

M Zone

Metaverse Zone

MZ Team

한승은 김혜린
윤지영 노지의
박가영

목차

01
기획의도

02
USECASE DIAGRAM

03
구조도 및 ERD

04
업무분담

05
세부기능

06
개발환경 및 작업 일정 표

기획의도

Meta
초월 / 가공
= 구현 **Universe**
현실세계 또는 우주

Meta Verse

현실같이 구현한 가상 세계
현실과 온라인의 연결공간

서비스

직간접적 소통을 통한
사회적 교류공간

새로운 친구를
만날 수 있는 가상공간

미니게임을 통한
놀이 공간

현실 친구를
가상에서 만나는 재미

개발

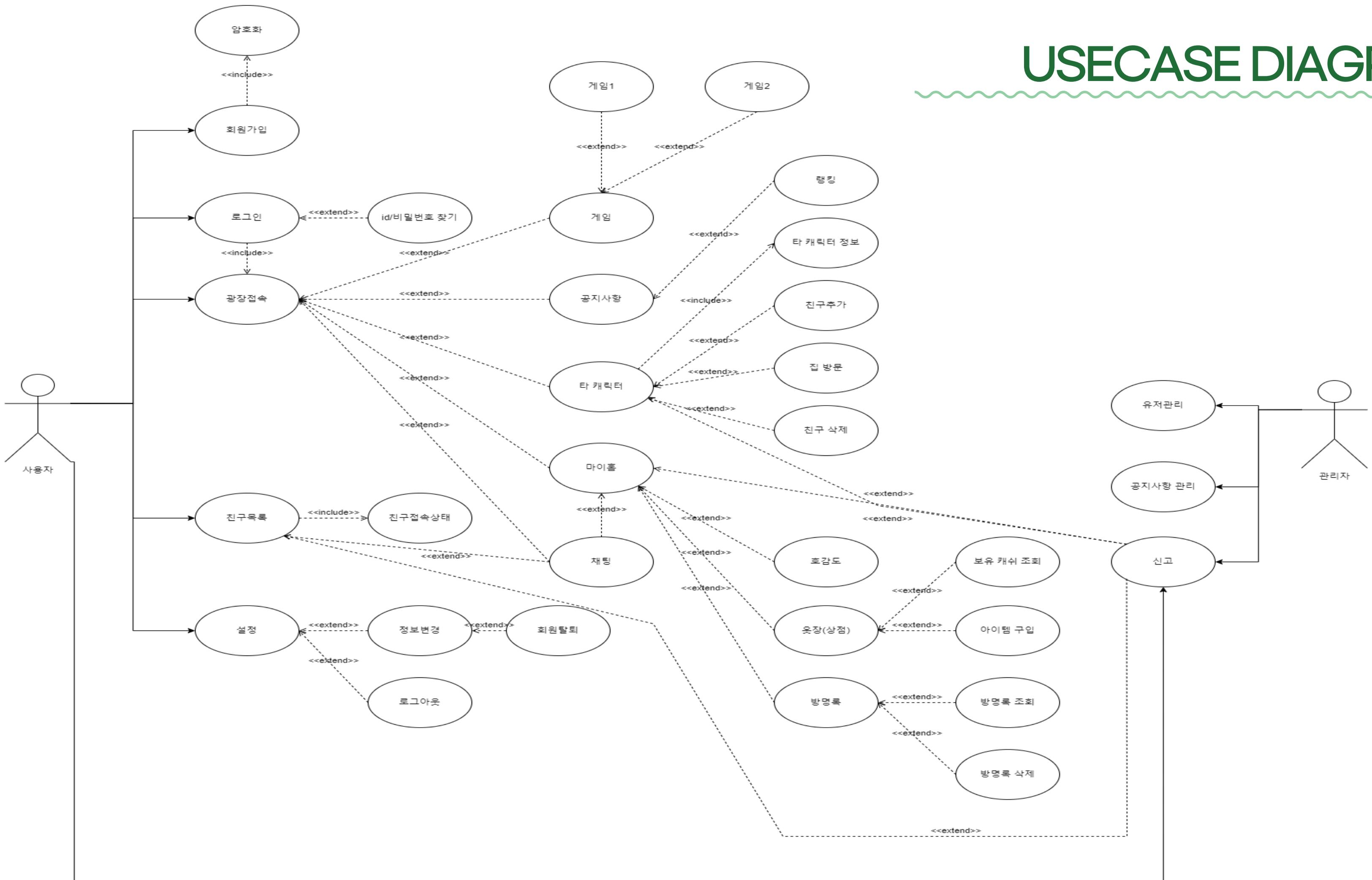
API 연동 경험

유저들의
