

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (2주차)

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	22.09.08 ~ 22.09.14	학습주차	2	학습시간	20
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	-유저의 게임 정보를 보여주기 위한 무한 스크롤 적용 -Riot API 적용				
학습내용	- 페이지네이션과 무한 스크롤의 구현 방식 - Axios를 사용한 클라이언트와 서버의 http 통신 - 유저 정보 제공을 위해 적용할 Riot API 사용 방법				
참고자료 및 문헌	https://velog.io/@ctdlog/React-%ED%8E%98%EC%9D%B4%EC%A7%80%EB%84%A4%EC%9D%B4%EC%85%98-%EA%B5%AC%ED%98%84 https://tech.kakaoenterprise.com/149 https://velog.io/@shin6403/React-axios%EB%9E%80-feat.-Fetch-API https://developer.riotgames.com/apis				
학습방법	React 공식 문서와 여러 개발 블로그를 참고하여 페이지네이션, 무한스크롤, axios, Riot API에 대한 학습				
학습성과 및 목표달성도	브라우저에서 Riot API에 직접 요청을 통해 사용자에게 대한 정보를 받아온 후 무한스크롤을 적용하려했지만 Riot API에서 브라우저로부터의 직접 요청을 막아놔서 자체의 서버를 통해 간접적으로 데이터를 받아와야한다. 더미데이터를 사용하여 무한스크롤은 적용하였지만 Riot API는 적용하지 못했다.				
내주 계획	- FastAPI 공부 - DB 모델링 - RiotAPI를 이용하여 프론트엔드에서 필요한 API 완성				

2022년 9월 15일

지도교수

(인)