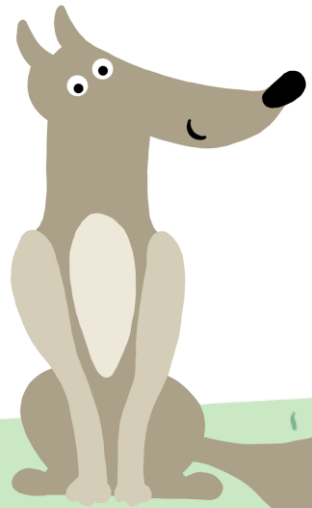


아직 준비되지 않은 당신 옆에서 함께하겠습니다



Contents

서비스 기획 ————— 01

주제 선정 / 기획 배경 / 서비스 타겟

컨텐츠 소개 ————— 02

주요 기능

팀&프로젝트 관리 ————— 03

Manifesto / 팀원 소개 / 문서화 및 공유
회의 & 일정 관리 / 그라운드 룰 & 컨벤션

서비스 구현 ————— 04

요구사항 정의 / DB 설계 / API 설계



01

서비스 기획

홍진수의 복지칼럼

장애인 10명중 9명은 '후천적 장애인'...누구나 장애인 될 수 있어

홍진수 기자 입력 : 2018.04.19 14:45 | 수정 : 2018.06.11 14:25

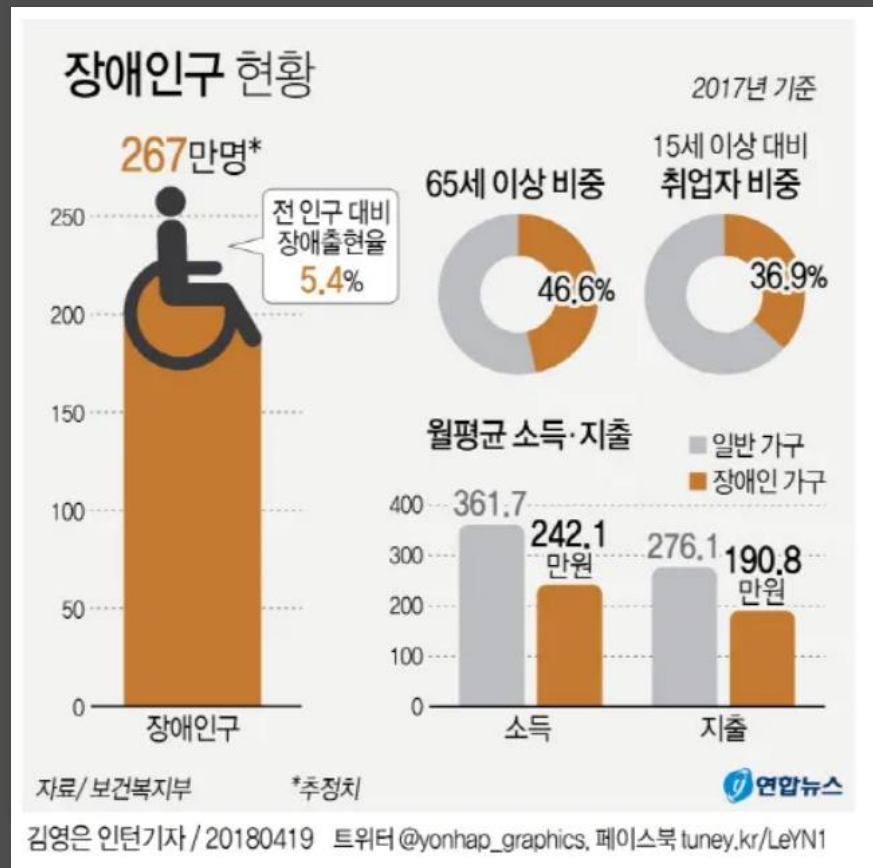
🔗 📄 🗨️ 📧 📱

지난해 기준으로 한국인 1만명 중 539명은 장애인으로 집계됐다. 또 장애인 10명 중 9명은 '후천적 원인'으로 장애를 갖게 된 것으로 나타났다. 현재는 비장애인이지만, 언제라도 사고나 질환으로 장애인이 될 가능성이 있다는 의미다.

보건복지부는 19일 이같은 내용이 담긴 '2017년 장애인 실태조사 결과'를 공개했다. 복지부는 1990년부터 2005년까지는 5년 간격으로, 2008년 이후에는 1년 간격으로 실태조사를 실시해 발표하고 있다.