실시간 동시접속

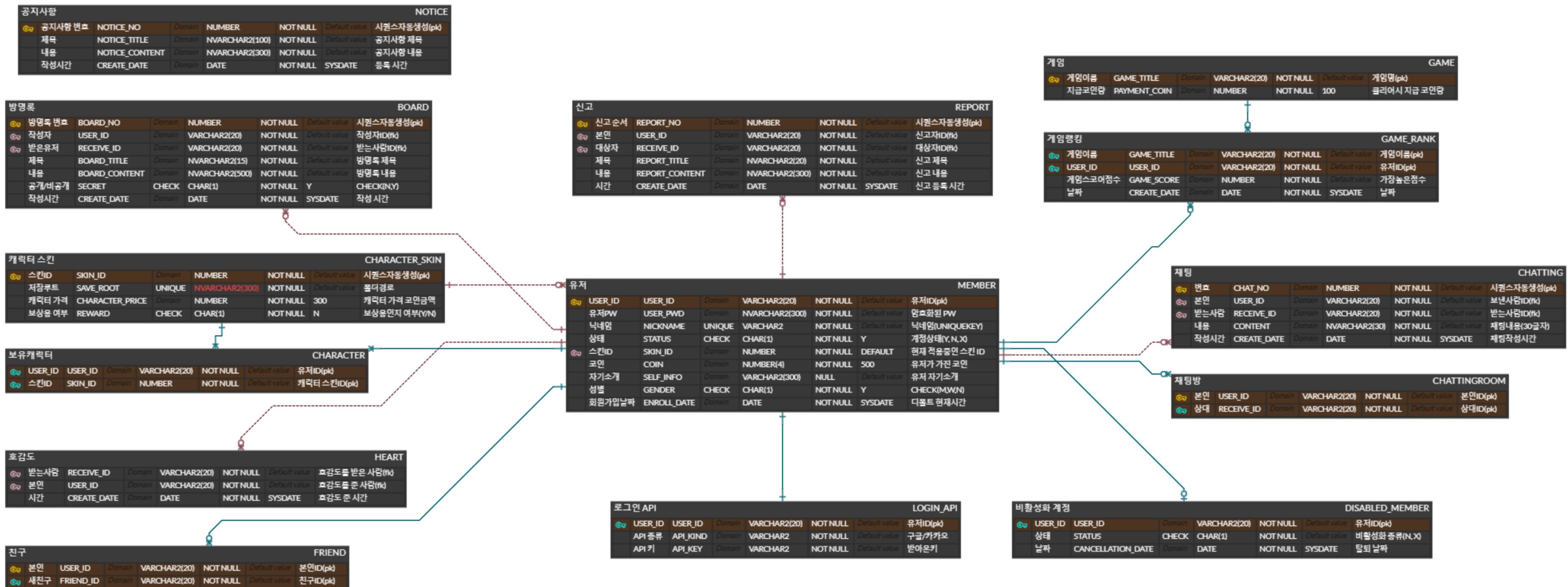
미니게임
제작 & 구현

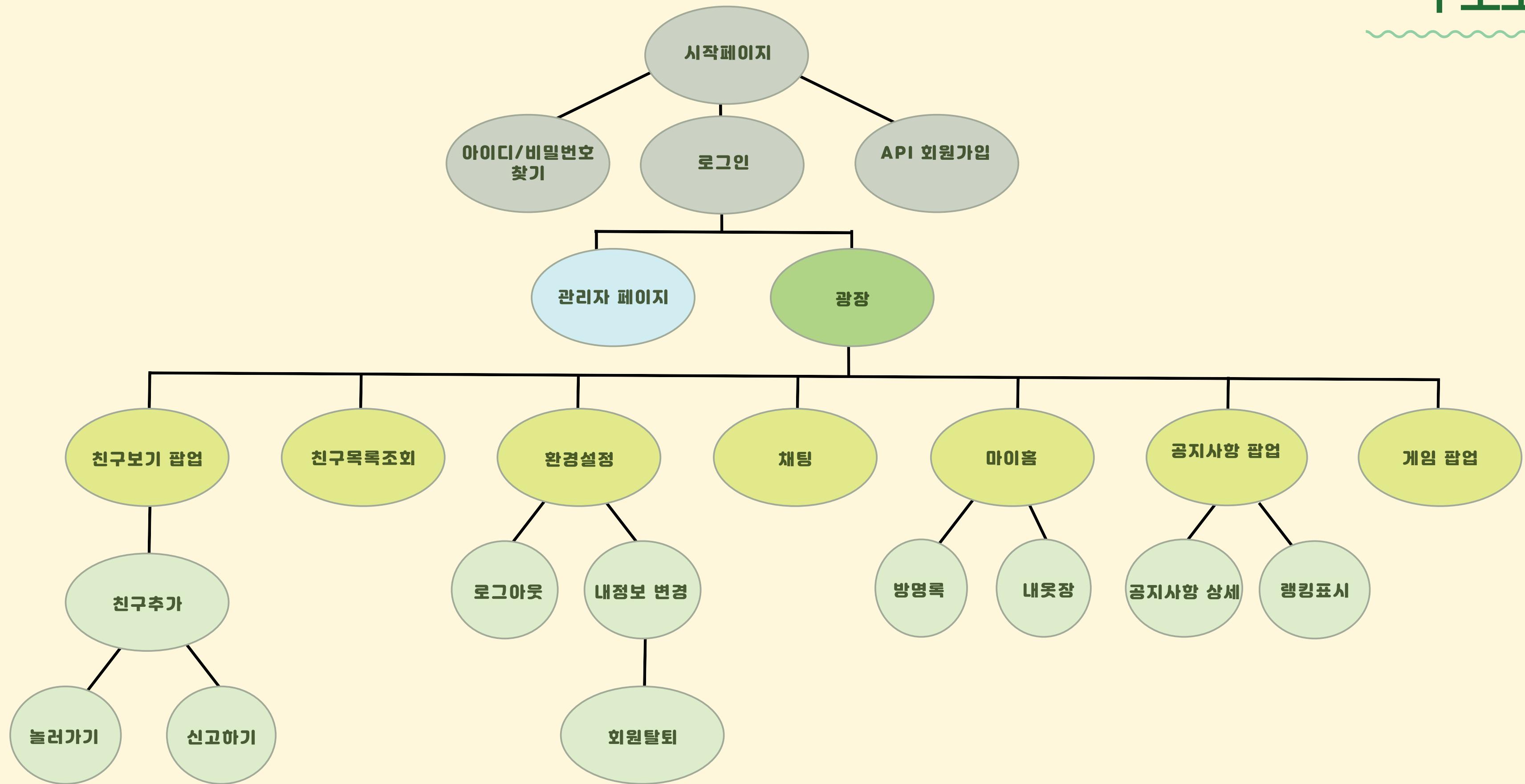
웹소켓을 활용한
채팅 가능

USECASE DIAGRAM

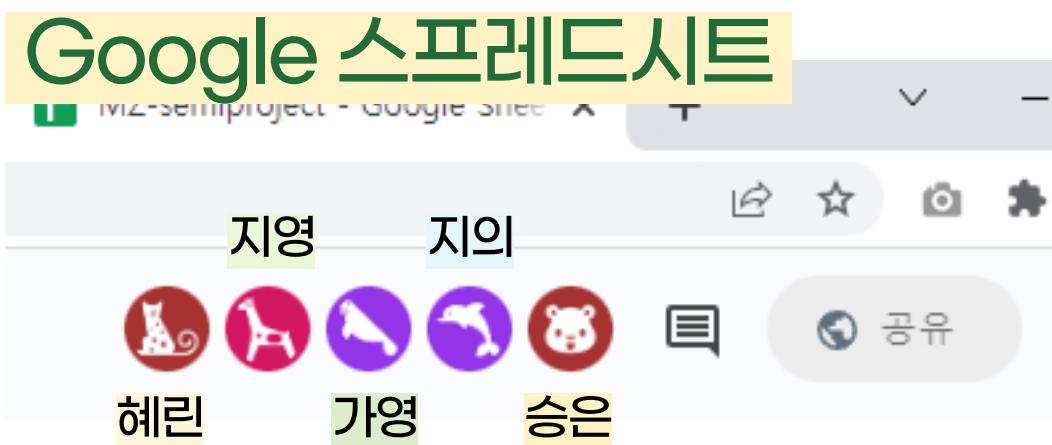
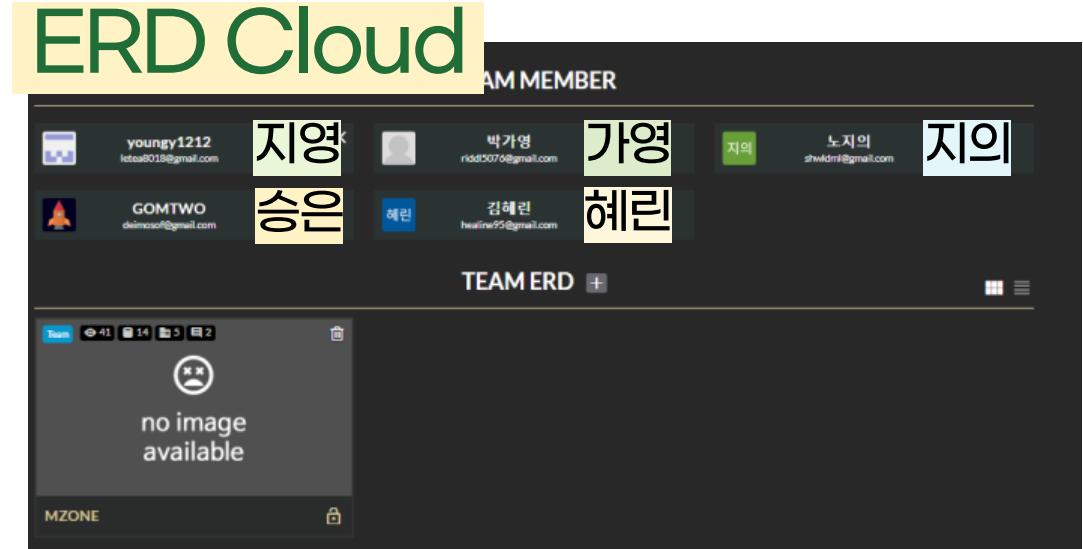


ERD





협업툴



이름 ↑	수정일 ↑
MZone 기획 보고서 - 최종판	2023. 4. 20. 윤지영
MZone - 윤지영	2023. 4. 20. 윤지영
MZone - 한승은	2023. 4. 20. .
MZone - 박가영	2023. 4. 20. 박가영
