

2022-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서 (6주차)

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	22.10.06 ~ 22.10.12	학습주차	6	학습시간	20
창의과제	AI 기반 리그오브레전드 실시간 승률 예측 시스템				
금주 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - riot/user API 속도 개선 - match/preview API에 팀 구분, 포지션 구분 추가 - 유저별 선호하는 상위 3개의 챔피언 반환값으로 추가 				
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> - asyncio, async, await를 이용한 비동기 처리 				
참고자료 및 문헌	https://dojang.io/mod/page/view.php?id=2469 https://www.daleseo.com/python-asyncio/ https://brownbears.tistory.com/540				
학습방법	다양한 블로그를 통해 파이썬에서의 비동기 처리를 학습하였다.				
학습성과 및 목표달성도	<ul style="list-style-type: none"> - 파이썬의 코루틴에 대한 개념과 asyncio를 통한 비동기처리에 대해서 학습하였고 이를 riot/user API에 적용하였다. - 유저의 평균 게임 데이터를 추출할 때 비동기적으로 처리하여 5-6초 정도 걸리던 API 속도를 2초 정도로 감소시켰다. 				
내주 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 도커 개념 공부 후 내 환경에 맞게 도커 설치하기 - riot API에서 사용되는 puuid를 DB에 저장하여 속도 개선하기 				

2022년 10월 13일

지도교수

(인)