

# Icebreaker 개발계획서

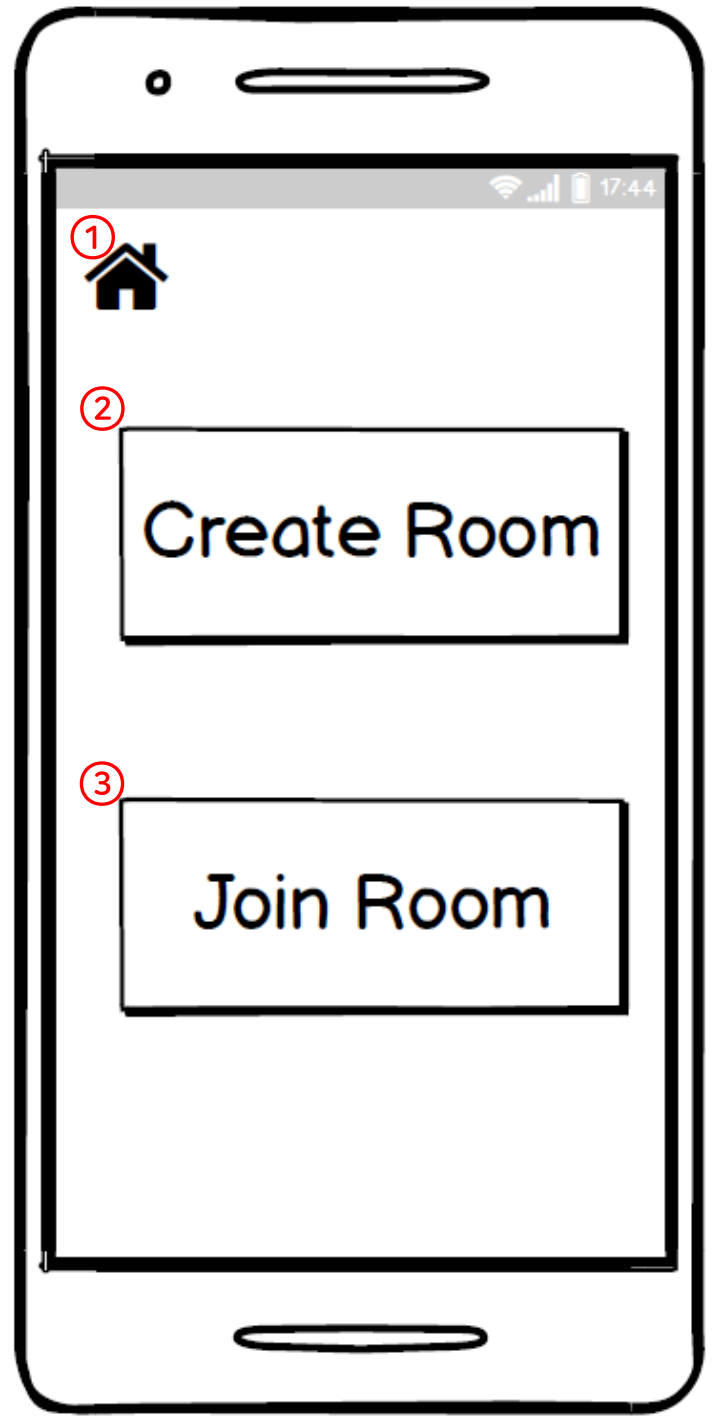
상병 김선욱

일병 김동성

# 프로젝트 개요

- Question & Answer
  - 아이스 브레이킹 및 친목 도모를 위한 활동으로, 질문을 정한 뒤 참가자들이 답변하면 서로 이야기하며 누가 작성했는지 알아 맞추는 활동
- Question & Answer를 간편하게 즐길 수 있도록 모바일 웹 어플리케이션으로 개발하는 프로젝트