지난해 한국의 추정 장애인구는 267만명으로 전 인구 대비 장애출현율은 5.39%였다. 인구 1만명 중에는 539명이 장애인이란 의미다. 장애인 중 65세 이상 노인이 차지하는 비율은 점점 높아져 지난해에는 46.6%로 올라섰다. 장애인 가구 중 1인 가구 비율도 26.4%로 증가했다.

장애는 주로 후천적으로 발생했다. 질환으로 인한 장애가 56.1%로 가장 많았으며 사고가 32.1%를 차지해 후천적 원인이 88.1%나 됐다 선천적 원인은 5.1%, 출산시 원인은 1.4%로 낮았다. 원인을 알 수 없는 경우는 5.4%였다.



“이런 분들을 위해 만들었습니다!”

Target



“이런 분들을 위해 만들었습니다!”

Problem

지문자 **학습**에
어려움을 겪는 분



“이런 분들을 위해 만들었습니다!”

Problem

지문자 **학습**에
어려움을 겪는 분

지문자를 **함께**
배우고 싶은 분



“이런 분들을 위해 만들었습니다!”

Problem

지문자 **학습**에
어려움을 겪는 분

지문자를 **함께**
배우고 싶은 분

지문자를 **재미**있게
배우고 싶은 분

“장애인, 비장애인의 니즈를 모두 충족시켜주는 악수”

