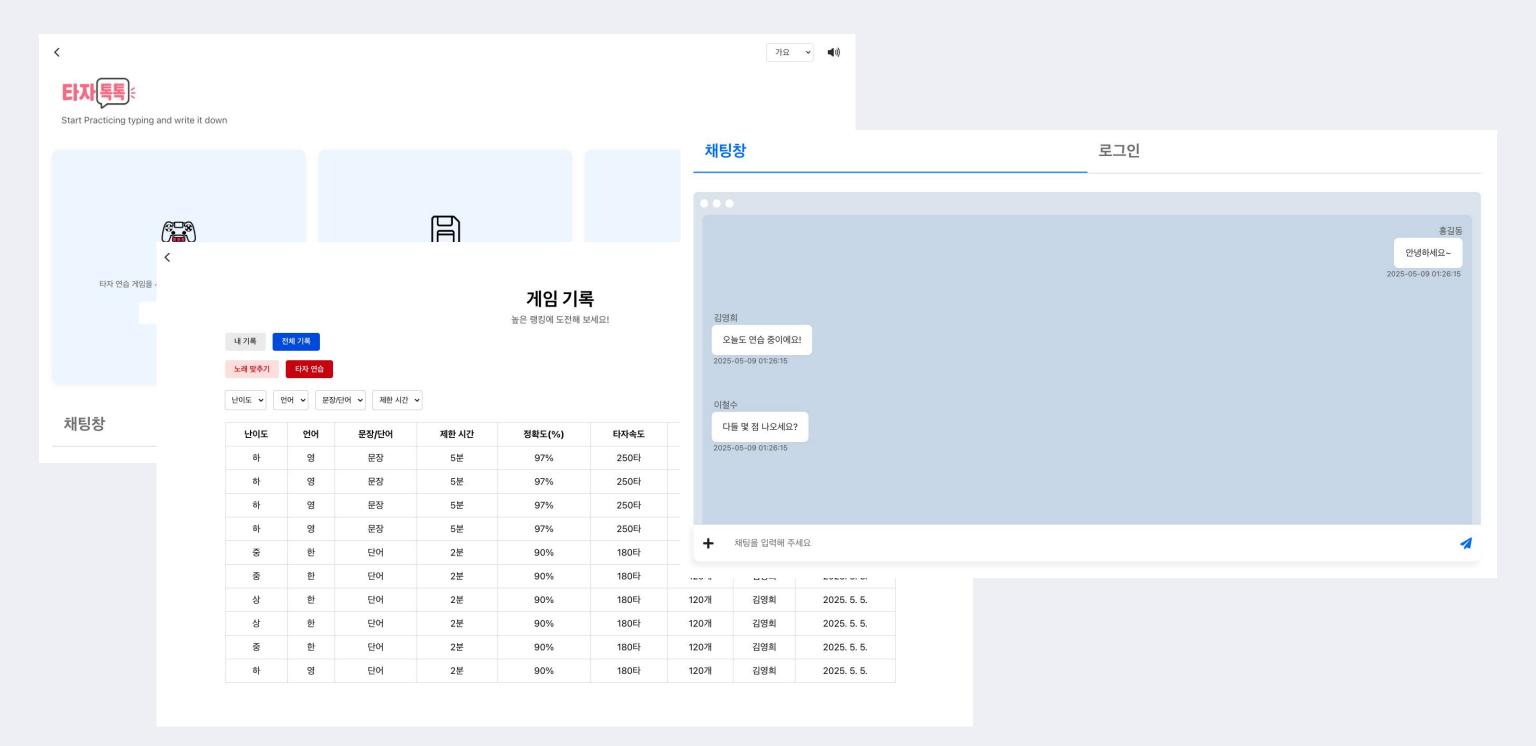
- 문제 테이블(보라)
- 기록 테이블(파랑)
- 소셜 테이블(빨강)

TODO

- 구체적인 작업 내용
- 역할 분담, 진행 여부 표시



프로젝트 소개







Start Practicing typing and write it down



게임 시작

Start Game





메인 페이지 - 핵심 기능



시그니처 BGM

직접 제작한 배경음악으로 게임 분위기를 신나게!