# 1. 메인 페이지



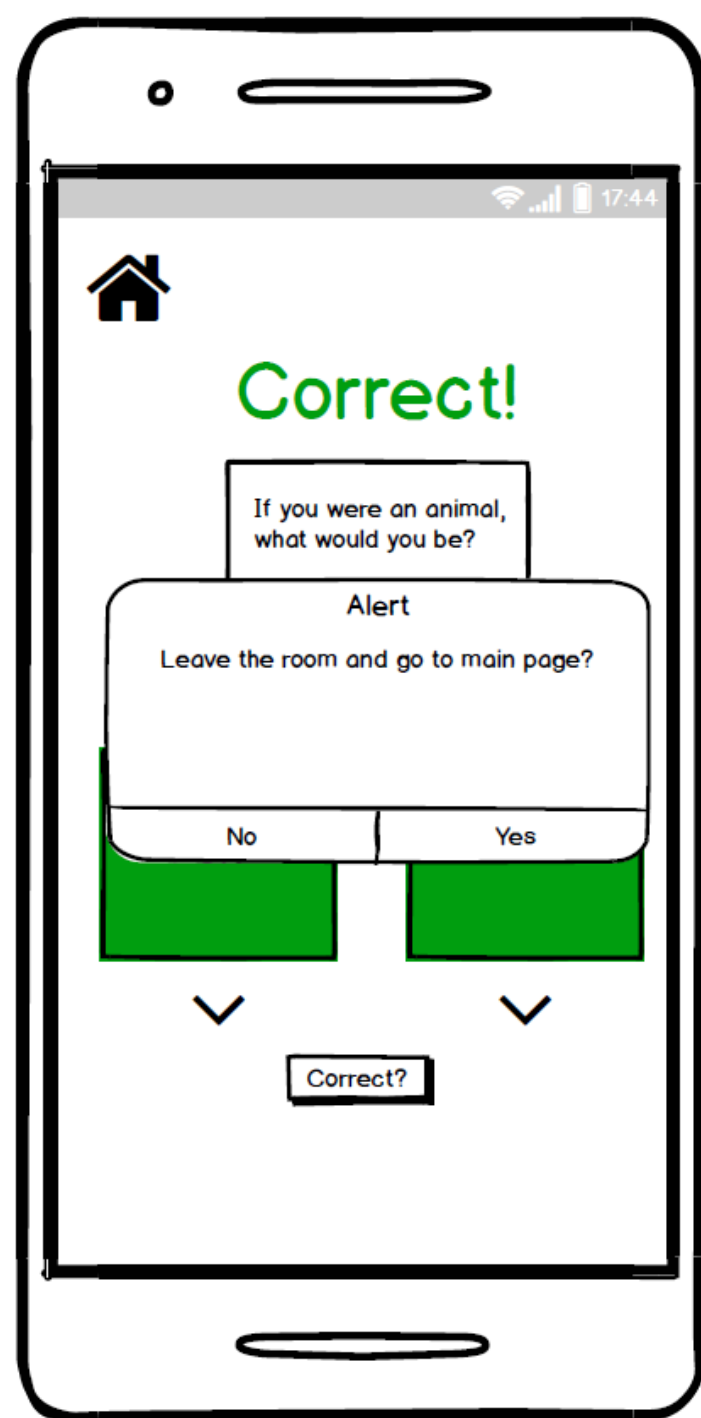
① 홈 버튼

② 방 개설 메뉴

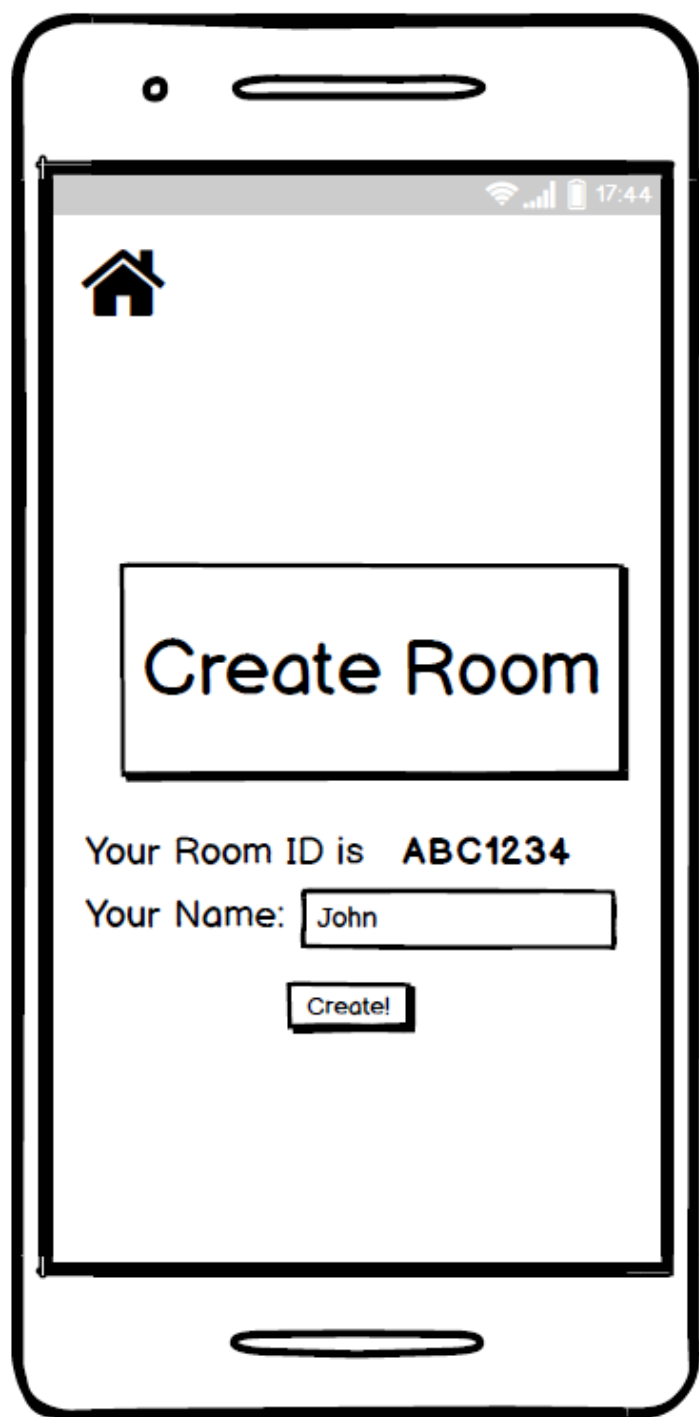
