

이전버								
이전버	주 기능	상세 기능	CODE	기능 설명	우선순위	제약 조건	FE 설명	BE 설명
회원관리	회원가입	회원인 인증	A101	OCR를 활용해 예유복피 검사 화면 인증	높음		- 이미지 업로드 및 이미지 백엔드 전송	- 이미지 처리 및 OCR 수행 : FE에서 전달된 이미지를 OCR 엔진을 통해 텍스트 추출 - 이미지 유효성 검증 로직 : 특정 키워드 혹은 정규표현식, 사전 정의된 규칙으로 유효성 검증
		이메일 유효성 체크	A102	주어진 이메일 형식 확인	보통	-@naver.com 등과 같은 이메일 형식	- 입력한 이메일 백엔드 전송	- Regex 활용한 이메일 형식 확인
		이메일 중복체크	A103	중복되는 이메일 가입 불가 기능	보통	Unique한 이메일	- 입력한 이메일 백엔드 전송 - 중복 여부 확인한 반환값 체크(True, False)	- 데이터베이스 회원 테이블에서 중복된 이메일 존재하는지 확인
		이메일 인증	A104		낮음			- 코드 생성 & 발송 로직 1. 인증 링크 생성 2. 해당 링크 이메일로 보냄 (Java MailSender) 3. 인증 링크 요청 처리
		비밀번호 유효성 체크	A105	주어진 비밀번호 생성 조건 확인	보통	영문 + 숫자 + 특수문자 8 ~ 12자	- input 값 판단 후 형식에 맞지 않으면 다음 단계 넘어가지 못하게 차단	- Regex 활용한 비밀번호 형식 확인
		비밀번호 체크	A106	비밀 번호 확인 과정	보통		- input값과 비밀번호 비교 이후 반환값 체크(True, False)	- String equals 함수를 이용한 문자열 비교 - 회원가입 시 비밀번호 Plain Text 여부 확인 - Bcrypt를 이용한 암호화된 비밀번호 저장
		닉네임 중복 체크	A107	중복되는 닉네임 가입 불가 기능	보통	Unique한 닉네임	- 입력한 닉네임 백엔드 전송 - 중복 여부 확인한 반환값 체크(True, False)	- 데이터베이스 회원 테이블에서 중복된 닉네임 존재하는지 확인
	로그인	권장사 선택	A108	권상 분야 조사 과정	보통	직군, 기술스택 구분없이 중복 선택할 수 있게		
		포인트 부여	A109	가입 시 가입 현황 포인트 부여	보통	1회용?		
		로컬 로그인	A201	아이디, 비밀번호 입력 후 사용자 존재 여부 확인	높음	JWT Token을 활용한 로그인	- 아이디, 비밀번호 입력 후 백엔드 전송	- Spring Security로 JWT 인증인가 구현
	회원 관리	이메일 찾기	A301	특한 입력을 통한 특정 사용자 이메일 확인	보통	도메인에 가려진 이메일 반환	- 입력 값 백엔드 전송	- 데이터베이스 회원 테이블에서 학번, 이메일 후 해당 학번의 이메일 도메인 비교해서 전송
		비밀번호 찾기	A302	아이디, 학번, 이메일 -> 이메일 인증 과정을 통한 사용자 비밀번호 확인	보통	임시 비밀번호 발급	- 입력 아이디, 학번, 이메일 백엔드 전송	- 데이터베이스 회원 테이블에서 아이디, 학번, 이메일 확인 후 해당 이메일로 임시 비밀번호 전송 후 해당 학번의 기존 비밀번호 -> 임시 비밀번호 변경
		비밀번호 변경	A303	비밀번호 확인 -> 새로운 비밀번호 입력 & 비밀번호 확인 후 변경	보통		- 마이페이지에서 현재 비밀번호 백엔드 전송 - (새로운 비밀번호, 비밀번호 확인) 백엔드 전송	- 데이터베이스 회원 테이블에서 로그인한 사용자의 비밀번호와 입력 값 비교 - Regex 활용한 비밀번호 형식과 비밀번호 일치 여부 확인
		회원 탈퇴	A304	마이페이지 회원 탈퇴 -> 비밀번호 확인 이후 Soft Delete / Soft Delete 90일 이후 Hard Delete	보통	Soft Delete 기법 채택으로 인한 상태 값 반환	- 마이페이지에서 비밀번호 확인 이후 회원 탈퇴 클릭	- 데이터베이스 로그인한 사용자 비밀번호와 입력 값 비교 - 해당 사용자의 Status(상태)를 USER > UNAUTH