실시간 채팅

WebSocket 기반으로 다대다 실시간 채팅



의 회원가입/로그인

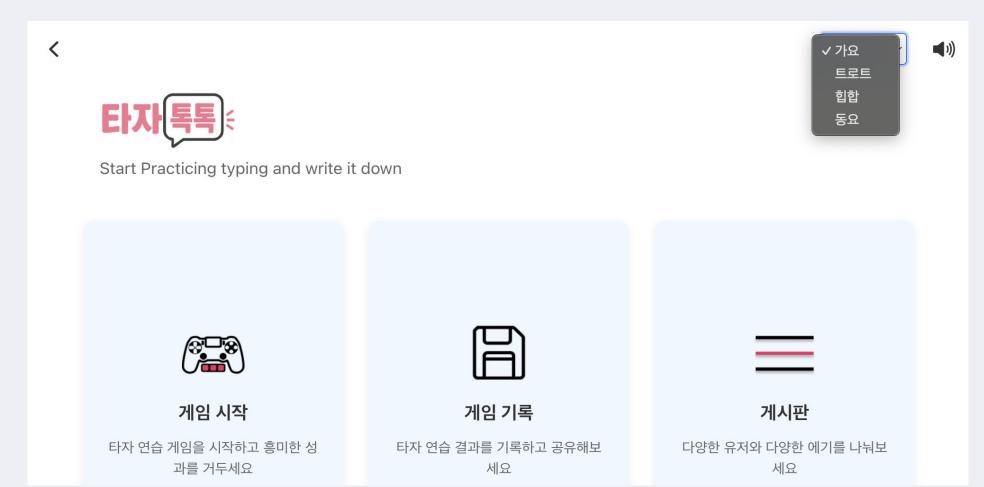
아이디, 닉네임 중복 방지를 통한 회원 관리

핵심 기능 : 시그니처 BGM



시그니처 BGM

직접 제작한 배경음악으로 게임 분위기를 신나게!



실제 화면 > <u>http://localhost:300</u> <u>0</u>

- 1. 시그니처 BGM을 통해 사용자의 몰입도를 높임
- 2. 필터를 통해 원하는 장르를 선택할 수 있어 개인 취향에 맞게 분위기를 설정할 수 있음
- 3. Useeffect, Usestate 함수로 음소거 및 볼륨 조절 슬라이더를 제공함으로써 개인화된 사용자 경험 제공

핵심 기능 : 회원 관리



회원관리

아이디, 닉네임 중복 방지를 통한 회원 관리



안녕!		
회원가입 ^{우리와 함께해요}		
ID		
user021		확인
NICKNAME		
user021		확인
Password		
•••••		Q
Confirm Password		
•••••		Q
	회원가입	
	이미 회원이신가요? 로그인	

실제 화면> http://localhost:300 http://localhost:3000/signup

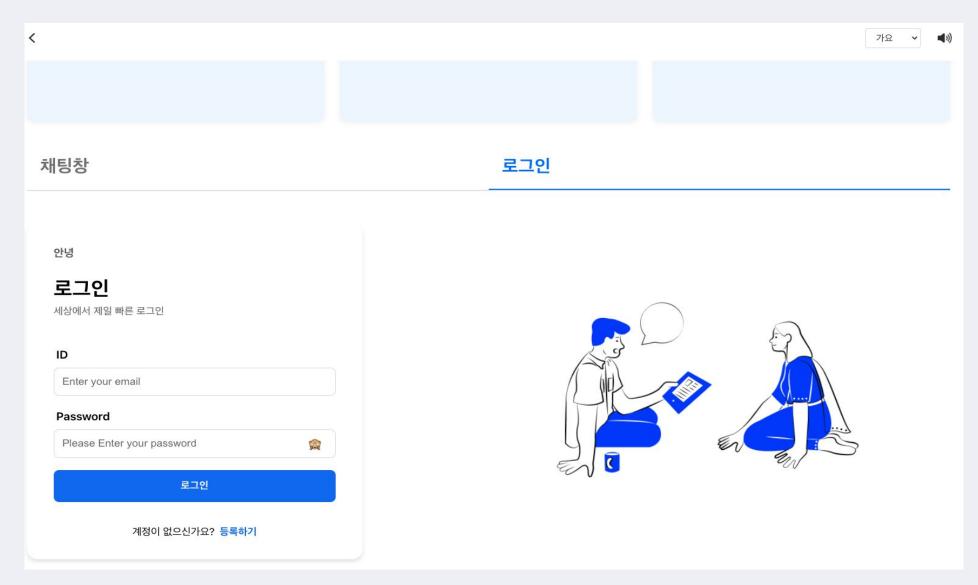
- 1. 아이디, 비밀번호 입력해 로그인 수행
- -> SessionStorage에 Userld 저장
- 2. 로그인된 사용자만 게임 기록, 채팅 전송 가능
- 3. 아이디, 닉네임 중복 방지를 위한 확인 절차 거쳐야 함(DB 값과 비교)