MZone - 김혜린	2023. 4. 20. 김혜린
MZone - 노지의	2023. 4. 20. 노지의

클릭

Github

ERD Cloud

Google Sheets

미리캔버스

JSP - module 지정

```
<script type="module" src="<%=contextPath%>/resource/js/squareinit.js"></script>
<script type="module" src="<%=contextPath%>/resource/js/alert.js"></script>
```

JavaScript - export

```
export function getContextPath() {
  let hostIndex = location.href.indexOf(location.host) + location.host.length;
  let contextPath = location.href.substring(
    hostIndex,
    location.href.indexOf("/", hostIndex + 1)
  );
  return contextPath;
}
```

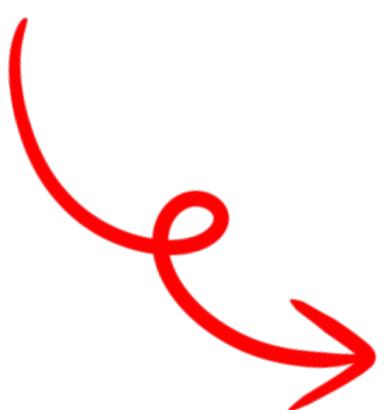


import 와 export

- 함수/변수들을 export 하여 여러 js파일에서 공용으로 사용
- 공용 코드는 common.js와 같은 식으로 파일을 분리시켜 사용함으로서 코드의 중복을 최소화시킴
- 서로의 코드를 공유함으로서 로직 구현 시간을 단축 시킴