		회원 복구	A305	Soft Delete 이후 90일 전 시점까지 로그인 -> 마이페이지 회원 복구	낮음		- 아이디, 비밀번호 백엔드 전송	- 코드 생성 & 발송 로직 1. 인증 링크 생성 2. 해당 링크 이메일로 보냄 (Java MailSender) 3. 인증 링크 요청 처리 - 인증 링크 처리 후 해당 사용자의 Status(상태)를 UNAUTH > USER
씨프린트	스프린트 목록 보기	목록 보기	B101	스프린트의 모든 목록 확인	높음	모든 사용자 확인 가능, 페이지네이션 제공	해당 주스에 입상시 백엔드에 데이터 요청	사용자 여부에 관계없이 현재 모집중인 스프린트 목록 반환
		목록 필터링	B102	대분류와 소분류로 구분된 스프린트 목록을 필터링	보통	모든 사용자 확인 가능, 페이지네이션 제공	사용자가 클릭한 필터링된 스프린트 전송	필터링한 스프린트 목록 기반으로 DB에서 데이터들 가져와 반환
		목록 탐색	B103	웹사이트 서치를 이용한 키워드 기반 검색을 제공	낮음	모든 사용자 확인 가능, 페이지네이션 제공	사용자가 입력한 텍스트 전송	웹사이트 서치로 해당 텍스트와 관련한 데이터 전송
	스프린트 신청	해당 스프린트 상세 조회	B201	주제, 스프린트 이름, 분배일, 기본 설명서(학습 내용, 추천 대상), 참여 인원, 기간 확인	높음	모든 사용자 확인 가능	해당 주스에 입상시 백엔드에 데이터 요청	사용자 여부에 관계없이 스프린트 데이터 반환
		맞춤 추천 스프린트 제공	B202	초기에 입력받았던 사용자 관심도에 맞춰 관심 분야 기반 사용자 맞춤 추천 알고리즘을 구현	보통	사용자 맞춤 알고리즘	해당 주스에 입상시 백엔드에 데이터 요청	지정해두었던 사용자와 스프린트의 가중치 순서대로 반환
		노션 링크 생성 및 제공	B301	최초 입상시 노션 링크 생성 및 제공	높음	해당 학원 확인 가능	노션 링크 제공	노션 API 기반 노션 페이지 생성 및 링크 제공
	스프린트 참여중	ToDo 작성	B302	최초 입상시 해당 스프린트와 기간에 어울리는 ToDo를 GPT API를 통해 생성하고, 사용자가 추가적인 변경 가능	높음	해당 학원 확인 가능	생성된 ToDo 제공 및 변경 가능	생성된 및 변경된 ToDo 저장
		활동일기 자동생성	B303	노션에 작성한 내용을 매일 오전 3시에 GPT API를 활용해 일기장으로 생성 (노트)	보통		일력 형식의 모든 활동이 볼 수 있는 일기장 생성	노션 API와 GPT API를 활용해 일기장 생성 및 데이터 저장
		레퍼런스 스크랩 저장	B304	스프린트 진행중 참고 자료 등록	높음		선택한 스프린트에 고유키 전송	데이터베이스에서 고유키 기반으로 레퍼런스 리스트 반환
		질문 등록	B305	스프린트 발표시 다른 사람이 대답해야할 질문 등록	높음	/	질문 작성 예제 제공	질문 저장
		질문 조회	B306	등록한 질문 조회	높음		질문 목록 조회 UI 제공	데이터베이스에서 질문 목록 반환
		질문 수정	B307	등록한 질문 수정	보통	본인이 작성한 질문만 수정 가능	수정 UI 및 권한 확인	데이터베이스에서 해당 질문 업데이트
		질문 삭제	B308	등록한 질문 삭제	보통	본인이 작성한 질문만 삭제 가능	삭제 버튼 제공 및 확인 요청	데이터베이스에서 질문 삭제
		스프린트 상세 정보 조회	B309	- 참여중인 현재 스프린트의 상세 정보를 스프린트 진행 페이지에서 보여줌 -> 스프린트 이름, 시작 일정, 종료 일정, 발표일, 참여 중인 사용자?	보통		스프린트 상세 페이지 UI 제공	데이터베이스에서 스프린트 상세 정보 반환
	발표	발표결과 공유 가능 제공	B501		높음		WebRTC 기반 화면 공유 UI 제공	WebRTC 서버 설정 및 관리
		발표결과 투표	B502	우수자 선정 - 1, 2, 3등 가중치를 두어 투표	높음		투표 UI 제공 및 실시간 반영	데이터베이스에 투표 결과 저장 및 집계