핵심 기능 : 회원 관리



회원관리

아이디, 닉네임 중복 방지를 통한 회원 관리



실제 화면

http://localhost:300 http://localhost:3000/signup

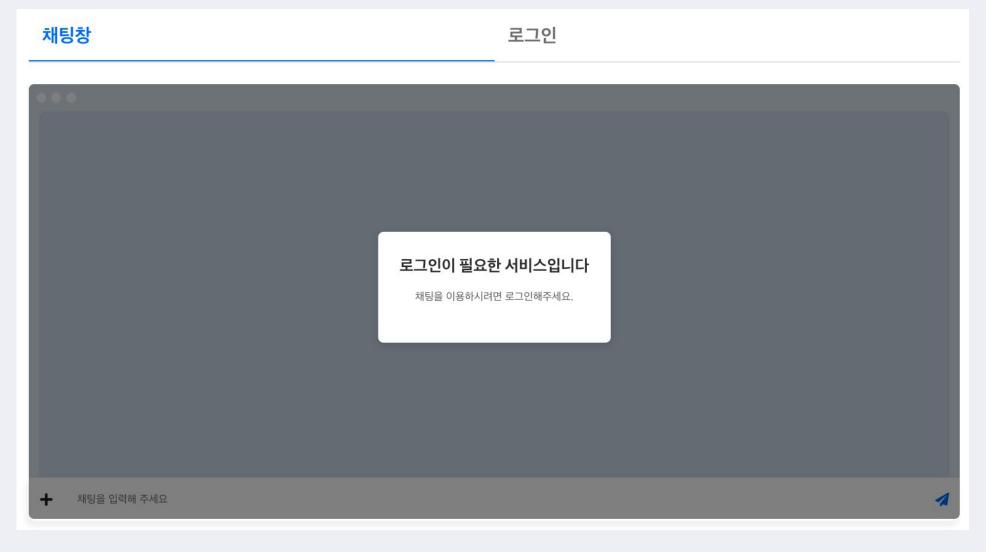
- 1. 아이디, 비밀번호 입력해 로그인 수행
- -> SessionStorage에 Userld 저장
- 2. 로그인된 사용자만 게임 기록, 채팅 전송 가능
- 3. 아이디, 닉네임 중복 방지를 위한 확인 절차 거쳐야 함(DB 값과 비교)

실시간 채팅



실시간 채팅

WebSocket 기반 채팅으로 실시간 채팅



실제 화면 > http://localhost:3000

- 1. 브라우저 탭마다 다른 사용자로 인식
- 2. 로컬 환경에서 다른 사용자와 실시간 채팅 가능
- 3. 세션에 저장된 사용자 정보가 없을 시이와 같은 화면 출력

자유 게시판

유저들과 자유로운 의견을 주고 받아 보세요

8	2.게시판 페이) 天 작성자		작성 시간
(8)	DLO			
(2)	sad			
(2)	HO			
(8)	본엽			

2. 자유 게시판 - 핵심 기능



∅ 게시글 조회 및 글 작성

모든 게시물을 확인하고 게시물 작성 및 상세 내용 조회 가능



☞ 댓글 및 페이지네이션

게시글에 댓글을 추가할 수 있고 페이지 구분 가능

핵심 기능: 게시글 조회 및 글 작성



게시글 조회 및 글 작성

모든 게시물을 확인하고 게시물 작성 및 상세 내용 조회 가능

자유 게시판

유저들과 자유로운 의견을 주고 받아 보세요

<u></u>	제목	작성자	댓글	조회	작성 시간
8	DL0	booconn	0	5	2025. 5. 8.
8	sad	booconn	1	16	2025. 5. 8.
8	но	홍길동	2	16	2025. 5. 8.
(2)	본엽	홍길동	0	2	2025. 5. 8.