③ 방 참가 메뉴

## 1-1. 홈 버튼

- 클릭 시 메인 페이지로 이동
- 모든 페이지에서 항상 표시되는 버튼

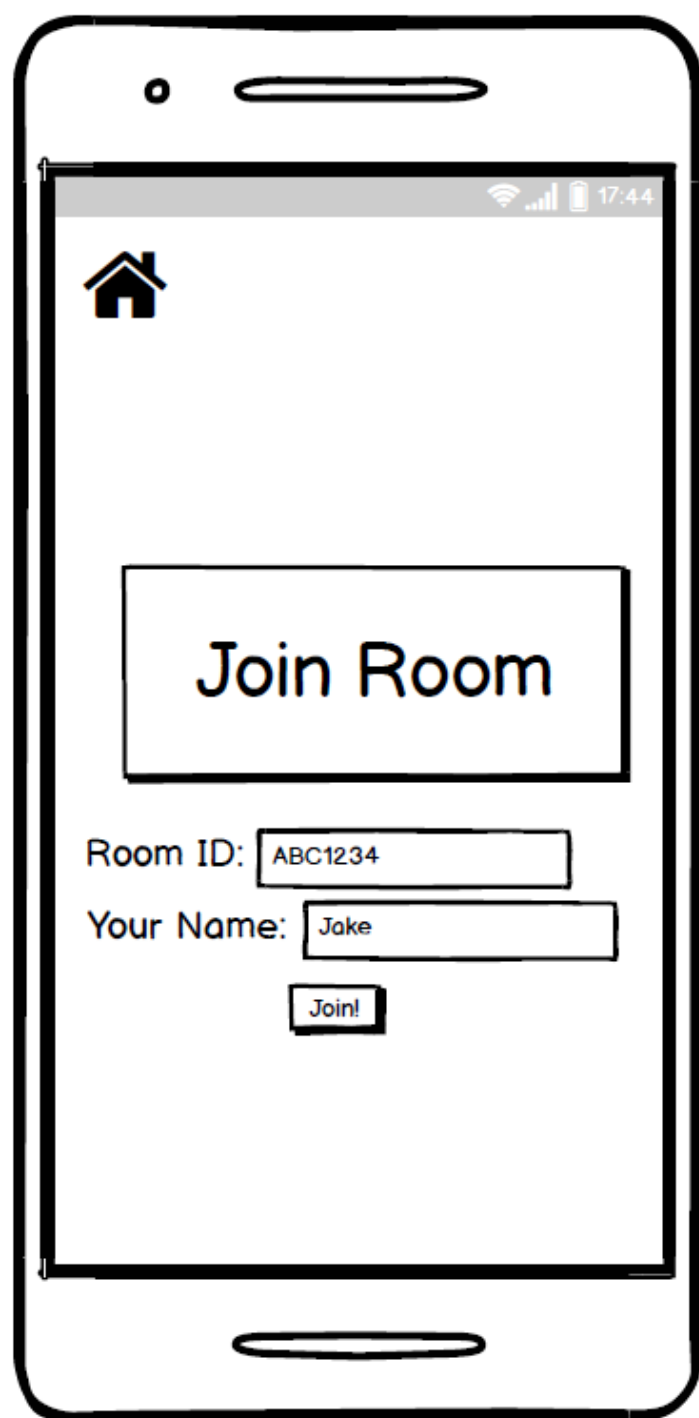