		포인트 부여	B503	스프린트 수료자에게 기본 포인트 부여, 발표 투표 1등에게 추가 포인트 부여	높음	- 부여 포인트 100발(포인트 사용자는 졸업생 및 영예의 입상과 교수시 혹은 연공 졸업 사용) - 포인트 내역 조회 UI 제공	포인트 내역 조회 UI 제공	데이터베이스에서 포인트 지급 및 관리
리그 목록	리그 목록 전체 조회	리그 목록 전체 조회	C101	사용자에게 참여 가능한 리그 목록을 제공	높음	입장 할 수는 3~4명으로 제한, - 페이지네이션	- 최신형 메인 페이지에서 "페이지네이션"을 통한 목록 UI 구성 - 진행 중인 리그가 있을 경우 "진행 중인 리그가 없습니다" 표시	데이터베이스 내 현재 진행 및 모집 중인 리그 리스트 반환
		리그 목록 필터링 조회	C102	리그 목록을 원하는 카테고리 별로 필터링하여 조회	보통	필터링 조건 - 진행 상태 - 기간 - 기술 스택	- 필터링 드롭다운 UI 필요 - 필터링 특정 버튼 누르면 바로 검색 되도록	FE로 받은 필터링 조건 기반으로 데이터베이스 내 조건에 해당하는 리그 리스트 반환
		리그 목록 검색 조회	C103	키워드를 입력하여 리그 목록을 검색 조회	보통	검색 조건 - 키워드로 검색	- 키워드를 입력하고, 검색 버튼 누르면 바로 검색 조회	웹사이트 서치로 해당 키워드와 연관된 리그 리스트 반환
	리그 상세 조회	리그 상세 조회	C104	사용자가 리그에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있음	높음	- 주제 - 모집 팀 수 - 진행 방법도 계획	- 리그에 대한 상세페이지로 이동 - 상세 페이지에서 리그 신청하기, 참가으로 신청하기 버튼 클릭 시 신청 모달을 띄움	고유키(id) 기반으로 데이터베이스 내 해당 리그 반환
		팀 구성 및 리그 신청	C106	원래팀 구성하고 특정 리그에 참여 신청	높음	(팀원 중 대표자가 팀원들 등록하면 대표로 신청)	- 신청 모달은 UI 구현 - 팀장, 팀원의 정보를 입력 할 수 있도록 입력 폼 제공 (아이디로 입력) - 존재하는 아이디인지, 신청 가능한 아이디인지 유효성 검사 - 제출 버튼 누를 시 alert 창으로 다시 한번 확인	데이터베이스 씨프린트 - 씨프린트 연결 테이블에 Insert를 통한 데이터 삽입
	상관 신청	상관 신청	C105	리그에 대한 상관원 신청	보통	상관원 지원할 수 있는 조건을 제한 - 등급 000이상	- 신청이 가능한지 여부를 파악하고, 가능하면 신청 하시겠습니까? alert 다시 한번 확인 - 불가능하면 "불가능합니다." alert 창 표시	데이터베이스 TODO 테이블에서 상관원 및 변경된 ToDo 저장
		팀원 To-Do 작성	C201	라운드 시작 후, 생성형 AI를 통해 주어지는 Todo를 팀 단위로 생성 - 추가로 공부 목표를 작성	높음	작성한 Todo가 5개 이상 있는지 확인 후, false 일 경우 작성하도록 "Todo 입력 도와달라" 내보내 줌	작성한 Todo가 5개 이상 있는지 확인 후, false 일 경우 작성하도록 "Todo 입력 도와달라" 내보내 줌	데이터베이스 TODO 테이블에서 상관원 및 변경된 ToDo 저장
		팀원 To-Do 완료	C202	팀 단위로 작성한 Todo의 진행도를 나타내는 기능	높음		- 작성 후 완료 버튼 클릭 시 팀 리그 진행 페이지 UI 보여줌	데이터베이스 TODO 테이블에서 해당 TODO 데이터 상태 변경
		질문 카드 작성	C203	각 팀이 상대 팀에게 던질 질문 카드 작성	높음	팀원 수 만큼 질문 카드를 작성하도록 제한	- 팀원 수 만큼 작성해야 하며, 미제출 시 자동 알림 발송.	데이터베이스 질문카드 테이블과 질문카드 - 씨프린트 중간 테이블에 새로운 데이터 생성
		질문 카드 수정	C204	각 팀이 상대 팀에게 던질 질문 카드 수정	보통	- 자신이 작성한 질문카드에 대하여 수정 가능 제공	- 수정 버튼 UI 제공	데이터베이스 질문카드 테이블에서 Update 된 실행
		질문 카드 삭제	C205	각 팀이 상대 팀에게 던질 질문 카드 삭제	보통			
