|  |
| --- |
| **1. 주제**  대학생들을 위한 Pc방 정보 확인 및 매칭 sns서비스 앱 구축  **분반, 팀, 학번, 이름**  오픈소스(가 반) , 5팀 , 20221798 , 유재림 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약 (10점)**  **+ 목적 및 핵심내용**  - PC방에 있는 인원수와 포화도를 체크해서 수강신청 할 때 PC방에 남는 좌석들을 확보해서 수강신청의 피해를 줄이는 것이 메인 목표  -> 추가기능 부분 및 설명  - PC방에 있는 user와 앱을 깐 user사이에서 친구끼리 매칭할 수 있는 시스템을 개발함 눈의 기능 또한 할 수 있음  - 친구를 맺어서 맺은 친구들 끼리만 어디 PC방에 있는지 확인하는 서비스를 실행하면 서로간의 서먹함이 줄어들 수 있음 | **3. 대표 그림**  **메인 기능 출처 : 인터파크 관람석 좌석표**    메인기능  앱의 메인기능은 남은 자리수와 남은 자리를 디스플래이를 통해 보여주는 것이다.  pc방에 남은 여석 확인은 pc방 내부서버의 사용중인 user\_{pc\_name}의 수를 get을 해서 앱으로 보내주면 된다. 그럼 앱에서 앱을 사용중인 user가 그걸 보고 어디를 갈지 판단할 수 있게 된다. 만약 수강신청을 할 때 여석이 0이라면 많이 곤란한 상황이 생길 것이다. 이러한 기능을 통해 이를 해결할 수 있다.  - 예시 기능 ( 출처 AI디코방 디스코드 )  -  sns기능 부분  현재 기획하고 있는 기능들은 이러한 sns서비스처럼 사람의 온라인 오프라인상태를 표시하고 또한 자신이 무슨 pc방에 있는지 아래에 표시한다.  예시적인 그림은 이해를 위함이고 프론트와 벡은 아래를 참조 |

|  |
| --- |
| **. 서론**  만약 수강신청을 하러 PC방을 갔는데 자리가 없다고 하면 얼마나 당황스러울까? 이런 문제를 해결하기 위해서 미리 pc방의 좌석여부를 확인해서 학생회가 컴퓨터 실을 열거나 사람이 꽉 찬 pc방을 피해갈 수 있다. 이러한 기능은 예전해도 존재했었다. 구글 플레이에 피카플레이라는 앱을 살펴보면 남은 좌석을 예약할 수 있는 기능이 있었다. 나는 이거에 더불어 SNS챗팅 시스템을 도입해서 새로운 도전을 할 생각이다. 챗팅기능을 도입해서 신입생들의 서먹함을 줄여주고 친구끼리에 사이를 돈독히 해주는 앱을 개발할 생각이다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**  - 프론트  사진이 있어서 기술적인 부분 먼저 설명  전체적으로 PC방 내부에 있는 서버에 있는 데이터를 앱의 서버로 보냄 그럼 그 데이터를 DB에 임시 저장을 하는 식으로 남은 좌석수와 어떤 PC방인지 누가 어디에 있는지 통신을 함 단 실시간으로 이루어져야 함 내가 이러한 pc방에 있다라는 것을 알리려면 먼저 pc방 자체에 대한 앱등록과 앱 유저의 pc방 등록이 있어야만 알릴수 있음  앱 서버에 그러한 데이터가 쌓이면 이러한 정보를 앱을 사용하는 유저한테 보냄 유저는 이를 받고 확인함 , 또한 유저간에 SNS\_chat기능은 이것 역시 앱 유저가 서버에 회원가입을 하면서 본인의 데이터를 보내면 서버에 데이터를 회원정보를 저장함  SNS기능 역시 이런식으로 구현하면 됨    - 벡엔드 ( 전체적인 개요 )    앞으로의 계획 및 향후 개발   * 기능이 시급한 메인기능부터 구현을 하고 추가기능인 chat기능을 나중에 추가할 예정 |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  -> 기능 : 친목도모 및 좌석확인( 수강신청때의 PC방 여석 확인 )  -> 예상효과 : 수강신청을 시간내에 쾌적하게 할 수 있고 모니터링을 통해서 과방의 컴퓨터실 개방 여부등을 파악할 수 있다.  -> 개발방향 : 고도로 DB설계랑 벡엔드에 대한 기능을 익힌 뒤 수행을 해 수월하게 할 수 있다고 판단해서 개념 학습 후 개발 시작예정 |

**7. 출처**

**위에 서술**

**+구글 플레이 : 피카플레이**