

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (12주차)

이름	부정빈	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	19011516	학년	3학년		
연락처	010-3668-3461	e-Mail	jrkasey3461@naver.com		
과목명	자기주도 창의전공 I	분반	004	신청학점	6학점
	자기주도 창의전공 II		004		
학습기간	22.11.17 ~ 22.11.23	학습주차	12주차	학습시간	20시간
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	실시간 분석 시, 소켓 소통이 끝난 후 S3에 json 파일 업로드 및 다음 페이지로 넘어가기				
학습내용	-소켓의 개념 -AWS S3의 개념				
참고자료 및 문헌	https://kotlinworld.com/75 https://blog.dudaji.com/general/2020/05/25/rabbitmq.html https://dev.classmethod.jp/articles/for-beginner-s3-explanation/ https://velog.io/@jinseoit/AWS-S3-bucket				
학습방법	블로그를 참고하여 소켓과 AWS S3의 개념에 대해 학습하였다.				
학습성과 및 목표달성도	소켓으로부터 받아오는 데이터가 json 형태이고 마지막으로 받아오는 데이터가 'Game ended'라는 문자열임을 이용하여 json화에 실패할 경우, 소켓에서 보내주는 마지막 데이터임을 알 수 있고 실시간 분석이 끝났다고 판단한다. 실시간 분석이 끝나면 분석한 match의 속성 중 status 값을 match/update/status API를 사용하여 2(분석완료)로 바꿔준다. 이때 웹 앱에서 분석완료된 페이지로 넘어가는 기능은 구현하였으나 분석한 json 파일을 S3에 업로드 및 다운로드하는 부분을 완료하지 못했다.				
내주 계획	소켓 소통이 끝난 후 AWS S3에 JSON 파일을 업로드 및 다운로드 구현하기				

2022년 11월 24일

지도교수

(인)