		팀 노션 링크 생성	C206	리그의 각 팀의 노션 링크를 팀원들에게 공통되도록 제공	높음	노션 링크를 제공	- 노션 링크를 가져적으로 보여줄 수 있는 UI 필요	노션 API 기반 노션 페이지 생성 및 링크 제공

대분류	주 기능	상세 기능	CODE	기능 설명	우선순위	제약 조건	FE 설명	BE 설명
씨드업	라운드 스타디 진행	발표 자료 준비	C207	각 팀이 해당 라운드 주제에 따라 발표 자료 (노션)를 등록하는 기능 (= 발표 때 노션 링크를 입력 받기?)	높음		- 발표 자료를 등록할 입력 폼 필요	- 노션 URL에 접속해 사용자 발표 자료 입력
		활동일이 자동생성	C208	노션에 작성한 내용을 매일 오전 3시에 GPT API를 활용해서 일기장으로 생성 (노트)	낮음		- 일기를 보려면 section을 나눠 구분해 놓아야함	
		레퍼런스 스크랩 채굴	C209	스프린트 진행 중 참고 자료 등록	낮음			데이터베이스 레퍼런스 테이블에 데이터 추가
		공부 완료 표시	C210	팀원의 각자가 모든 공부를 완료하면 공부 완료 버튼을 눌러 진행 상황을 업데이트 시킴	보통	- Todo가 완성되지 않았으면 활성화 X	- 활성화/비활성화 상태에 따른 버튼 UI가 필요	데이터베이스 TODO 테이블에서 해당 TODO 상태 변경 후 모든 팀원 상태 변경 시 상태 변경
		라운드 상세 정보 조회	C211	리그, 진행 중인 라운드, 과거 라운드, 예정 라운드에 대해 상세한 정보를 제공	높음	- 리그 이름 - 팀명 정보 - 리그 순위 정보 - 리그 라운드 주제 - 우리팀 진행률 - 상대팀 진행률 - 과거, 현재, 미래 라운드 정보	- 리그별, 팀별 페이지 UI 제공 (webRTC 적용 후)	데이터베이스 씨드업 테이블과 1대 1로 연결된 라운드 테이블에서 해당 라운드 데이터 반환
		팀 별 채팅 기능	C212	webRTC를 통해 채팅 기능 구현	낮음	- 연속 시에만 연결되도록?	- 채팅방에 접속하기 버튼 필요? - 사이트에 채팅방 UI 필요	
	라운드 대결 경기 (발표 가능)	화상 회의 생성	C301	webRTC를 활용하여 각 리그, 라운드의 각각의 경기 별로 화상 회의방을 개설	높음	발표 당일 1시간 전 회의실 개설	- 발표일 1시간 전일 때 서버에서 개설된 회의실 접속 링크 활성화 - 리그오브레전드 게임 특장점 오디오로 UI 구성	WebRTC 서버에서 회의실 생성 및 접속 관리
		백 시스템	C302	경기에서 상대 팀에서 발표를 제한할 인원을 선택 후 기능 제한	보통	발표 제한 인원을 팀당 1명으로 설정.	- 발표를 제한할 상대 팀을 팀당에게만 역할들 부여 - 금지 요청을 보내 이후, 발표에 참여하고 있는 모든 사용들에게 실시간 반영되도록	발표 제한 요청을 처리하고 실시간 반영
		발표 진행	C303	발표 상태 활성화 (제한 시간동안 발표상태 활성화)	높음	발표 시 화면에 발표 중임을 가시적으로 표시 발표 시간 : 최대 10분	발표 중임을 가시적으로 표시, 발표 타이머 UI 제공	발표 진행 상태를 저장하고 제한 시간 관리
		질문 답변	C304	발표가 끝난 후 상대 팀에서 작성한 질문 카드를 뽑아 변경하기가 가능	높음	종반 시간 : 30초 질문 카드에 대한 답변 시간: 최대 3분	질문 카드 UI에 랜덤 선택 기능 제공, 답변 입력 지원	질문 카드 저장 및 답변 시간 관리
		동률 마스크 기능	C305	화면에 동률 마스크를 on/off로 선택할 수 있다.	낮음	-	- 카메라로 얼굴 인식 하는 라이브러리 사용해서 동률로 표시	OpenCV 등 라이브러리를 활용한 얼굴 인식 및 필터 적용
		라운드 결과 조회	C306	현재 진행 중인 리그의 현재 참여중인 라운드의 대결의 결과를 보여준다.	높음	-	최종 결과 발표 후 제공.	데이터베이스에 경기 결과 조회 및 반영
상관 평가		C401	주어진 장수 기준점에 따라 장수를 작성	높음		장수 입력 UI 제공, 장수표 자동 계산	상관 평가 데이터를 데이터베이스에 저장	