JavaScript - import

```
import { getContextPath, getSessionStorage } from './common.js';
import { modalstopfn } from './squareCanvas.js';
import { openChatRoom } from './chat/chatFront.js';
import * as Alert from "./alert.js";
import { homeOpenAlert } from "./homeAlert.js";
```



업무분담

김혜린

회원가입

로그인 / API

아이디 저장
자동로그인

내 정보 변경

닉네임 변경
비밀번호 변경
성별체크
자기소개 작성

회원탈퇴

윤지영

광장 접속

유저 멀티 접속 기능
접속자 위치 연동
광장 이벤트 연동
맵 오브젝트 블락
(유저의 이동 가능한
공간/불가능한 공간)

사용자 목록

친구 목록 조회
로그아웃

미니게임 제작 & 기능구현

한승은

채팅

전체 채팅
1:1 채팅

관리자 계정

유저 관리
공지사항 관리
캐릭터 스킨 관리
기타 데이터 관리

박가영

정보 조회

친구 추가
친구 마이홈 방문
친구 삭제
친구 신고
호감도 표시

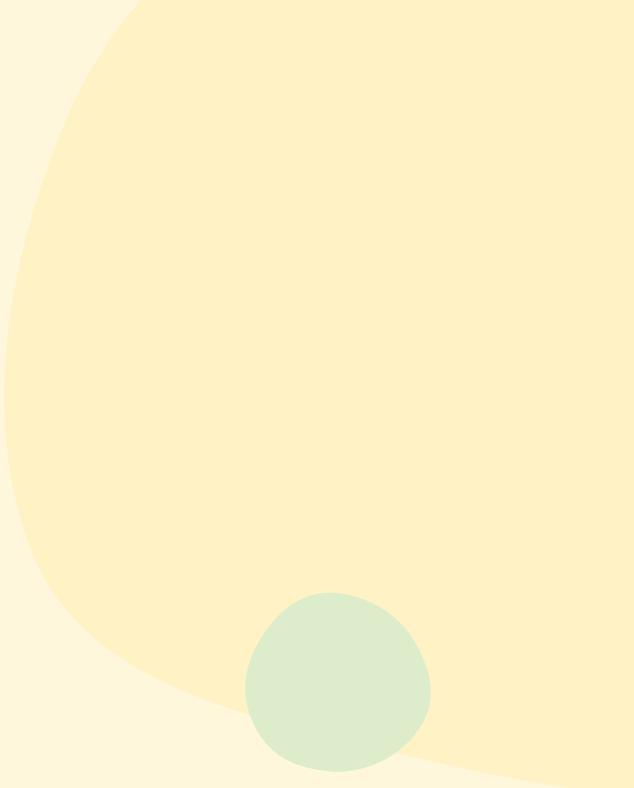
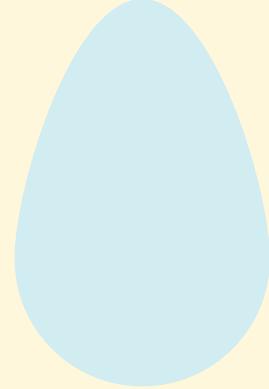
공지사항