Solution

쉽고 직관적인
학습하기

순위로 동기부여와
성취감을 !
명예의전당

게임을 하다 보면
실력이 쑥쑥!
다양한 게임

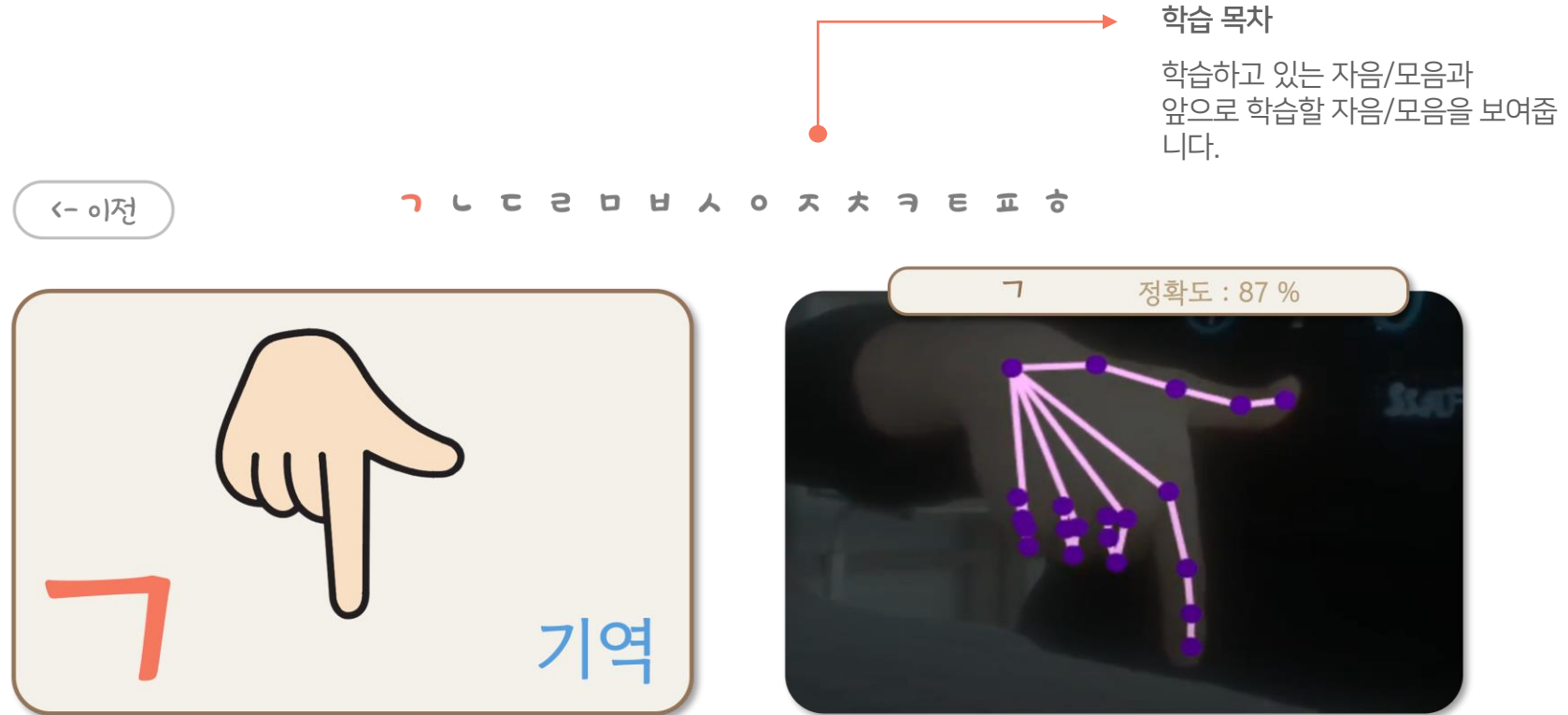


02

컨텐츠 소개

학습하기

쉽고 직관적으로 지문자를 배울 수 있는 학습하기 기능



문자 카드
현재 해당하는 문자와 손동작을
같이 보여줍니다.

학습 목차
학습하고 있는 자음/모음과
앞으로 학습할 자음/모음을 보여줍
니다.

카메라 화면
정확도와 랜드마크를 통해 인식되
고 있는 문자를 확인할 수 있습니
다.

게임하기

다양한 게임 콘텐츠를 통해 즐겁게 지문자를 익힐 수 있습니다.



“빗방울이 내리기 전에 타격!”

하늘에서 독성의 비가 내린다?
도치를 위해 빠르게 산성비를 제거해주세요!

게임 시작하기



“카드의 짝을 찾아주자!”

뒤집고 뒤집어 승부를 뒤집는 영웅은 누구?
완벽한 전략으로 모든 카드를 뒤집어봐요!

게임 시작하기



“단어를 맞춰 늑대한테
도망치자!”

뒤에 늑대가 쫓아온다고요?
단어를 맞춰 짹짹이가 도망가게 해주세요!

게임 시작하기



03

프로젝트 관리



Manifesto

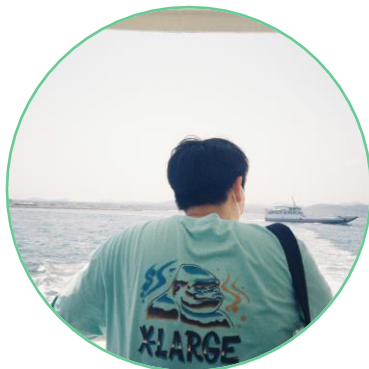
“복잡한 기능보다 필수 기능부터

생각보다 행동

할 수 있는 것부터 빠르게 산출할 것!

혼자 고민보다 집단지성을!”

팀원 소개



육승준

-Frontend
- Team Leader



김다윗

-Frontend
-AI



김재민

-Frontend

Member



김준호

-Frontend
-AI



안병진

-Backend
-DevOps

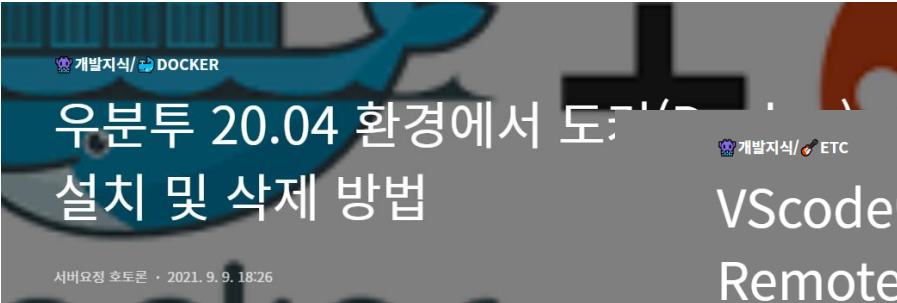


하태린

-Backend
-DevOps
-Design

문서화 작업 및 공유

개발 과정에서 마주한 문제 또는 지식 등을 문서화 하여 공유



[학습목표]

- 💡 Docker 이전 버전을 삭제할 수 있다.
- 💡 Docker를 설치할 수 있다.
- 💡 Docker를 제거할 수 있다.

[개발환경]

ubuntu 20.04

여기서 잠깐 토막상식!