추가 제공되는 정보		C402	해당 스프린트에 대한 이전 기수의 노트 제공	보통		이전 기수 노트 목록 UI 제공	데이터베이스에서 해당 스프린트 관련 기록 불러오기	
			포인트 부여		스프린트 수료자에게 기본 포인트 부여, 발표 투표 1등에게 추가 포인트 부여	높음	- 부여 포인트 10미달(포인트 사용치는 중앙생 및 영예의 전당의 자소서 혹은 연결 붙임 사용)	포인트 내역 조회 UI 제공
카테고리 이동		레퍼런스 백과사전 게시판	D101	글작성 레퍼런스 게시판 필터링 조회	높음		- 특정 게시판 버튼 클릭 시 요청 생성 - 레퍼런스 게시판 버튼 클릭 시 요청 생성 - 요청에 따른 동등 데이터로 게시판 UI 업데이트 및 게시글 목록 출력 - 오프 발행 시 예외 메시지 출력	- 요청받은 게시판의 카테고리들 기준으로 게시물 데이터 필터링 - 필터링된 게시물 데이터 반환
	질의응답 게시판	D102	글작성 질의응답 게시판 필터링 조회	높음		- 질의응답 게시판 버튼 클릭 시 요청 생성 - 동등 데이터로 게시판 UI 업데이트 및 게시글 목록 표시 - 오프 발행 시 예외 메시지 출력	- 요청받은 게시판의 카테고리들 기준으로 게시물 데이터 필터링 - 필터링된 게시물 데이터 반환	
	영예의 전당 게시판	D103	글작성 영예의 전당 게시물 필터링 조회	높음		- 영예의 전당 게시판 버튼 클릭 시 요청 생성 - 요청에 따른 동등 데이터로 게시판 UI 업데이트 및 게시글 목록 출력 - 오프 발행 시 예외 메시지 출력	- 요청받은 게시판의 카테고리들 기준으로 게시물 데이터 필터링 - 필터링된 게시물 데이터 반환(작성자는 기수 정보 포함)	
	완료된 스프린트 게시판	D105	글작성 완료된 스프린트 게시물 필터링 조회	높음	- 현재 유저가 참여 완료된 스프린트의 참여자 + 이전 참여자 노트 목록만 출력(조회)	- 완료 스프린트 게시판 버튼 클릭 시 요청 생성 - 요청에 따른 동등 데이터로 게시판 UI 업데이트 및 게시글 목록 출력 - 오프 발행 시 예외 메시지 출력	- 요청받은 게시판의 카테고리들 기준으로 게시물 데이터 필터링 - 현재 유저가 참여 완료한 주제의 스프린트와 동등하고, 상태값이 "완료함"으로 표시된 게시글만 반환.	
	레퍼런스 백과사전 게시판 - 기술 스택 필터링	D201	글작성 기술스택 분야 게시물 필터링	보통		- 사용자가 기술(스택)을 선택하면 해당 필터 정보를 백엔드로 전송 - 응답받은 데이터를 기반으로 게시물 목록 업데이트 - 현재 적용 중인 필터를 UI에 표시 - 필터링된 결과가 없을 경우 "결과 없음" 메시지 표시	- 필터링 조건(기술 스택)을 기반으로 게시물 필터링 수행 - 필터에 일치하는 게시물 반환	
게시글 필터링	레퍼런스 백과사전 게시판 - 유형 필터링	D202	글작성 질의응답 등 분야 게시물 필터링	보통		- 사용자가 "질의응답" 등 유형을 선택하면 해당 필터 정보를 백엔드로 전송 - 응답받은 데이터를 기반으로 게시물 목록 업데이트 - 현재 적용 중인 필터를 UI에 표시 - 필터링된 결과가 없을 경우 "결과 없음" 메시지 표시	- 게시글의 유형 속성을 기준으로 게시물 필터링 수행 - 필터에 일치하는 게시물 반환	
	질의응답 게시판 - 상태 필터링	D203	글작성 질의/미응답 상태 게시물 필터링	보통		- 사용자가 "질의/미응답" 상태를 선택하면 해당 필터 정보를 백엔드로 전송 - 응답받은 데이터를 기반으로 게시물 목록 업데이트 - 현재 적용 중인 필터를 UI에 표시 - 필터링된 결과가 없을 경우 "결과 없음" 메시지 표시	- 게시글 상태(완료/미완료)를 기준으로 게시물 필터링 수행 - 필터에 일치하는 게시물 반환	
	영예의 전당 게시판 - 기수 필터링	D204	글작성 선택한 기수인 작성자 게시물 필터링	보통		- 사용자가 기수를 선택하면 해당 기수 값을 백엔드로 전송 - 응답받은 데이터를 기반으로 게시물 목록 업데이트 - 현재 적용 중인 필터를 UI에 표시 - 필터링된 결과가 없을 경우 "결과 없음" 메시지 표시	- 게시글 작성자의 기수 정보를 기준으로 게시물 필터링 수행 - 필터에 일치하는 게시물 반환	