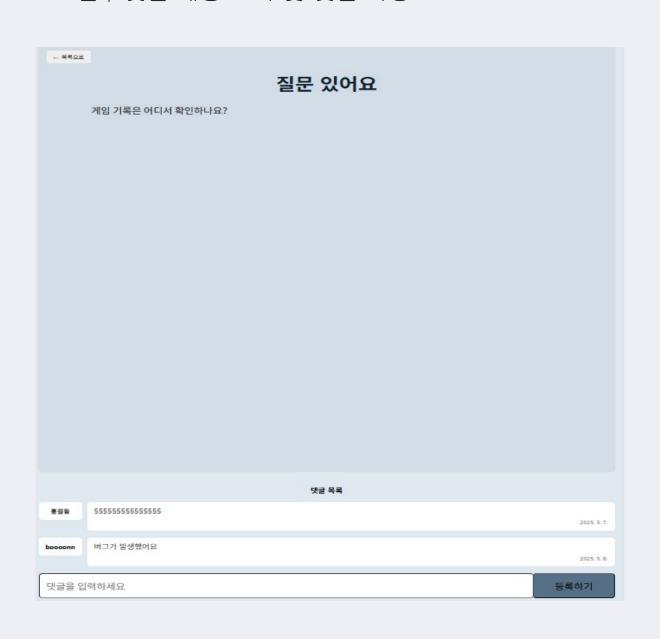
실제 화면 > http://localhost:3000/post

- 1. 모든 게시물의 정보를 한눈에 확인 가능
- 2. 유저 간 게임에 대한 정보 공유 가능
- 3. 사용자간의 상호작용과 커뮤니티 활성화 페이지네이션
- 1. 페이지 단위로 나누어서 호출해 로딩 속도가 향상됨
- 2. 한 화면에 표시되는 게시글 수를 제한함으로써 가독성 향상됨
- 3. Usestate를 활용해 페이지 이동

핵심 기능: 상세 조회 및 댓글

反 상세 조회 및 댓글

글 / 댓글 내용 조회 및 댓글 작성



실제 화면 > http://localhost:3000/post:id

댓글

- 1. 게시글을 올린 사람과 다른 유저 간에 의견을 주고 받을 수 있음
- 2. 질문/답변이 가능해 정보 공유가 자연스럽게 이루어짐
- 3. 외래 키 설정을 통해 게시글과 다대일 연결

3. 게임 선택



게임 시작

모드를 선택해주세요.



노래 맞추기 모드

제한 시간 내 가사를 듣고 맞춰보세요!

시작하기



타자 연습 모드

다양한 문장/단어로 연습해보세요!

시작하기



게임 선택 화면

노래맞추기와 타자연습 중 선택할 수 있습니다.



기록 저장

게임 결과가 자동으로 저장되어 나중에 확인할 수 있습니다.



필터 기능

원하는 유형의 문제들에 도전할 수 있습니다.



타수 : 70타 남은 시간 : 103초 정확도:100% 문제 수 : 맞은 0개 / 틀린 2개

4. 타자 게임 모드

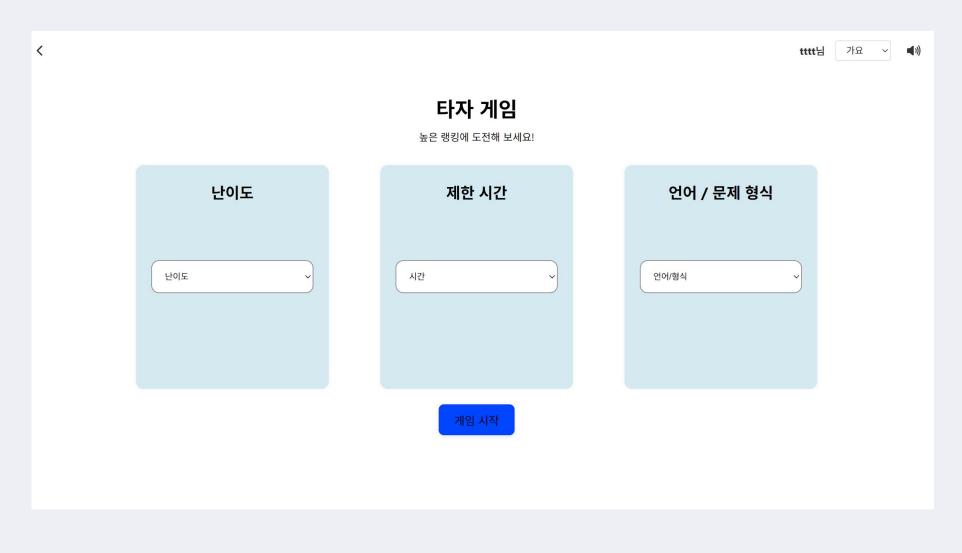
배드민턴을 치면 팔이 아파요

남은 시간 : 103초

정답을 입력해주세요.