※ ubuntu 버전 확인 명령어? `cat /etc/issue`

```
ubuntu@ip-172-26-0-177:~$ cat /etc/issue
Ubuntu 20.04 LTS \n \l
```



[학습목표]

- 💡 Visual Studio Code를 이용해서 AWS EC2로 SSH 원격 접속한
- 💡 Remote SSH의 사용방법을 알아본다

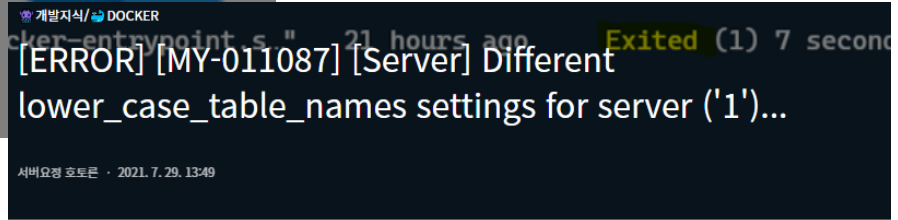
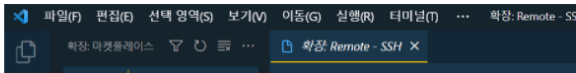
여기서 잠깐 토막상식!

※ SSH가 뭐예요?

SSH란 Secure Shell의 약자로 원격 접속을 이용하여 터미널 환경을 시 터넷 프로토콜이다.

셀로 원격 접속을 하는 것이므로 기본적으로 CLI상에서 작업을 하게 되 자주 사용되는 SSH접속 프로그램으로는 Xshell, PuTTY, MobaXterm

1. Remote-SSH 설치



[문제상황]

도커 MySQL컨테이너를 생성하면 디폴트로 대소문자를 구분하게 되어있다 대소문자 구분을 하지 않게 하려고 MySQL컨테이너 내의 `/etc/mysql/my.cnf` 파일에

```
lower_case_table_names=1
```

이 코드를 추가하고 컨테이너 restart를 했더니 컨테이너가 종료됨;;



회의 & 일정 관리

2주차 Sprint 목표

- ☐ [FE] 산성비 구현
- ☒ [BE] 아키텍처 설계
- ☐ [BE] CICD 파이프라인 구축
- ☐ [AI] 손 인식시키기

1. 팀원들에게 공유할 이슈

하태린

- ☒ 아키텍처 미루기로했어용
- ☒ VScode에서 Remote SSH 사용법
- ☒ ubuntu 20.04에서 Docker 설치방법

2. 오늘 할 일

1) 함께 할 것

- ☐ 컨설턴트님 미팅 질문 정리
- AI 파트: 연속 동작에 대한 인식 방법?
- DB 설계...?
- Gitlab, Jira 이름 브랜치 지워도 되는지
- Gitlab 이슈탭 import from Jira 사용시

2) 혼자 할 것

오늘의 일정 (2021/09/23 목)

09:00 - 10:00 / 유튜브 라이브 및 조례
 10:00 - 10:15 / Scrum
 10:30 - 12:00 / 개발 집중 시간
 12:00 - 13:00 / 점심시간
 13:00 - 15:00 / 개발 집중시간
 15:00 - 17:00 / 팀 회의
 17:00 - 17:30 / 종례
 17:30 - 18:00 / Wrap-up

오늘의 회고

하태린

- 회원가입/로그인/카드뒤집기 디자인
- 스프링 시큐리티 (진행중)

안병진

- 뷰 v-for를 통해 컴포넌트로 만들어서 구분 진행중
- Django에서 Mysql 데이터 수정 잘할 수 있는 방법 찾는 중

김준호

- 자음-모음 모드 추가(branch: modeConsVowel)

김다윗

- 스크럼

일일 스크럼 회의로 서로의 진행상황 확인 및 일정 관리

- 스프린트

프로젝트 주요 분기점과 개발 순서에 따라 마일스톤을 정하여 목표관리

이를 통해 예상되는 문제에 대비하고 팀 내 비전을 공유함

31 Daily Scrum & Wrap-up

회의	월	화	수	목	금	회고
☹️ Sprint 회의	6 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	7 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	8 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	9 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	10 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	☹️ Sprint 회고
☹️ Sprint 회의	13 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	14 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	15 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	16 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	17 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	☹️ Sprint 회고
☹️ Sprint 회의	20 🌸 추석 🍎	21 🌸 추석 🍎	22 🌸 추석 🍎	23 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	24 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	☹️ Sprint 회고
☹️ Sprint 회의	27 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	28 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	29 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	30 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	1 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	☹️ Sprint 회고
☹️ Sprint 회의	4 🚩 쉬는날	5 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	6 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	7 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	8 ☀️ Scrum 🌀 Wrap-up	☹️ Sprint 회고

