



## 2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (14주차)

이름	부정빈	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	19011516	학년	3학년		
연락처	010-3668-3461	e-Mail	<a href="mailto:jrkasey3461@naver.com">jrkasey3461@naver.com</a>		
과목명	자기주도 창의전공 I	분반	004	신청학점	6학점
	자기주도 창의전공 II		004		
학습기간	22.12.01 ~ 22.12.07	학습주차	14주차	학습시간	20시간
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	계속해서 테스트하며 오류 해결하고 프로젝트 마무리하기				
학습내용	Riot API 요청 개수 제한 문제 해결 웹소켓 통신 연결 및 종료				
참고자료 및 문헌	<a href="https://dk-kang.tistory.com/65">https://dk-kang.tistory.com/65</a> <a href="https://velog.io/@dongdongju96/RIOT-API-%EB%8D%B0%EC%9D%B4%ED%84%B0-%EC%A0%80%EC%9E%A5%ED%95%98%EB%8A%94-%EB%B0%A9%EB%B2%95">https://velog.io/@dongdongju96/RIOT-API-%EB%8D%B0%EC%9D%B4%ED%84%B0-%EC%A0%80%EC%9E%A5%ED%95%98%EB%8A%94-%EB%B0%A9%EB%B2%95</a>				
학습방법	Riot API를 사용하면서 요청 개수 제한 문제를 해결한 블로그를 참고하였다.				
학습성과 및 목표달성도	<p>Riot API가 시간 당 요청 개수에 제한을 둬으로써 유저 및 매치 정보를 가져올 때 많은 오류가 발생했는데 요청 사이에 sleep()을 통해 delay를 주거나 비동기로 처리된 코드를 동기 로 수정하는 방법을 통해 이를 해결하였다.</p> <p>match 페이지에서 실시간 분석인 경우에만 소켓이 열려야하는데 모든 상황에서 불필요한 소켓 통신이 일어남을 확인하여 match의 status를 확인하고 소켓 통신을 하는 방법을 통해 이를 해결하였다.</p>				
내주 계획					

2022년 12월 8일

지도교수

(인)