호감도 랭킹 조회
공지사항 조회

노지의

마이홈

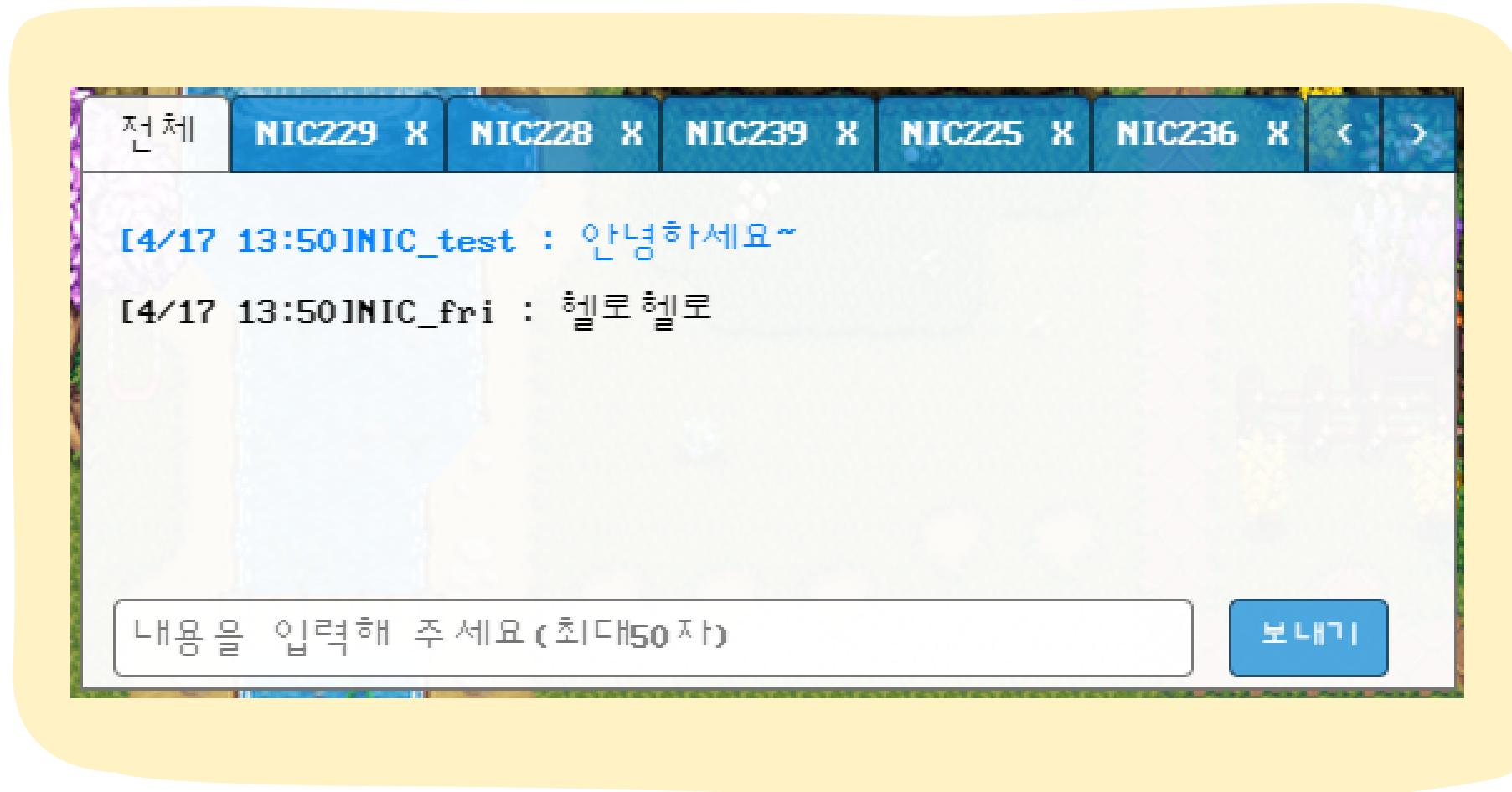
마이룸 유저 표시
호감도
닉네임
방명록
조회
작성
수정
삭제
옷장 / 상점
스킨 교체
아이템 구입



한승은



Chat_소개



채팅

- 사용자간의 소통을 위한 채팅 화면
- 여러 화면에서 공통적으로 사용
- 전체 채팅, 1:1 채팅으로 구성
- 각 채팅방 탭을 클릭하면 해당 방의 채팅내용 확인 가능

