

<u>팀명: 하진원</u>

<u>팀원:하경훈,김진영,김지원</u>

목차

개발배경

개발과정

기술소개

기능소개

발전방향

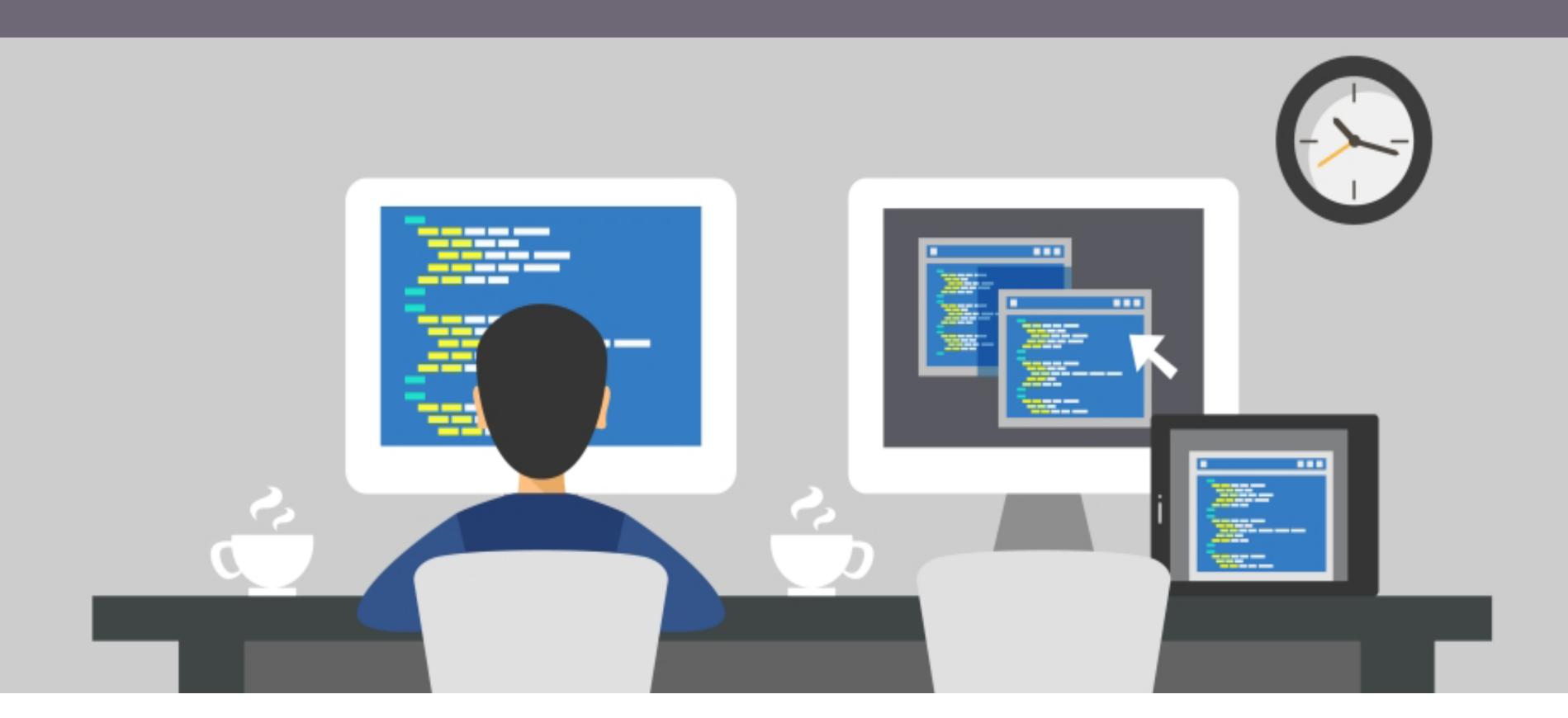
시연 및 Q&A

개발 배경

1.팀원들 간의 협업 웹 애플리케이션 제작의 필요성을 느낌

2.문서를 공유할 수 있는 게시판 영역과 실시간 의사소통을 위한 소통을 위한 채팅의 결합

3.팀단위 프로젝트로 워크스페이스 이동 가능한 데이터 집약적 실시간 웹애플리케이션 제작



개발자란 무엇을 하는 사람일까 ?



