

---

# **프로젝트 계획서**

---

**스케치오**

**2017. 03. 17**

# I

## 개발 개요

---

**1. 프로젝트명** : 스케치 퀴즈 (Sket.io)

### 2. 배경 및 목적

- ☐ 재밌어 보임
- ☐ 애들이 만든 거로 게임 같이 해보고 싶음
- ☐ 그림 실력 향상

**3. 프로젝트 수행 기간** : 2017. 3. 17. ~ 2017. 6. 9. (3개월)

### 4. 시스템 환경

- ☐ 플랫폼 : WEB
- ☐ Ubuntu 16.04 LTS 환경에서 서버 구동
- ☐ Back-end: Tomcat, JSP
- ☐ Front-end: HTML5, CSS, JS

## II

## 개발 내용

---

### 1. 주요 기능

#### 1.1. 게임 규칙

- 게임 시작 후 랜덤으로 문제 출제자 선정
- 출제자는 정답을 그림으로 표현함
- 나머지 플레이어는 이 그림을 통해 정답 유추
- 제한 시간 안에 정답을 맞히면 출제자와 정답자 점수 획득
- 제한 시간 안에 정답을 맞히지 못하면 전체 점수 감점
- 모든 문제 출제 후 게임 종료, 등수에 따라 경험치 정산
- 경험치에 따라 레벨 업

#### 1.2. 회원 가입

- OAuth를 이용한 Facebook, Google 로그인
- 아이디, 비밀번호, 닉네임을 설정하여 로그인
- 게임 방에 바로 들어갈 경우 Guest로 플레이

#### 1.3. 게임 시작

- 빠른 시작으로 랜덤 플레이
- 방장을 제외한 사람들은 대기 또는 준비 상태
- 모두 준비 상태일 때 게임 시작

#### 1.4. 방 생성

- 메인 화면에서 방 생성

- 방제, 비밀번호, 라운드 수(최대 10개), 제한시간(최대 1분 30초) 설정
- 플레이어 수는 최대 4명
- 방을 생성한 사람이 방장

## **1.5. 랭킹**

- 계정의 경험치로 전체 랭킹을 매김
- 랭킹의 초기 화면 자신의 랭크 중심
- 닉네임으로 다른 사람의 랭킹을 검색할 수 있음

## **2. 개발 방법론**

### **2.1. 프로토타입 모델**

### **2.2. 버전 관리**

- Git을 이용한 버전 관리
- 각자의 branch로 개발하면서 기능별로 merge

### 3. 업무 분장

일련 번호	세부 개발 내용	업무 담당			비 고
		권장호	유승우	유미림	
R	요구 사항 분석 및 기능 명세서 작성				
D.1	UI 설계 및 디자인				
D.2	서버 설계 및 학습				
D.3	DB 설계 및 구현				
D.3.1	테이블 생성문, 덤프 데이터 생성문 파일 완성				
D.4	통신 프로토콜 계획				
F	프론트엔드				
F.1	UI 구현				
F.2	서버 통신				
B	백엔드				
B.1	문제 파싱				
B.2	문제 출제자 선택 및 정답 처리				
B.3	채팅				
B.4	회원가입 및 로그인				
B.5	방 만들기 및 설정				
T	테스트 및 디버깅				
T	유지 보수				

# 4. 일정 계획

일련 번호	세부 개발 내용	세부 추진 일정 (주)												비 고
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	요구 사항 분석 및 기능 명세서 작성													
2	UI 설계 및 디자인													
3	서버 설계 및 학습													
4	DB 설계 및 구현													
5	통신 프로토콜 계획													
6	구현													
7	테스트 및 디버깅													
8	유지 보수													