

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (10주차)

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	22.11.03 ~ 22.11.09	학습주차	10주차	학습시간	20시간
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	DB에 유저 정보, match 정보 캐싱을 통한 API 속도 개선				
학습내용	-데이터베이스 모델링의 개념 및 방법 -Alembic의 개념 및 사용법				
참고자료 및 문헌	https://bitnine.tistory.com/446 https://www.crocus.co.kr/1682 https://mangkyu.tistory.com/27 https://blog.neonkid.xyz/257 https://velog.io/@_pepper/Fast-api-alembic%EC%9D%84-%EC%9D%B4%EC%9A%A9%ED%95%9C-DB-%EB%B2%84%EC%A0%84-%EA%B4%80%EB%A6%AC				
학습방법	블로그를 통해 데이터베이스 모델링과 Alembic의 개념 및 방법에 대해 학습하였다.				
학습성과 및 목표달성도	<p>이전에 체계적인 데이터베이스 모델링 없이 급하게 테이블을 만들다보니 서로 관계를 맺고 데이터를 조회하는데 있어서 비효율적인 데이터베이스 스키마가 설계되었다. 효율적인 스키마를 위해 처음부터 다시 데이터베이스 모델링을 진행하였고 Alembic을 통해 쉽게 테이블을 관리할 수 있었다. 유저 정보를 데이터베이스에 저장하고 캐싱된 데이터는 Riot API가 아닌 데이터베이스에서 가져옴으로써 /riot/user/{summoner_name} API의 속도를 개선할 수 있었다.</p> <p>Match 데이터 캐싱은 완료하지 못했다.</p>				
내주 계획	Match 데이터 캐싱을 통한 API 속도 개선				

2022년 11월 10일

지도교수

(인)