## 1-2. 방 개설 메뉴



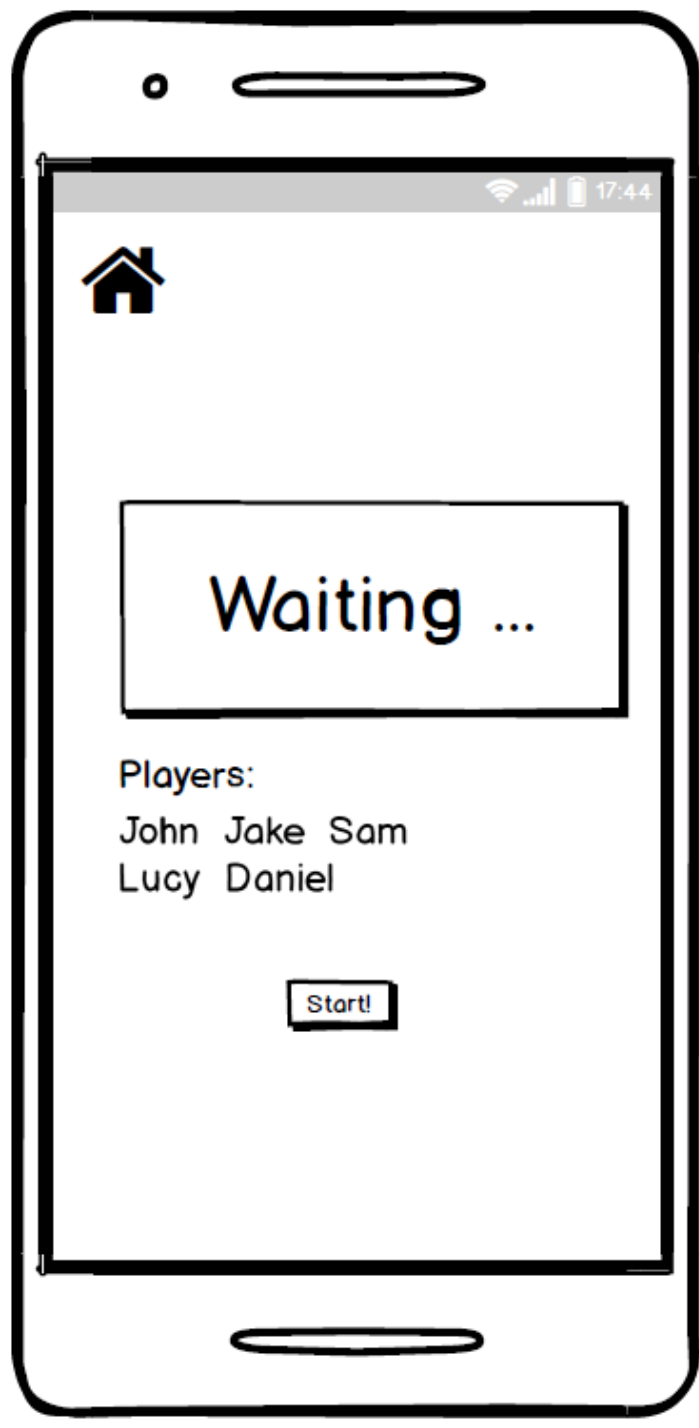
- 랜덤으로 방 ID 부여
- 방장 이름 입력 후 개설
- 서버 미구현으로 실제 방이 생성되지는  
않음