	영예의 전당 게시판 - 직무 필터링	D205	글작성 선택한 직무 게시물 필터링 (FE, BE, 인프라, DB, 기타)	보통		- 사용자가 직무를 선택하면 해당 직무 값을 백엔드로 전송 - 응답받은 데이터를 기반으로 게시물 목록 업데이트 - 현재 적용 중인 필터를 UI에 표시 - 필터링된 결과가 없을 경우 "결과 없음" 메시지 표시	- 게시글의 직무 속성 (FE, BE 등)을 기준으로 게시물 필터링 수행 - 필터에 일치하는 게시물 반환	
	작성 게시판	게시글 생성	D301	게시글 제목 및 내용 입력	높음	- 유효성 검사(필수 입력) - 제목 - 내용	- 게시글 제목 및 내용 입력 폼 제공. - 저장 버튼 UI 생성 - 작성 완료 버튼 클릭 시 제목, 내용, 카테고리, 직무, 이미지 데이터를 백엔드로 전송.	- 게시글 ID, 제목, 내용, 작성날짜, 카테고리, 직무, 이미지, 공지 여부 데이터를 데이터베이스에 저장. - 이미지 파일은 서버에 저장 후 해당 경로를 데이터베이스에 저장.
게시글 생성		D302	카테고리 설정(레퍼런스, 질의응답, 영예의 전당) - 세부 기능으로 현재 위치한 카테고리라가 가변적으로 설정	높음	- 유효성 검사(필수 입력)	- 선택 가능한 카테고리 UI 구현.		
게시글 생성		D303	게시글 관련 직무 선택	높음	- 유효성 검사(필수 입력)	- 선택 가능한 직무 선택 UI 구현.		
게시글 생성		D304	게시글 내 이미지 추가	보통	- 유효성 검사(이미지 파일 확장자 제한).	- 이미지 업로드 기능 구현 및 이미지 미리 보기 제공.		
게시글 생성		D305	관리자의 경우 게시글 내 공지 체크 버튼 선택 가능	높음	- 공지 체크 버튼 해당 버튼을 활성화	- 공지 체크 버튼(true/false) UI 구현		
게시글 수정		D306	게시글 제목 및 내용 수정	높음	게시글 작성자만 수정 가능하도록 설정 - 유효성 검사(제목 및 내용 필수 입력, 내용 변경 여부 확인) - 제목 - 내용	- 게시글 상세 페이지에서 수정 버튼 클릭 시 제목 및 내용 편집 가능하도록 변경. - 기존 제목, 내용, 카테고리, 직무 등 데이터 수정 가능하도록 UI 제공. - 저장 버튼 클릭 시 변경된 데이터를 백엔드로 전송. - 게시글 상세 페이지 업데이트 후 이동	- 요청받은 게시글 ID와 수정된 데이터를 데이터베이스에서 업데이트. - 수정 완료 확인(작성자가 인지).	
게시글 조회		D307	게시글 제목 표시 (표 형식으로 제목)	높음		- 게시글 목록 페이지에서 제목 표시. - 클릭 시 상세 페이지로 이동	- 게시글 목록 페이지에서 제목 표시. - 무한 스크롤 또는 페이지네이션 구현.	- 요청받은 카테고리의 필터 조건에 따라 게시물 목록 조회.
게시글 조회		D308	게시글 상세 표시(기술스택, 유형, 상태, 기수, 직무 등 각 카테고리라에 맞게)	보통		카테고리, 직무 등 게시물 속성 출력.		
게시글 조회		D309	게시글 제목/마크 필드, 조회수, 댓글 수 표시	보통		게시글 제목/마크 필드에 제목/마크 수, 조회수, 댓글 수 표시		
게시글 조회			공지 사항 게시글 최상단에 고정	높음		- 공지 사항이 true로 설정되어 있는 게시글의 경우 게시물 최상단에 공지사항으로 고정	- 카테고리에 따라 게시물 항상 출력 - 필터 조건에 무관하게 게시물 항상 출력되도록 반환	
게시글 상세 조회		D310	게시글 제목 및 내용 출력, 댓글 등록 기능 및 댓글 출력	높음	- 제목 - 내용 - 작성자 - 댓글 내용 - 댓글 작성자 - 댓글 날짜 - 댓글 입력 내	- 제목, 내용, 작성자 정보, 작성 날짜, 댓글 목록과 댓글 작성 기능 제공. - 댓글 무한스크롤을 출력	- 요청받은 게시글 ID에 해당하는 상세 데이터 조회. - 작성자 정보, 기수 정보(해당하는 경우), 카테고리, 직무, 조회수 등 반환. - 요청 시 조회수 증가 처리.	