개발자,

비지니스 <mark>문제를 해결</mark>하는 사람

개발과정

1. 스토리보드 작성

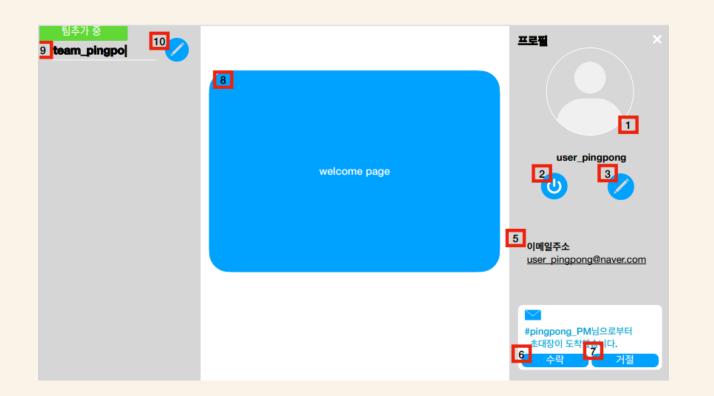
3. 환경구축

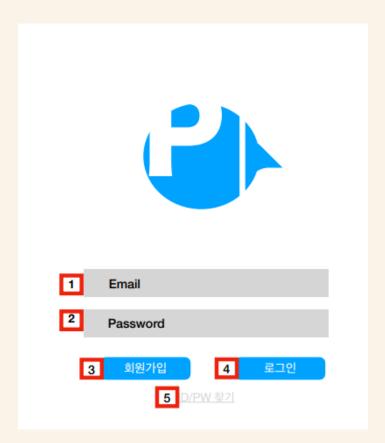
2 DB 설계

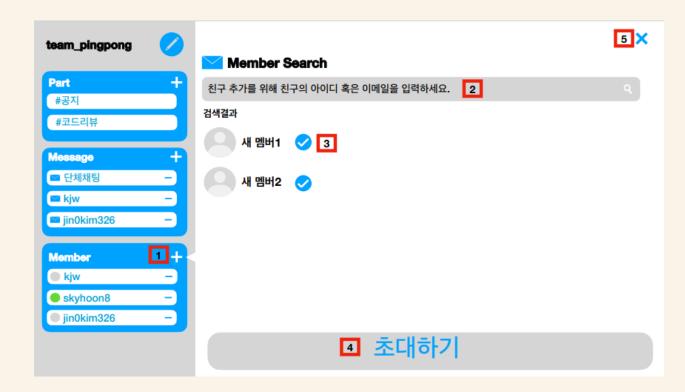
4. APP 개발



스토리보드



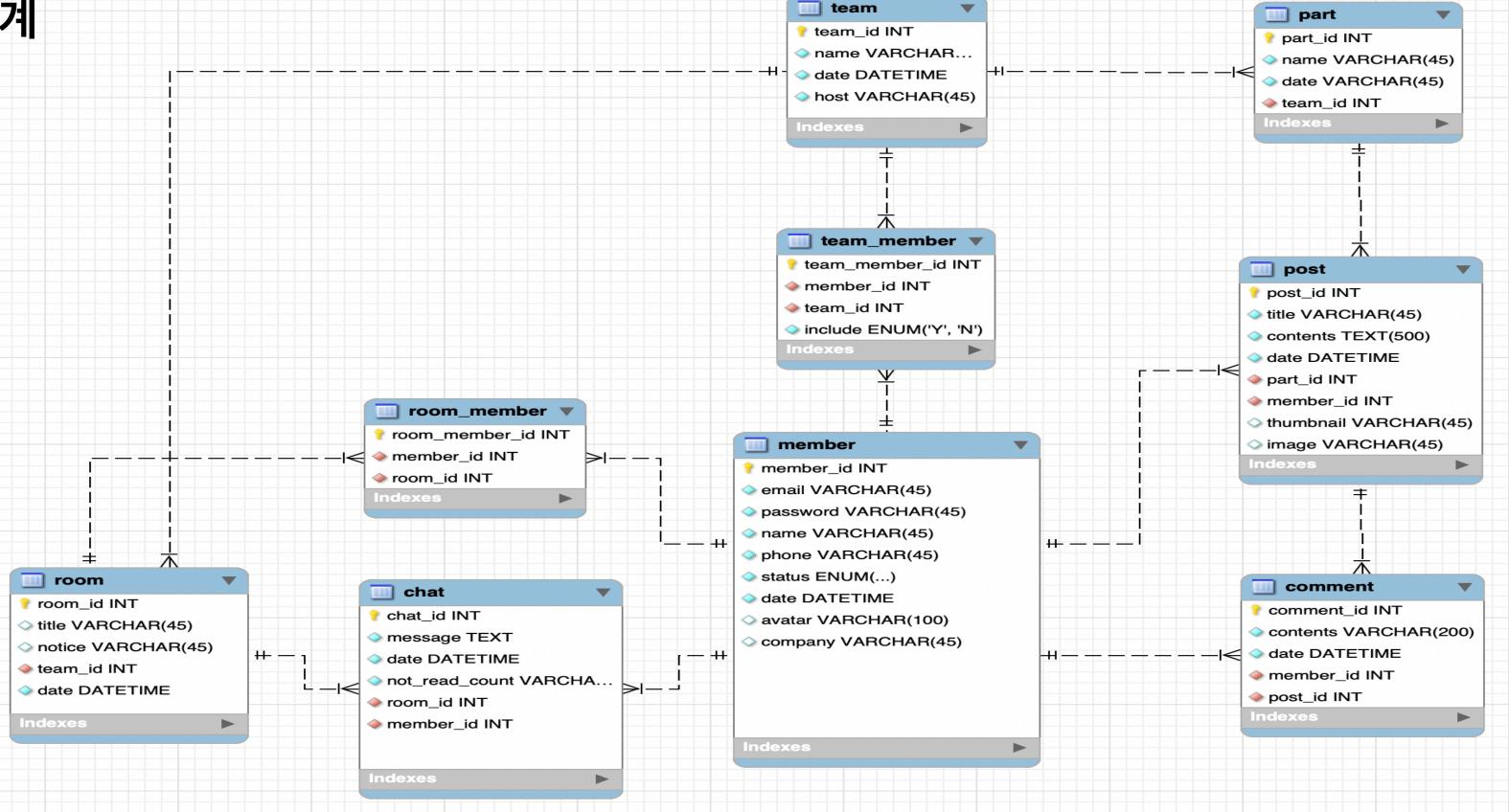




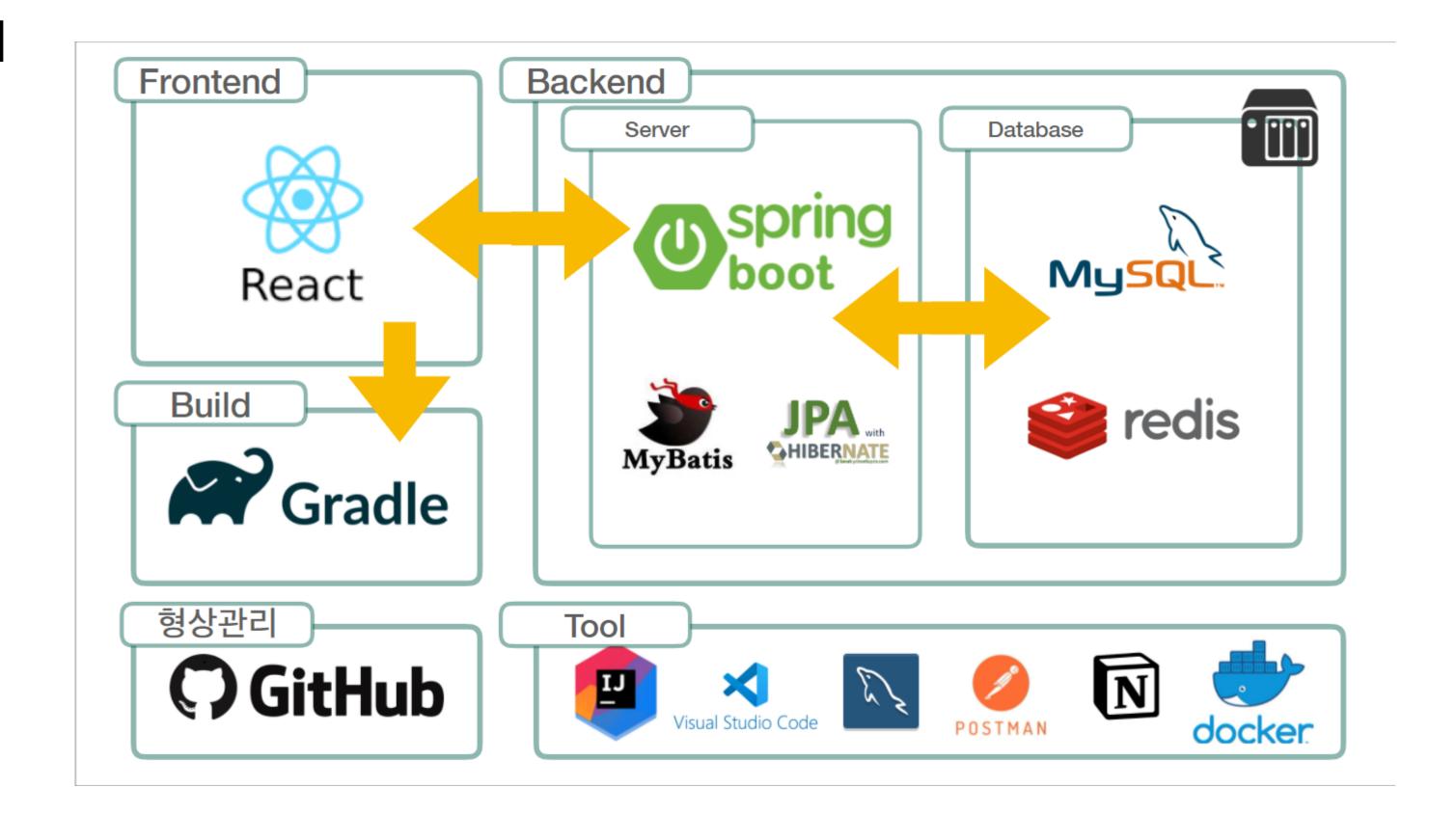




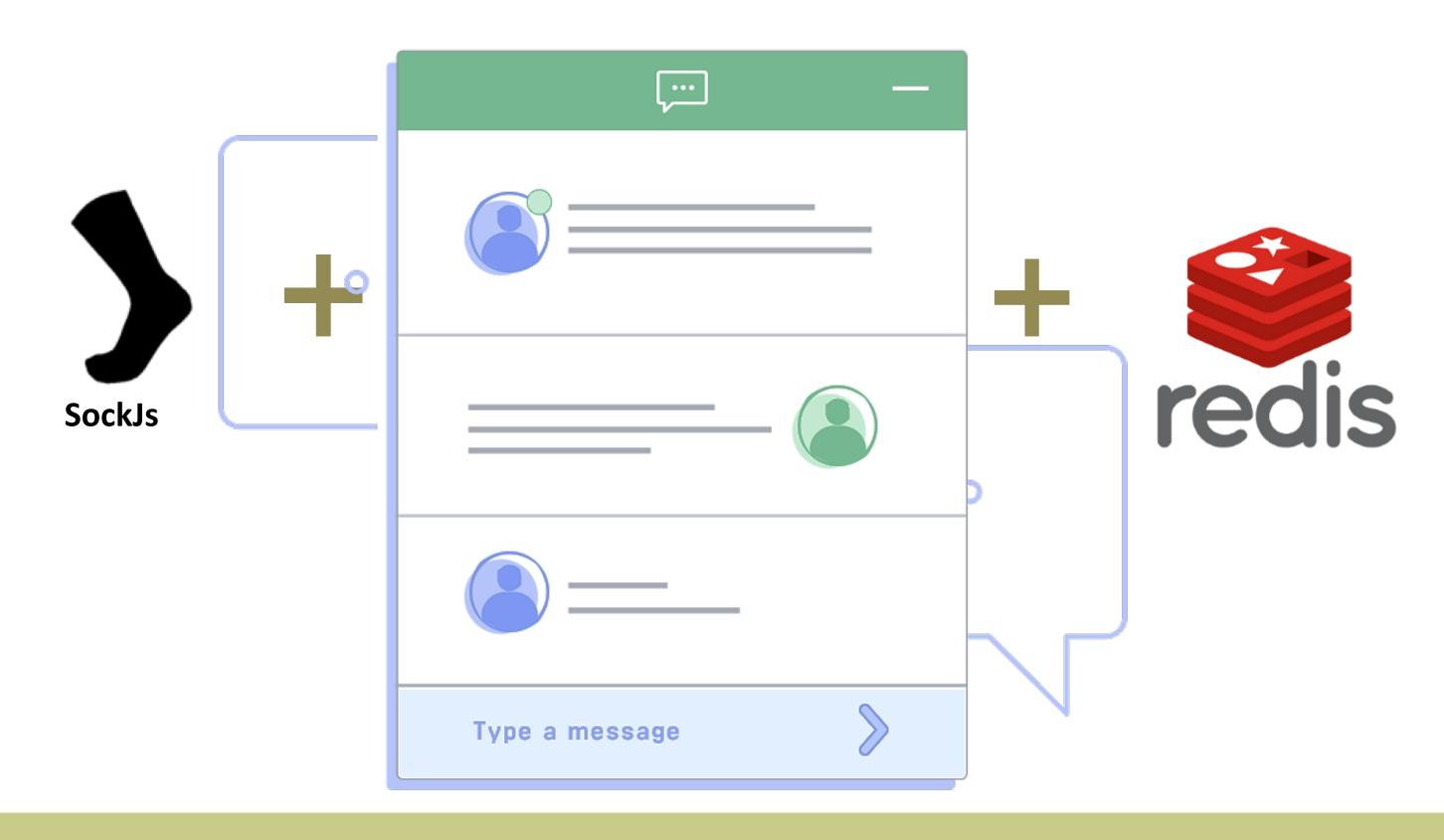
DB 설계

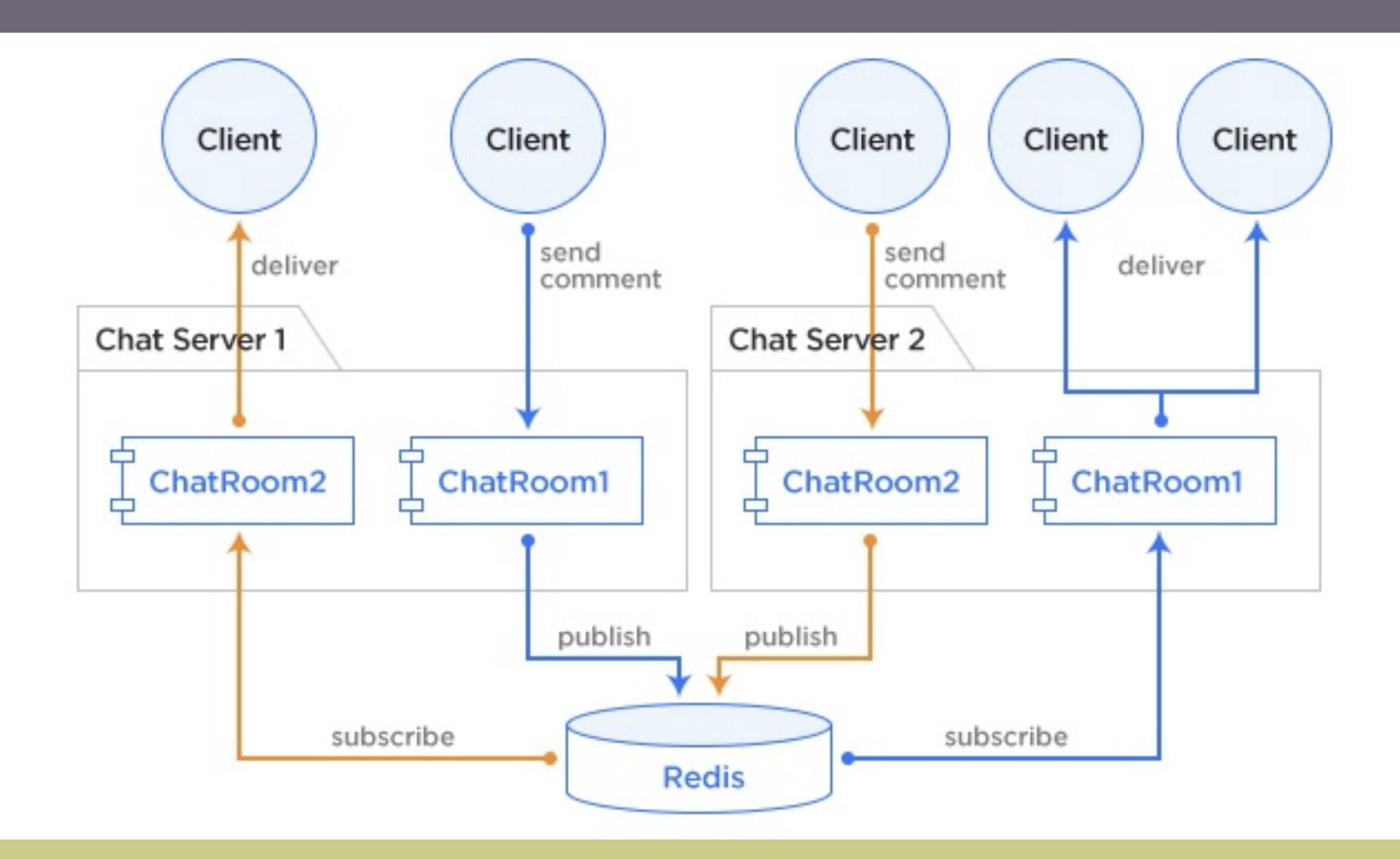


기술 소개



핵심기술 - 채팅





채팅 주요 코드

```
useEffect(() => {
                         connect();
                                                                                         접속한 대화방이 달라질 때마다 웹소켓을 연결하고 끊음
                         return () => disconnect();
                       }, [roomId]);
const connect = () => {
 client.current = new StompJs.Client({
  webSocketFactory: () => new SockJS("http://localhost:8080/ws-stomp"), // WAS서버에 SockJs handshake요청
  // 설정생략 ...
  onConnect: () => {
    enterRoom();
                                                                                         WAS서버에 SockJs연결을 요청
  // 에러처리 생략..
 client.current.activate(); // 클라이언트 활성화
             const publish = (message) => {
               client.current.publish({
                 destination: "/pub/chat/message", // publish
                 body: JSON.stringify({
                   avatar: loginMember.avatar,
                                                                                         메시지를 전송
                   roomId: roomId,
                   senderId: loginId,
                   message: message,
                 }),
```