타자 게임

원하는 게임 모드를 선택 후 플레이



실제 화면> http://localhost:300 http://localhost:3000/typing /mode

1. 원하는 모드로 플레이

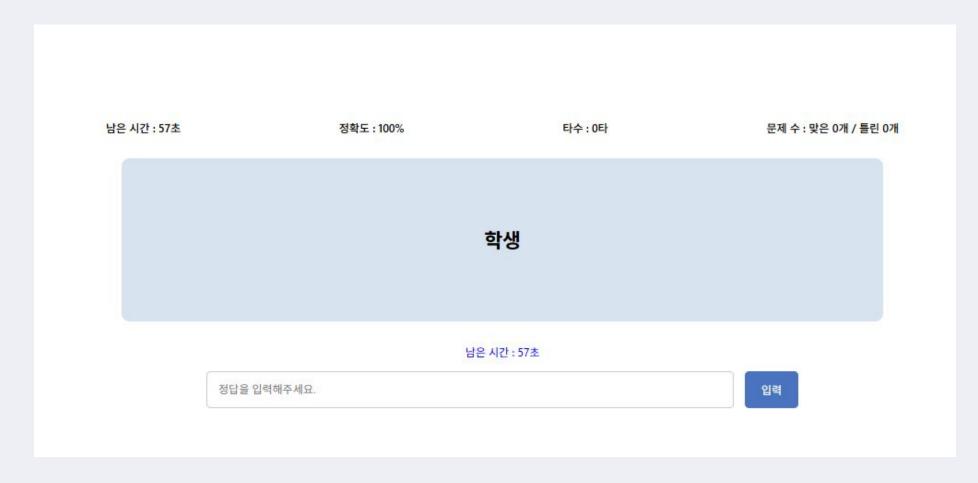
선택한 조건들을 JSON으로 서버에 전송하여 MVC를 통해 문제 출제

2. 로그인 사용자와 비회원 사용자 모두 플레이 가능

비회원 플레이시 userid X -> 게임 기록에 저장되지 않음

타자 게임

원하는 게임 모드를 선택 후 플레이



실제 화면> http://localhost:300 Attp://localhost:3000/typing /play

- 1. 선택한 제한 시간 동안 게임 플레이
- 2. 정확도와 타수, 문제 수 실시간으로 반영 -> useEffect 함수 활용
- 3. 정답과 오답 판별
- 4. 타이머 종료 시 자동으로 게임 종료

타자 게임

원하는 게임 모드를 선택 후 플레이

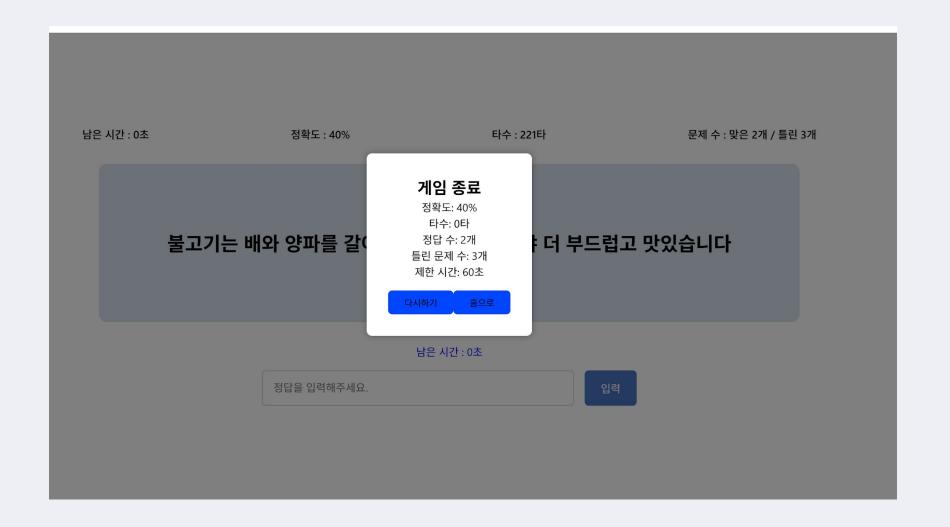


실제 화면> http://localhost:300 Attp://localhost:3000/typing /play

- 1. 사용자가 선택한 제한 시간 동안 타자 게임 플레이
- 2. 정확도와 타수, 문제 수 실시간으로 반영
- 3. 정답과 오답 판별
- 4. 타이머 종료 시 자동으로 게임 종료