게시글 상세 조회		D311	게시글 상세 표시(기술스택, 유형, 상태, 기수, 직무 등 각 카테고리라에 맞게)	보통	- 속성	카테고리, 직무 등 게시물 속성 출력.		
게시글 상세 조회		D312	게시글 제목/마크 필드, 조회수, 댓글 수 표시	보통	- 제목/마크 필드 수 - 조회수 - 댓글 수	조회수, 댓글 수, 제목/마크 수 출력.		

이전버	주 기능	상세 기능	CODE	기능 설명	우선순위	제약 조건	FE 설명	BE 설명
관리자 기능	워드랩 관리	리그 생성	F301	관리자가 새로운 리그를 생성하고 설정할 수 있음	높음	- 리그 이름 - 관련 적군, 기술 스택 선택 - 리그 주제 - 리그의 각 라운드 주제 - 리그 알람 - 모집 팀 수	- 리그 생성 UI 필요	데이터베이스에 리그 정보 저장 및 ID 생성
		리그 수정	F302	관리자가 기존 리그의 설정을 수정할 수 있음	보통		- 수정 버튼 UI 필요	해당 리그 ID 기반으로 데이터베이스 업데이트
		리그 삭제	F303	관리자가 리그를 삭제하거나 비활성화할 수 있음	보통		- 삭제 버튼 UI 필요	해당 리그의 상태를 비활성화 또는 삭제
		생성된 리그 모집 공고 게시	F304	생성된 리그를 모집할지 알람을 설정할 수 있음	높음	- 리그의 상태 (plan, working, done)		리그의 상태 업데이트
		리그 참가자 관리	F305	관리자가 참가 신청을 확인 후 승인하거나 팀을 관리할 수 있음	낮음			참가자 데이터베이스 관리 및 업데이트
		심판 신청자 목록 조회	F306	각 리그의 심판으로 지명한 지원자를 조회	높음			데이터베이스에서 심판 신청자 목록 반환
		심판 역할 부여	F307	심판에 지명한 지원자 중 심판자의 역할을 부여하고, 제한할 수 있음	높음	- 심판 역할 승인, 가결 상태 필요 알람의 중요도에 따라서 알람을 전송 (중요도 기준: 상, 중, 하)	- 각 리그 별 심판 신청자 알람 승인 혹은 가결 버튼 필요 - 사용자에게 토스트 형식으로 제공 - 각각 리그, 팀, 발로 알람이 다르게 보이도록 요청시 리그, 팀 정보별 등에서 보냄	데이터베이스에서 해당 심판자 역할 업데이트
		라운드 알람 생성 및 전송	F308	라운드에 대한 알람을 전 팀들에게 알람 전송	낮음			알람 전송 및 로그 저장
		리그 결과 조회 가능	F309	리그 결과에 대한 조회	보통			중요 상태의 리그를 조회
		노션 목록 조회	F310	리그와 관련된 부여된 노션 링크를 조회 할 수 있음	높음		- 리그 조회 기능에서 신청 상태를 동기화하여 서버 요청 노션 링크 리스트 UI 제공	데이터베이스에서 종료된 리그 결과 반환 노션 API와 연동하여 데이터 조회
학습 게시판 관리	게시글 이동	F404	사용자가 작성한 게시글을 다른 카테고리로 이동 시할 수 있음.	보통		- 게시글 조회 중 카테고리 별 필터(플렉스) 클릭 후 이동을 원하는 카테고리 선택 - 변경 발생 시 알람창을 띄워 확인 버튼 클릭 - 버튼 클릭 시 업데이트 정보 백엔드로 데이터 전달	- 전달 받은 데이터들 업데이트	
	게시글 조회	F405	카테고리별, 카테고리별 게시글 속성별, 유저 정보(닉네임, ID)별 게시글 조회	높음		- 게시글 데이터 조회 요청 게시글 데이터를 백플렉 UI로 출력	- 요청 시 게시글 전체 데이터 전달	
	게시글 삭제	F406	사용자가 작성한 게시글을 삭제할 수 있음	보통		- 원하는 게시글 체크 후 삭제 버튼 클릭 - 버튼 클릭 시 알람창을 띄워 확인 버튼 클릭 - 확인 버튼 클릭 시 해당 데이터 삭제 요청 - 백플 업데이트 - 글 작성자에게 알람 전달	- 전달 받은 삭제 요청 게시글 ID 확인 후 게시글 삭제	
	게시글 작성 버튼	F407	게시글 작성 버튼 클릭 시 게시글 작성 페이지로 이동	낮음			X	