그라운드 룰 & 컨벤션

컨벤션 및 스타일가이드를 통해 체계적이고 일관된 코드 품질 도출



그라운드 룰

Team Rules & Team Culture

Meeting & Scrum

Scrum: 조례 끝나고 10분
wrap-up: 종례 끝나고 10분

- 시작하기 전에 이야기할 내용 최소 10분 준비하기
- 화자의 말에 집중하기
 - 서기는 타이핑을 할 수 있다.
 - 서기를 제외한 팀원은 노트북을 닫는다.

Code Review - 개선해야할 점을 전달할 때

- PR은 9시까지
- 다음날 오전 10시 전까지 팀원 모두의 PR에 대해 리뷰하기
- 리뷰 꼭 1개 이상 남기기 (칭찬 리뷰도 가능)
- 리뷰 받는 사람은 리뷰어의 코멘트에 답장해주기
 - Bug-fix 시간
- 리뷰는 가감없이 하되, 항상 배려와 존중의 태도로 임하기

- 기능명**: 지라의 스토리 기능명을 작성, camelCase적용
- 이슈번호**: 지라의 이슈번호가 S05P12B303-17 일 경우 프로젝트명을 제외한 예)

feature/FE/mainPage-28



Add cover Add comment

머지리퀘스트 템플릿

PR 제목

해당 이슈

- issue title (#issue number)

목적

- ADD**: 새로운 기능 추가
- FIX**: 버그 픽스
- DOCS**: 사이트/문서 업데이트
- REFACTOR**: 리팩토링
- STYLE**: 코드 포맷팅
- TEST**: 테스트 코드 실행
- MERGE**: 브랜치 병합
- CHORE**: 기타 변경사항, 다른 목적

변경 사항

코드/이미지 (뷰에 관한 pr일때) 등

- 구체적이고 기술적인 변경사항1

Git flow / CICD



배포 사이클

- master**: 리얼 서버에 배포되는 서비스
- hotfix**: 리얼 서버에서 긴급상황 발생시 사용
- release**: release/v0.0 형식으로 생성, 스프린트 단위로 버저닝 계획



