

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (4주차)

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	6
	자기주도 창의전공 II		004		
학습기간	22.09.22 ~ 22.09.28	학습주차	4	학습시간	20
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 유저의 게임 목록 반환 API 작성 - 유저의 게임 목록 API를 페이지네이션으로 적용 - AWS에 서버 배포 				
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> - 클라우드 서비스의 개념 - AWS EC2를 이용한 인스턴스 생성 및 배포 				
참고자료 및 문헌	https://www.youtube.com/watch?v=IH7mUwunzlo https://seoyeonhwng.medium.com/aws-ec2%EB%9E%80-%EB%AC%B4%EC%97%87%EC%9D%B8%EA%B0%80-acf6b7041908				
학습방법	클라우드 컴퓨팅에 관련된 블로그 및 영상을 참고하여 클라우드 서비스의 개념을 학습하고 AWS에 인스턴스를 생성하고 배포하는 방법을 공부하였다				
학습성과 및 목표달성도	1. 클라우드 컴퓨팅에 이해하고 AWS 우분투 서버를 이용하여 배포하였다. 2. 페이지네이션을 이용하여 요청마다 다음 게임 목록을 반환하는 API를 작성하였다. 3. 프론트엔드 측에서 무한스크롤에 페이지네이션 API를 적용하였다.				
내주 계획	<ul style="list-style-type: none"> - Riot API 예외 처리 및 반환값 수정 - 데이터네서 앱에서 필요한 게임 데이터 반환 API 작성 				

2022년 9월 29일

지도교수

(인)