타자 게임

원하는 게임 모드를 선택 후 플레이



실제 화면> http://localhost:300 Attp://localhost:3000/typing /play

- 1. 사용자가 선택한 제한 시간 동안 타자 게임 플레이
- 2. 정확도와 타수, 문제 수 실시간으로 반영
- 3. 정답과 오답 판별
- 4. 타이머 종료 시 자동으로 게임 종료

남은 시간: 41s 맞춘 문제 수: 0개 문제 수: 0/1

이런 내 맘 모르고 너무해 너무해, TT

4. 노래 맞추기 모드

힌트1 트와이스 힌트2 초성 힌트 대기 중!

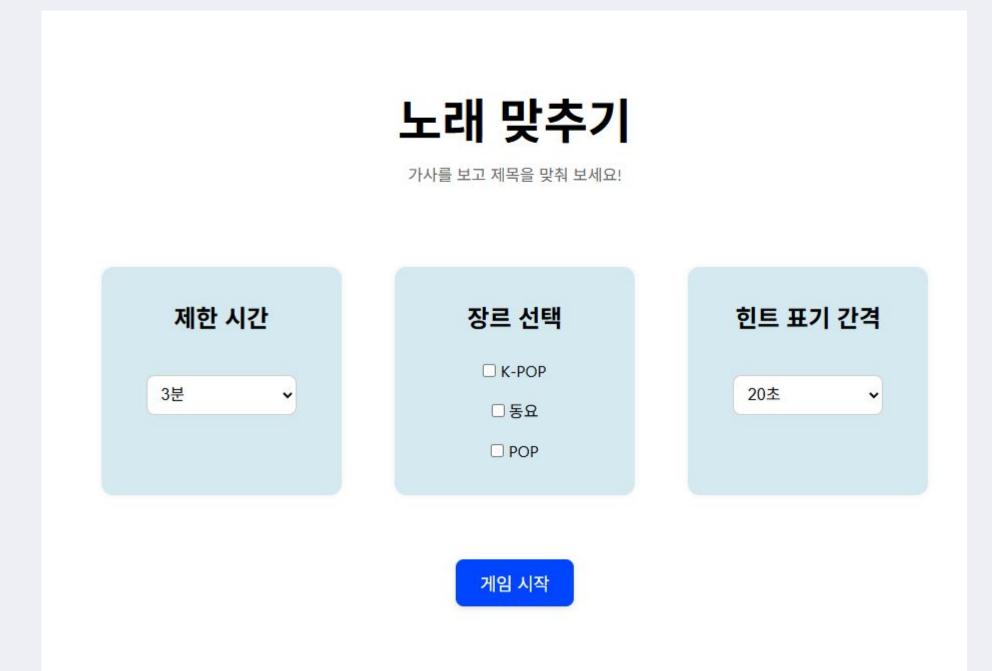
문제 타이머: 41s

정답을 입력하세요

정답

스킨

노래 맞추기

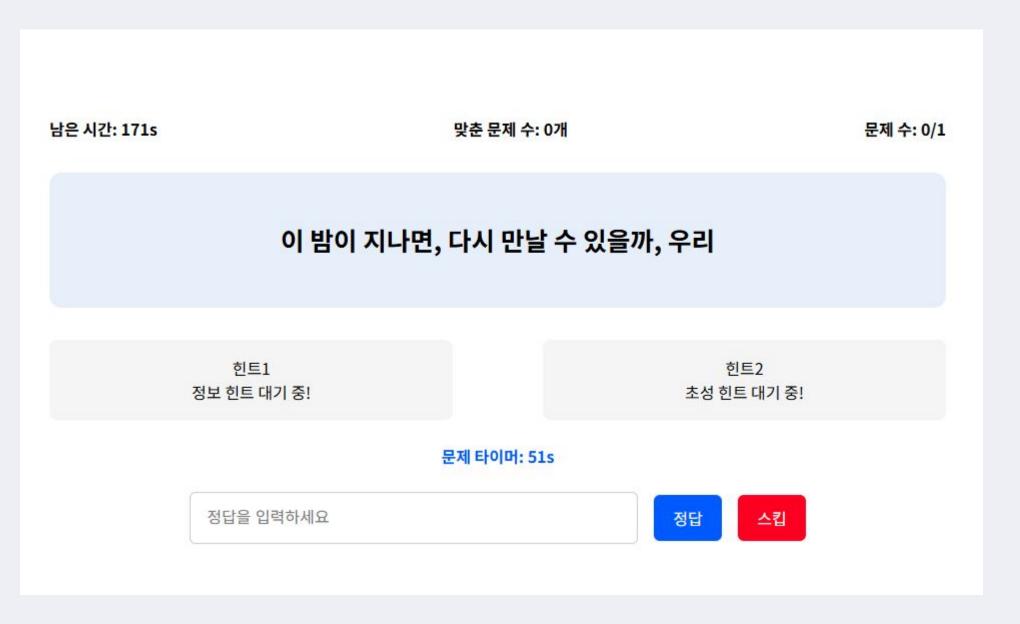


실제 화면 >

http://localhost:3000/song-game

- 1. 사용자가 원하는대로 제한 시간, 장르 선택, 힌트 표기 간격 설정 가능
- 2. 다양한 장르를 한 번에 섞어서 즐길 수 있게 장르 선택 부분은 다중 선택이 가능한 체크박스 사용
- 3. 난이도를 특정하기 힘든 노래의 특성에 맞게 게임의 난이도를 조절하기 위한 힌트 간격 조정 기능

노래 맞추기

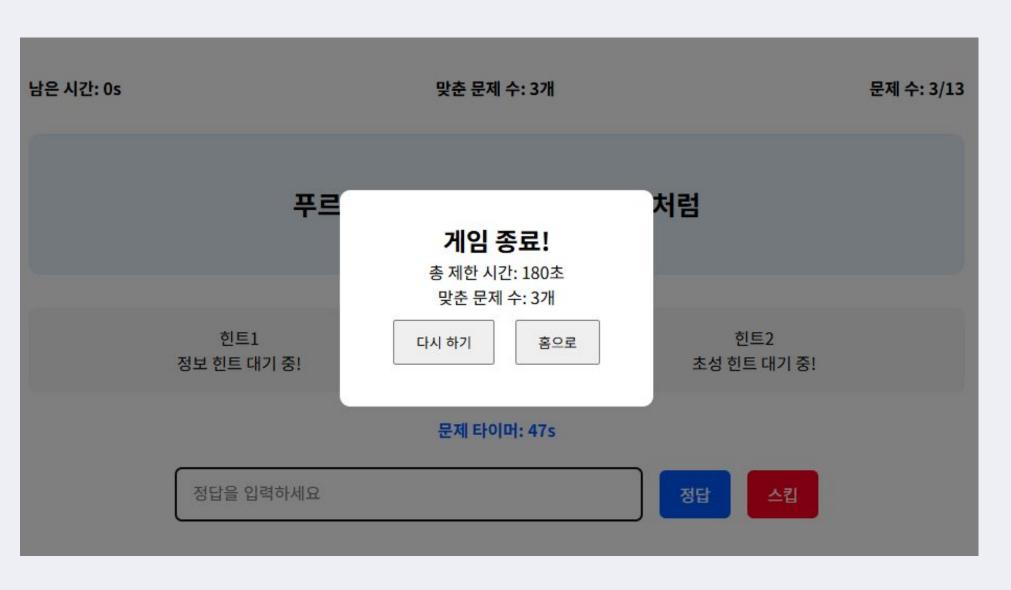


실제 화면 >

http://localhost:3000/song-game/play

- 1. 선택한 장르에 맞는 노래 가사가 중복 제거, 랜덤하게 표출
- 2. 상단에 남은 시간과 맞춘 문제 수, 총 출제 문제수를 표기해서 게임의 진행 상황을 한 눈에 볼 수 있게 정리
- 3. 설정한 힌트 간격 시간이 지나면 가수와 정답의 초성 힌트를 자동으로 순차 제공
- 4. 힌트를 봐도 모르는 문제들을 위해 해당 문제 스킵 기능 구현

노래 맞추기



실제 화면 >

http://localhost:3000/song-game/play

- 5. 결과창에 제한 시간과 맞춘 문제수 표시로 게임 결과를 한 눈에 확인 가능
- 6. 다시 하기 / 홈으로 버튼을 통해 이후 원하는 액션을 직접 선택하여 이동할 수 있음

게임 기록

내 기록

노래 맞추기

난이도 ٧

언어 🗸 문장/단어 🗸 제한 시간 🗸

난이도	언어	문장/단어	제한 시간	정확도(%)	타자속도	정답 수	닉네임	플레이 날짜
하	ල0	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	පිර	문장	5. 게임	기록 확	인 ₂₅₀ 페 0	大の州	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250E	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250E}	300개	이철수	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180E}	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180E	120개	김영희	2025. 5. 5.