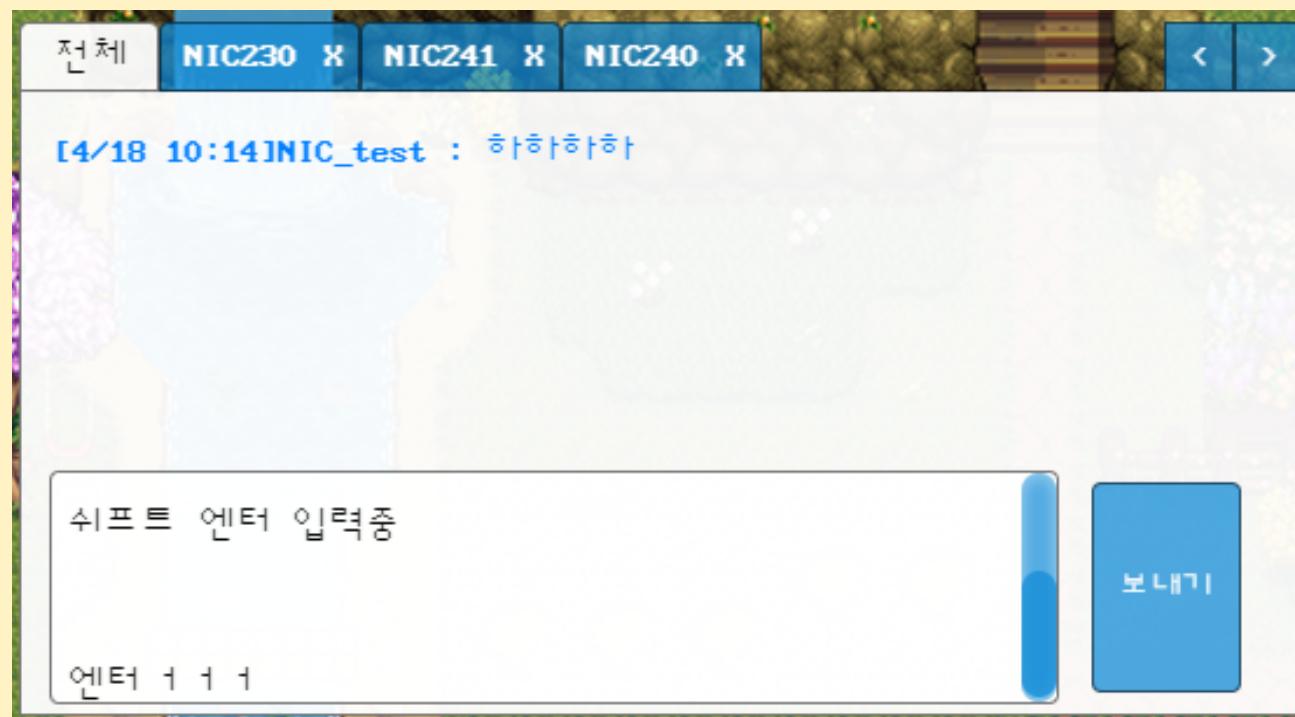
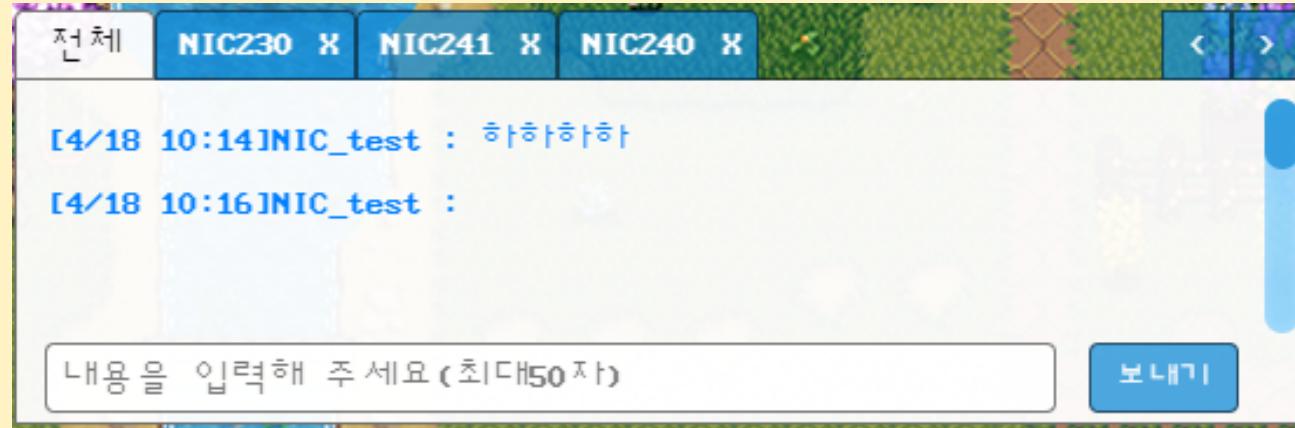
Chat_스타일