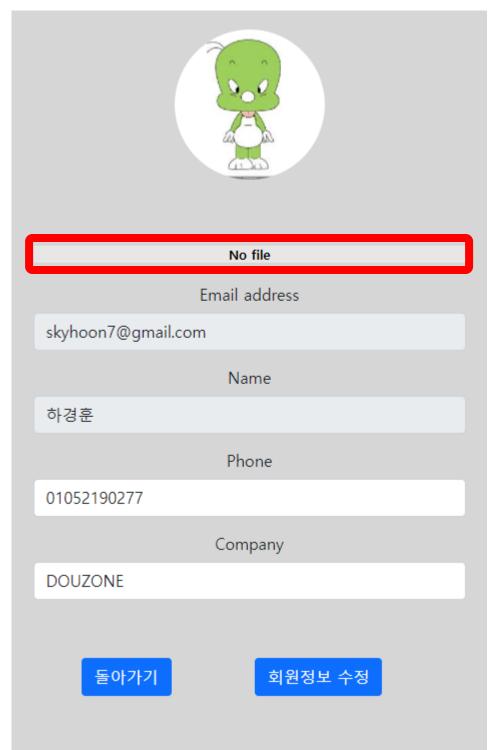
주요기능소개



회원관리







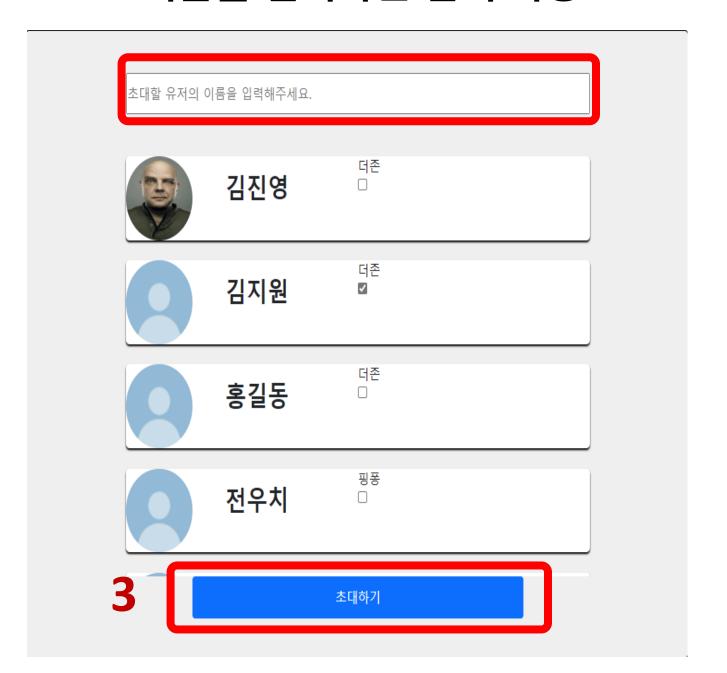
1. 이미지 업로드

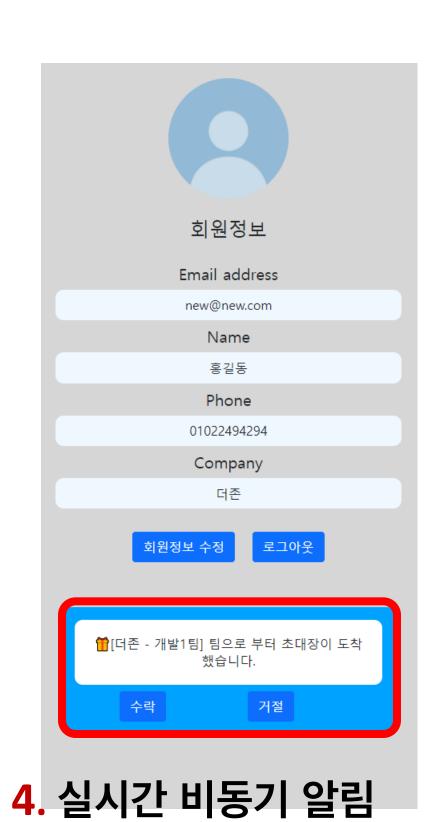
팀관리



1. 초대 가능한 회원 조회

2. 이름을 입력하면 검색 가능

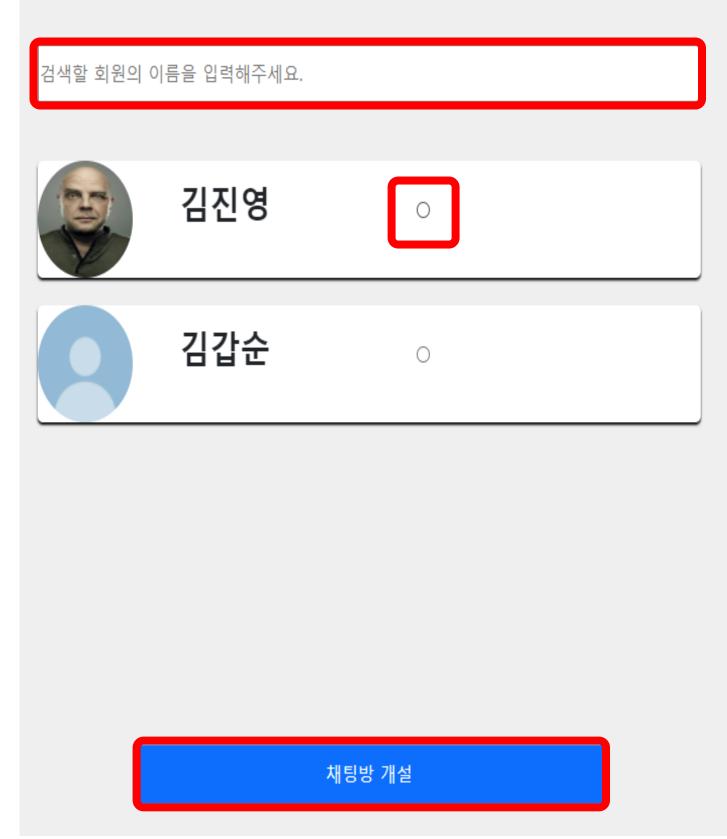




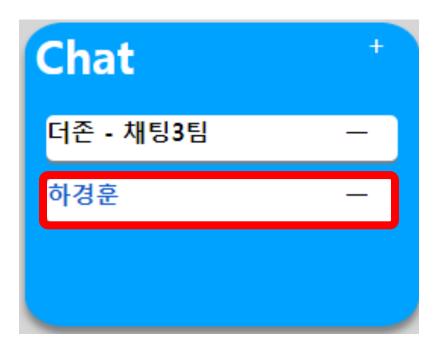
채팅

1. 사용자 화면



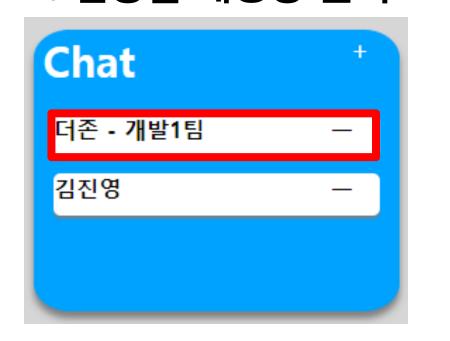


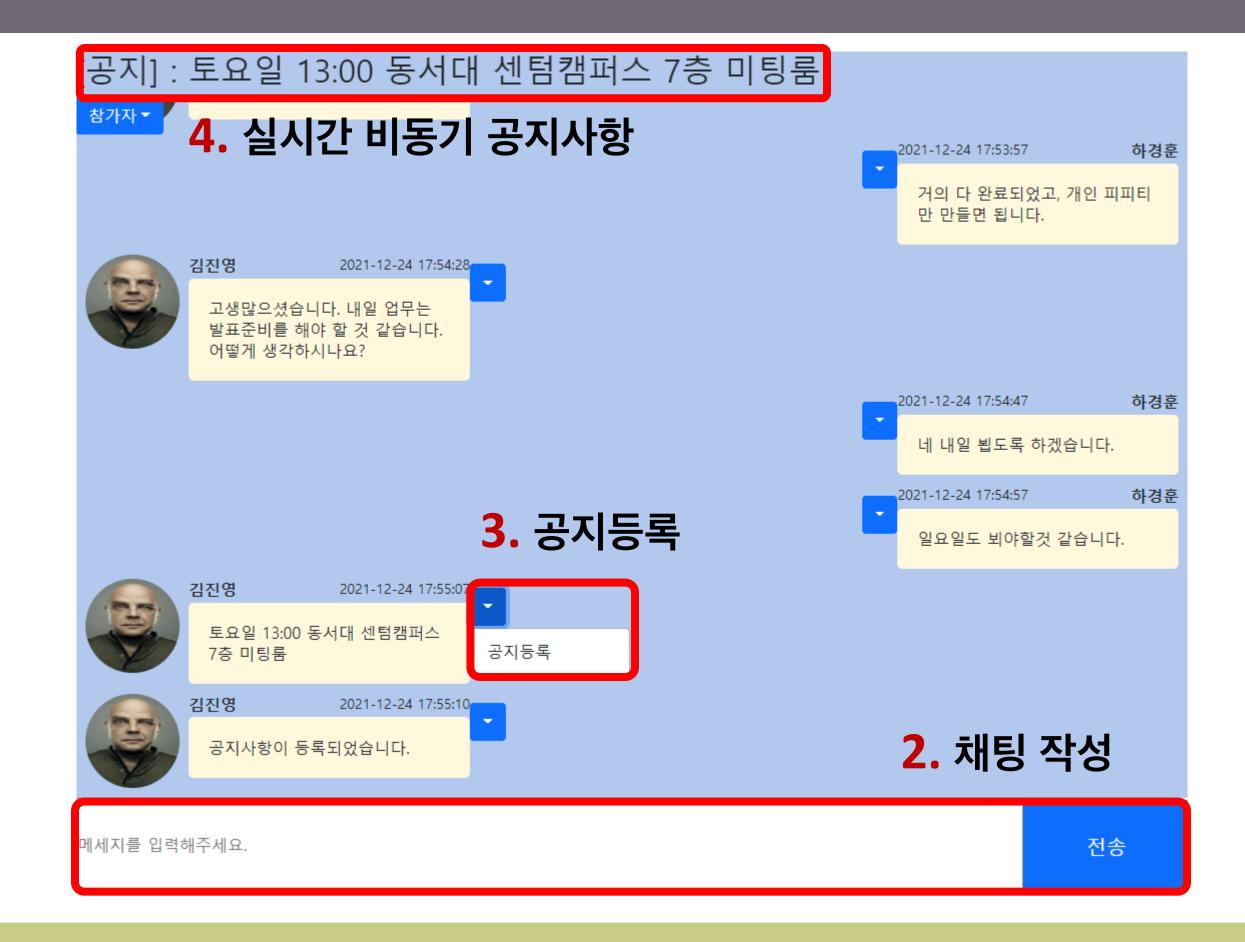
2. 상대방 화면