## 1-3. 방 참가 메뉴



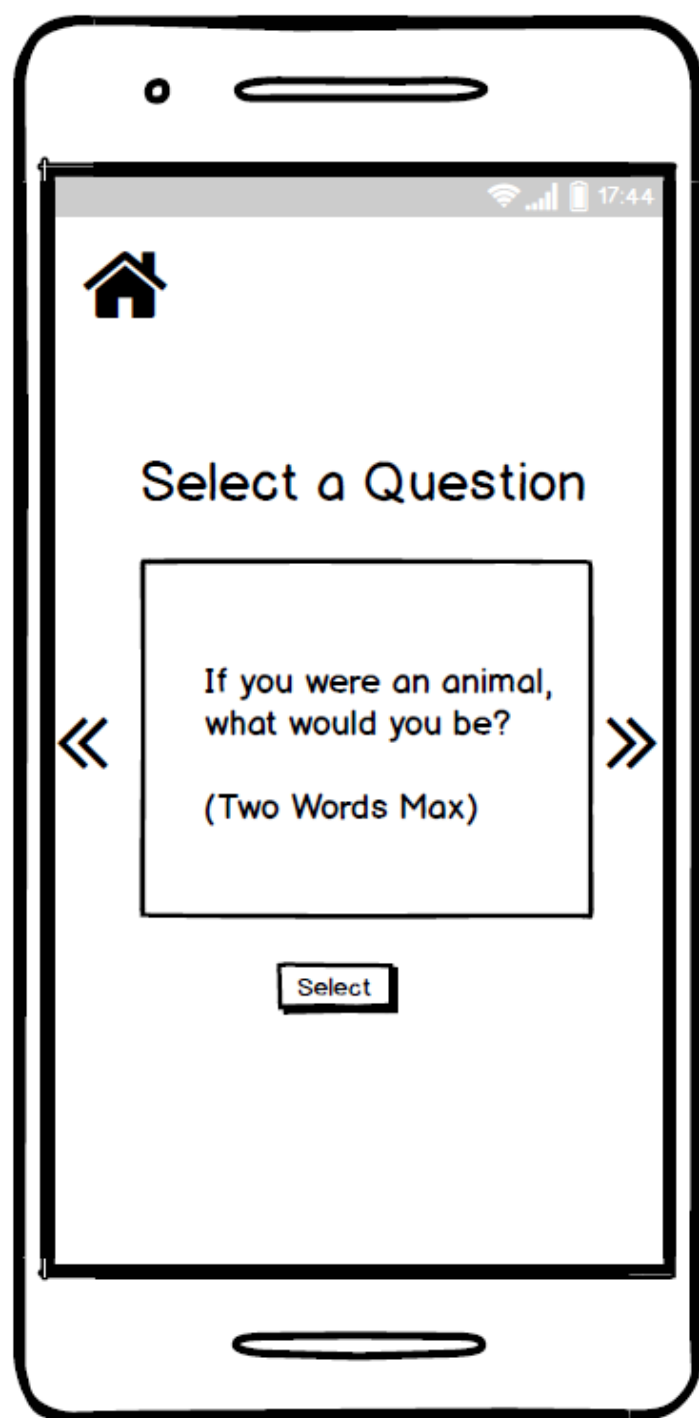
- 방 ID와 유저 이름 입력 후 참가
- 서버 미구현으로 실제 방이 생성되지 않는  
아 방 ID 없이도 다음 단계 진입 가능

## 2. 대기 페이지



- 생성된 방에 다른 유저가 들어올 때까지 대기하는 페이지
- 서버 미구현으로 'Waiting' 문구만 표시

## 3-1. 질문 선택



- 유저들이 응답할 질문을 방장이 선택하는 페이지



## 3-2. 질문 응답

17:44

Question

If you were an animal,  
what would you be?

(Two Words Max)

Type your answer

Lion

Submit

- 방장이 선택한 질문을 유저들이 응답하는 페이지

### 3-3. 답안 작성자 맞추기

- 서로 이야기를 나누며 각 응답을 작성한 유저를 맞추는 페이지
- 응답과 유저를 선택한 후에 확인 버튼을 눌러 정답 여부 확인 가능
- 서버 미구현으로 임시 데이터 제공