	게시글 조회	F501	카테고리별, 카테고리별 게시글 속성별, 유저 정보(닉네임, ID)별 게시글 조회	높음		- 필터 옵션(카테고리 선택, 속성 설정, 닉네임/ID 입력) 제공 - 요청 조건에 따라 API 호출로 게시글 데이터 요청	- 요청 받은 게시글의 데이터 제공	
자유 게시판 관리	게시글 이동	F502	게시글의 카테고리별 관리자가 변경 가능	보통		- 선택된 카테고리 게시글 이동, 이동 완료 후 성공/실패 상태 반환	- 요청 파라미터: 게시글 ID, 변경할 카테고리 ID - 게시글의 category_id 필드 업데이트 후 성공/실패 상태 반환	
	게시글 삭제	F503	삭제할 필요가 있는 게시글을 관리자가 삭제 가능	보통		- 게시글 목록 내 삭제 버튼 제공 - 삭제 버튼 클릭 시 확인 모달 표시 - 삭제 결과 표시 - 삭제 성공 시 목록에서 해당 게시글 제거 - 삭제 실패 시 에러 메시지 표시	- 요청 파라미터: 게시글 ID - 게시글 데이터베이스에서 물리적 삭제 또는 is_deleted 플래그 업데이트 후 상태 반환	
	취합	취합 조회	G101	규일 채공되는 취합 조회	낮음	- 규일 납품 리스트에 한함	- 규일 납품 백엔드 전송	- 데이터베이스 내 취합 테이블에서 현 날짜에 해당하는 항목들만 반환
		취합 투표	G102	규일 채공되는 취합에 대한 투표 기능	낮음	- 사용자가 선택한 취합의 고유키 백엔드 전송 로그인 한한 사용자 투표 권한 있음	- 사용자가 선택한 취합의 고유키 백엔드 전송	- 사용자의 입력에 따라 데이터베이스 Update 된 실행
		취합 투표 결과 조회	G103	취합 투표 결과 조회	낮음		- 규일 납품 리스트에 한함	- 데이터베이스에 취합 테이블에 aggregate 함수를 통한 득표율 반환
AI 기사 조회		G201	규일 등록된 AI 기사 조회	낮음	- 금주 기사에 한해서 반환 - DB에 기사 저장	- 금주 기사에 한해서 반환 - DB에 기사 저장	- 데이터베이스의 AI 기사 테이블에서 전송된 날짜 ~ 전송된 날짜 +7에 해당하는 기사 리스트 반환	
부가 기능	AI 기사 등록	G202	규일 MM에 올라온 AI 기사 등록	낮음	- MM을 통해서 크롤링하는 방식 - 관리자가 자동 등록			
	참여 중 취프린트	참여 중 스프린트 리스트 조회	G301	사용자가 현재 참여 중인 스프린트 리스트 반환	보통	- 사용자가 참여 중인 스프린트만 허용	- 로그인 중인 사용자 고유키 백엔드 전송	- 데이터베이스 내 사용자스프린트 중간 테이블에서 사용자의 id 값과 함께 존재하는 스프린트 리스트 반환
	모집 중 취프린트	모집 중 스프린트 리스트 조회	G401	현재 모집 중인 스프린트 리스트 조회	보통	- 마감일이 현 날짜보다 후일만 허용	- 로그인 중인 사용자 고유키 백엔드 전송	- 데이터베이스 내 스프린트 테이블에 마감일 > 현 날짜인 스프린트 리스트 반환
	알람	커뮤니티 관련	G501	- 내 게시글에 댓글이 달렸을 경우 알람 - 관리자가 내 게시글을 삭제하거나 댓글을 숨기거나 삭제했을 경우 알람	낮음		- Websocket 연결 요청(일반적으로 ws:// 또는 wss:// 프로토콜로 연결) 알람 UI 처리	- 알람 작성 이벤트 생성 - 댓글 알림 - 알람 API 제공
		취프린트, 워드랩 관련	G502	- 알람 임박 시 알람 -	낮음	- 알람 데이터: 실시간으로 JSON 형식 알람 전송 - 클라이언팅 및 Redis Pub/Sub과 같은 분산 처리 구조 도입	- Websocket 연결 요청(일반적으로 ws:// 또는 wss:// 프로토콜로 연결) 알람 UI 처리	- 스케줄 관리 및 알람 생성 - Websocket 서버 설정 - 알람 데이터 저장 - RESTAPI 제공
GPT API	취프린트 관련	G601	지퍼티에게 주제별 매일 todo를 응답함. 이 응답은 사용자의 요청사항을 기반으로 업데이트 되면 새로운 데이터를 학습하여 다음 응답에 적용	보통		- 취프린트 화면에 출력		