04

서비스 구현

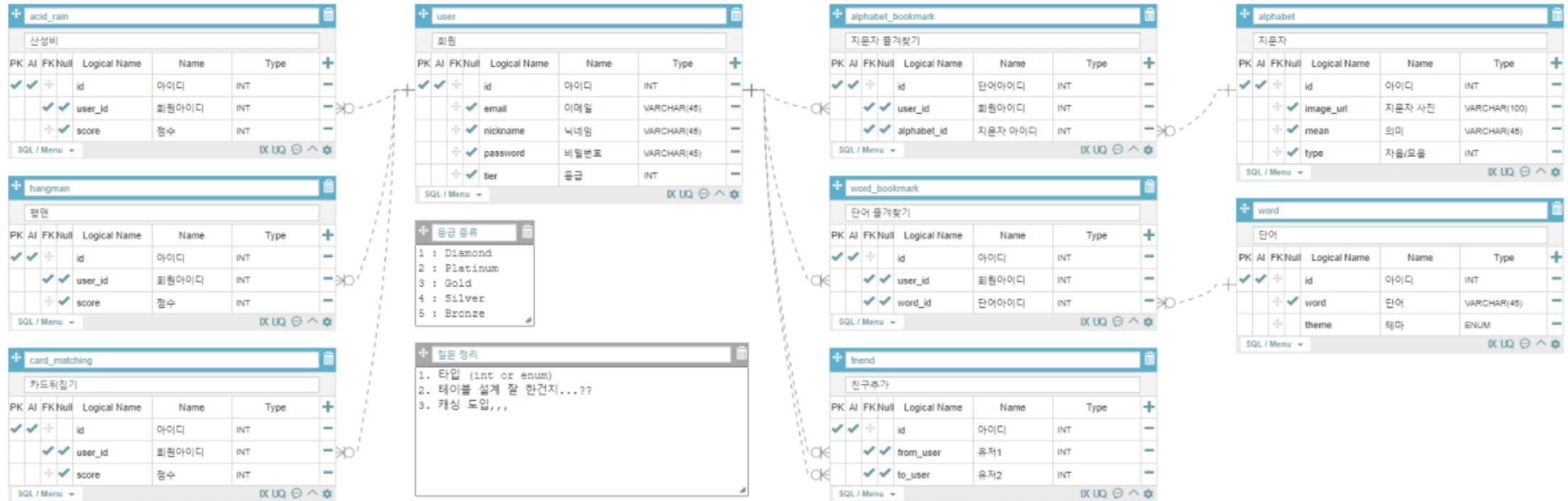
요구사항 정의

WIKI / 기능 명세서

Share ⌚ ☆ ...

페이지 구분	기능 대분류	기능 중분류	기능 소분류	FE	우선순위	BE	AI	세부항목
	학습하기	즐거찾기		3차 (10/1)	Low	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	산성비	목숨 기능	1차 (9/14)	Highest	2차 (9/24)	2차 (9/24)	
	수어 연습 게임	산성비	글자 떨어트리기	1차 (9/14)	Highest	2차 (9/24)	2차 (9/24)	
	수어 연습 게임	산성비	정답 인식	1차 (9/14)	Highest	2차 (9/24)	2차 (9/24)	
	수어 연습 게임	카드 뒤집기	전체 카드 보여주기	3차 (10/1)	Medium	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	카드 뒤집기	카드 쌍 개수 고르기	3차 (10/1)	Medium	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	카드 뒤집기	정답 인식	3차 (10/1)	Medium	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	카드 뒤집기	카드 랜덤 배치	3차 (10/1)	Medium	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	카드 뒤집기	시간 카운트	3차 (10/1)	Medium	3차 (10/1)		
	수어 연습 게임	행맨	단어 랜덤 출력	2차 (9/24)	High	2차 (9/24)	3차 (10/1)	
	수어 연습 게임	행맨	폭탄 줄어들기	2차 (9/24)	High	2차 (9/24)	3차 (10/1)	
	수어 연습 게임	행맨	알파벳 인식	2차 (9/24)	High	2차 (9/24)	3차 (10/1)	
	수어 연습 게임	행맨	정답 인식	2차 (9/24)	High	2차 (9/24)	3차 (10/1)	단어 전체 입력
	명예의 전당	산성비		1차 (9/14)	Medium	2차 (9/24)		게임별로 랭킹 출력
	명예의 전당	카드 뒤집기		1차 (9/14)	Medium	2차 (9/24)		
	명예의 전당	행맨		1차 (9/14)	Medium	2차 (9/24)		
	2P 이상	산성비			Lowest			떨어지는 단어 같이 없애기

데이터베이스 설계



API 설계

games			▼
GET	/games/getScore/{select_game}/	games_getScore_read	🔒
GET	/games/hangman/{select}/		
GET	/games/ranking/{select_game}/		
POST	/games/setScore/{select_game}/		
learn			
GET	/learn/bookmark/		
POST	/learn/bookmark/		
GET	/learn/getWords/{select}/		
accounts			▼
POST	/accounts/dj-rest-auth/login/	accounts_dj-rest-auth_login_create	🔒
GET	/accounts/dj-rest-auth/logout/	accounts_dj-rest-auth_logout_list	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/logout/	accounts_dj-rest-auth_logout_create	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/password/change/	accounts_dj-rest-auth_password_change_create	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/password/reset/	accounts_dj-rest-auth_password_reset_create	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/password/reset/confirm/	accounts_dj-rest-auth_password_reset_confirm_create	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/token/refresh/	accounts_dj-rest-auth_token_refresh_create	🔒
POST	/accounts/dj-rest-auth/token/verify/	accounts_dj-rest-auth_token_verify_create	🔒
GET	/accounts/dj-rest-auth/user/	accounts_dj-rest-auth_user_read	🔒
PUT	/accounts/dj-rest-auth/user/	accounts_dj-rest-auth_user_update	🔒
PATCH	/accounts/dj-rest-auth/user/	accounts_dj-rest-auth_user_partial_update	🔒
GET	/accounts/follow/{user_pk}/	accounts_follow_read	🔒
POST	/accounts/follow/{user_pk}/	accounts_follow_create	🔒
POST	/accounts/signin/	accounts_signin_create	🔒
POST	/accounts/signup/	accounts_signup_create	🔒

시연



감사합니다