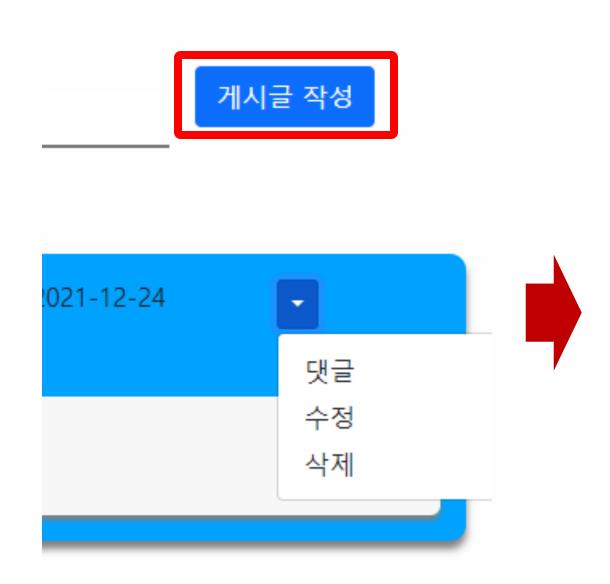
채팅

1. 입장할 채팅방 클릭





게시판

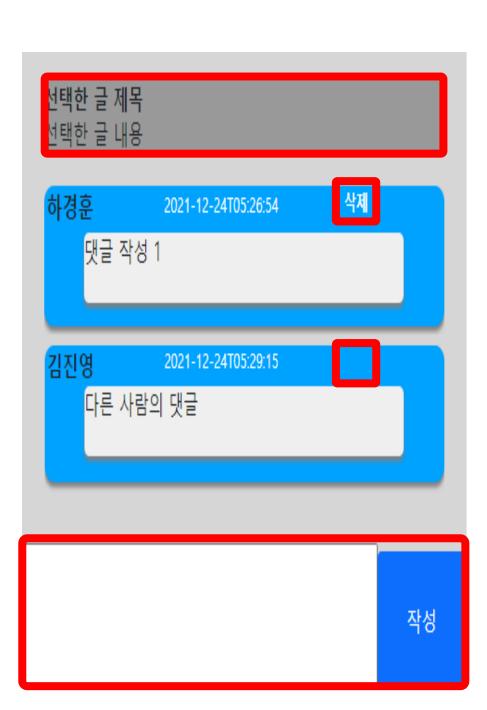




게시판







주요 문제 및 문제 해결

1. 웹소켓 하나로 채팅방 연결시 너무 많은 데이터가 실시간으로 이동됨

문제해결1 - 채팅방을 클릭할때마다 웹소켓을 연결하고 다른 방으로 이동시 웹소켓을 닫고 새로운 웹 소켓을 연결함으로 해결

2. 1:1 채팅방 생성시 본인에게는 상대방의 이름이 상대방에게는 본인의 이름으로 방 생성 어려움

문제해결2 - 채팅방 생성시 DB에 본인의 이름과 상대방의 이름을 둘다 저장해 놓은 다음 프론트엔드 영역에서 본인의 세션의 이름이 아닌 이름을 분할하여 채팅방이름으로 나타나게하여 해결

3. 실시간 초대장 알림 전송 문제

문제해결3 - 스톰프를 활용하여 pub/sub 방식으로 문제 해결.

참고 Github 주소

- https://github.com/hakyeonghoon1/pingpong
 (백엔드)
- https://github.com/hakyeonghoon1/pingpong-frontend (프론트엔드)

개선방향

- 반응형 UI
- 업무를 기록 및 저장 할 수 있는 히스토리 기능 추가
- 외부 커뮤니케이션을 위한 이메일 기능 추가
- 테스트 코드 작성 & 리팩토링

하경훈

실시간 알림 초대장
게시판 및 팀관리 백앤드
회원관리 프론트앤드
채팅 프론트앤드
파일 다운로드
GCP 구축

김진영

JPA 실시간 채팅(REDIS) 구현 회원 및 팀관리

파일 업로드

NAS서버 구축

김지원

REACT

레이아웃 구성

게시판 화면

스토리보드

:WQ

감사합니다.