

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (13주차)

이름	노동욱	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	18011558	학년	3학년		
연락처	010-3400-6650	e-Mail	zxvs112@naver.com		
과목명	자기주도 창의전공 I	분반	004	신청학점	6학점
	자기주도 창의전공 II		004		
학습기간	22.11.24 ~ 22.11.30	학습주차	13주차	학습시간	20시간
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	소켓통신 예외처리 / 그래프 라벨링 예외처리 / 전적갱신 API 적용				
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> - 소켓이 실시간 상태일때만 열려야하는데 상태 관계없이 항상 열린다는 문제가 있어 이에 대한 예외처리를 학습함 - 데이터를 받아오는 곳이 Riot API에서 데이터베이스로 바뀔에 따라 API 호출에 대하여 재 학습하고, 호출순서에 따른 캐싱로직을 학습하였다. 				
참고자료 및 문헌	https://stackoverflow.com/questions/37250456/how-can-i-evenly-distribute-ticks-withen-using-maxtickslimit/37257056#37257056 https://stackoverflow.com/questions/22064577/limit-labels-number-on-chart-js-line-chart				
학습방법	<ul style="list-style-type: none"> - 백엔드를 담당하는 팀원과 캐싱로직에 대하여 논의하고 해당 내용을 바탕으로 API호출 순서를 변경하였다. - 그래프 라벨링에서 너무 많은 라벨이 쌓일 경우 생기는 오류에 대하여 스택오버플로우를 통해 학습하였다. 				
학습성과 및 목표달성도	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 전적갱신은 캐싱된 데이터와 관계없이 되는 문제가 있었기에 백에서 캐싱된 데이터와 비교 후에 전적을 갱신하는 API를 적용하였음 - 소켓통신을 위해 구성한 커스텀훅 안에서 분석 상태에 대한 로직을 추가하여 실시간 상태 일때만 소켓통신을 수행하도록 조치하였다. - 그래프 라이브러리 속성중에 autoSkip이라는 속성이 있어 해당 속성을 off함으로써 너무 많은 라벨이 쌓일 경우 자동으로 skip하는 문제를 조치하였다. 				
내주 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 프론트 전체적인 부분에 대한 오류 해결하고 프로젝트 마무리하기 				

2022년 12월 01일

지도교수

(인)