핵심 기능 - 게임 기록 확인



난이도 **∨** 언어 **∨** 문장/단어 **∨** 제한 시간 **∨**

난이도	언어	문장/단어	제한 시간	정확도(%)	타자속도	정답 수	닉네임	플레이 날짜
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
하	영	문장	5분	97%	250타	300개	이철수	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.
중	한	단어	2분	90%	180타	120개	김영희	2025. 5. 5.

실제 화면 > http://localhost:3000/typing-record

- 1. 게임에 대한 기록들 을 한눈에 확인하는 필터
- 필터 선택 시, useEffect가 값들을 쿼리 파라미터로 만들고 해당 파라미터를 통해 새로운 API 호출
- 2. 기록 확인을 통한 자기 실력을 추적할 수 있음
- 3. 어떤 유형에서 자주 틀리는지 파악하고 개선할 수 있는 기회를 제공함

하이라이트



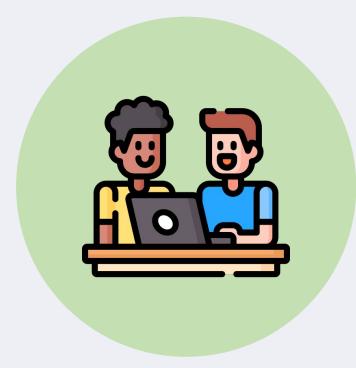
기대 효과



타자 속도 향상 효과



헷갈리기 쉬운 문법 학습



친구들과 추억을 공유하는 매개체



사람들과 교류를 통한 즐거움 다양한 의견 경험 기회 제공





1:1 대결 또는 N명이서의 대결 기능 추가를 통한 투쟁심 향상



오디오 파일을 통해 가사가 아닌 노래를 듣고 제목을 맞추는 경험 제공



게시판

추천, 즐겨찾기, 기록 첨부하기 기능을 통한 소통 영역 확장



다양한 필터 추가

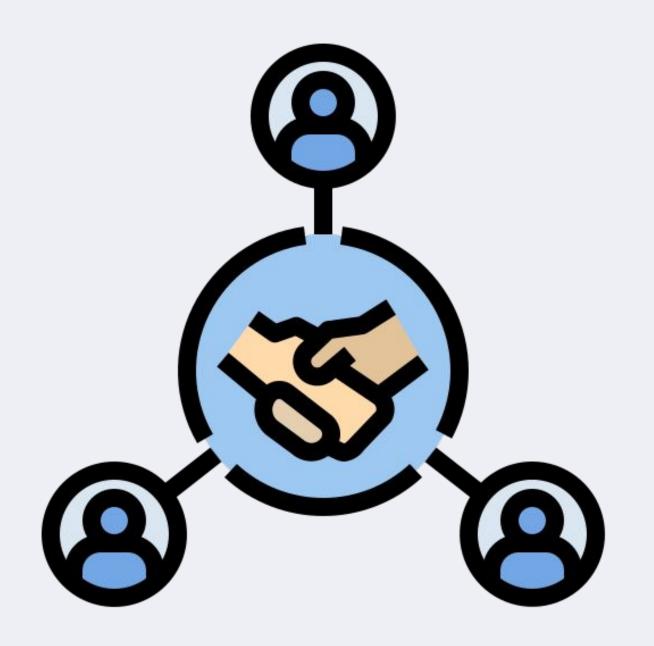
밈, 속담, 영화 대사 등 다양한컨텐츠 추가를 통해 흥미 향상



채팅

1:1 채팅, 쪽지, 이모티콘 기능 을 추가하여 유저간의 소통 창구 확대

얻은 것



FE/BE/DB 개념 구체화

• 실전 프로젝트 적용을 통해 원하는 데이터를 어떻게 화면에 전달할 것인가

DB 초기 설계 중요성

- 개발 과정에서 데이터 오류 발생
- 테이블 수정 과정에서 파생되는 다양한 오류

팀 프로젝트 경험

- 협업에 대한 경험 부족
- 파트를 나누어서 작업 시의 우려사항



교문과 답변