채팅창 스타일

#	종류	내용
1	배경색 활성화 비활성화	<ul style="list-style-type: none">- CSS파일 상 ':root'로 변수를 설정하여 채팅창 전체 색상 관리- 채팅창 외부 클릭 시 배경색 비활성화 색상으로 변경- 채팅 내부 클릭 시 배경색 활성화 색상으로 변경- 채팅창 외부에서 enter키를 입력 시 채팅입력칸 focus되며 배경색도 활성화 색상으로 변경
2	채팅방	<ul style="list-style-type: none">- 1:1 채팅방의 텍스트가 길 경우 말줄임표 처리- 사용자 채팅방 탭 클릭 시 클릭된 탭, 클릭되지 않은 탭 각 종류별 너비 변경처리- 선택되어있는 채팅방 배경색 변경 처리- 만약 현재 표시해야하는 채팅방이 5개 미만일경우 빈 채팅방 칸은 보이지 않도록 처리
3	화살표	<ul style="list-style-type: none">- 1:1 채팅방개수가 5개 이하일 경우 좌우 화살표 숨김 처리- 좌우 화살표 클릭 시 이전/다음 채팅방 리스트 5개씩 불러와 표시- 현재 표시되는 채팅방이 리스트의 시작점이라면 이전 화살표 클릭 시 동작하지 않도록 처리- 현재 표시되는 채팅방이 리스트의 마지막이라면 다음 화살표 클릭 시 동작하지 않도록 처리

Chat_스타일



채팅창 스타일

#	종류	내용
4	높이 변경	<ul style="list-style-type: none">- 마우스 드래그로 채팅창 높이 조절 가능- 드래그 가능한 위치에 마우스 오버시 마우스 커서 모양 변경
5	채팅 내용칸	<ul style="list-style-type: none">- 사용자가 조절한 크기보다 표시할 내용이 많을경우 스크롤바 생성- 본인의 채팅일 경우 채팅 텍스트 별도의 색상처리- 타인의 채팅일 경우 기본 텍스트 색상 black
6	채팅 입력칸	<ul style="list-style-type: none">- shift + enter 키를 입력했을 경우 줄바꿈 표시되며 입력칸 높이가 늘어나도록 처리- 최대 4줄까지 표시되며 내용이 더 길어질 경우 높이는 더이상 늘어나지 않고 스크롤바 생성- enter키 단독으로 눌렸거나 보내기 버튼 클릭 시 작성한 채팅 내용 비워지며 다시 한줄만 표시- 채팅 입력칸이 active 상태가 아닐때 enter키 입력이 발생한다면 채팅 입력칸으로 자동 focus되도록 처리 -> 다른 입력화면이 떠있을 경우엔 동작하지 않도록 처리

Chat_기능

#	종류	내용
1	채팅방	공통 <ul style="list-style-type: none">- 페이지 이동시 기존에 선택중이던 채팅방 그대로 선택되어 보이도록 처리- default 채팅방으로 기본생성되며 삭제불가한 채팅방
		전체 채팅방 <ul style="list-style-type: none">- 전체 채팅의 채팅내용은 DB상 저장되지 않으며 접속중에 발생한 채팅 내용들만 확인 가능- 현재 접속중인 전체 유저들간 채팅 가능한 채팅방
		<ul style="list-style-type: none">- 사용자간 자유롭게 추가/제거 가능한 채팅방- 사용자 정보창의 1:1채팅 클릭 시<ul style="list-style-type: none">->기존에 생성되어있지 않은 채팅방이라면 새로 생성되며 해당 채팅방 탭 자동선택->기존에 생성되어있었던 채팅방이라면 해당 채팅방 탭 자동 선택
		1:1 채팅방 <ul style="list-style-type: none">- 상대 유저의 닉네임으로 탭 생성 되며 1:1채팅 내용은 DB상 저장되어 재로그인시에도 최근 7일 내의 채팅 내역 조회 가능- 채팅방이 열려있지 않은 상대에게서 채팅이 수신될 경우 자동으로 채팅방 탭 추가(추가만 될 뿐 자동으로 열리지는 않게끔 처리)- 채팅내용은 DB와 세션스토리지 상 저장되며 DB를 조회하여 내역을 불러올 경우 한번에 50개씩 채팅 내역 불러와도록 처리- 스크롤이 최상단에 닿았을경우 현재 표시되고있는 채팅내역보다 이전의 채팅내역이 있다면 한번에 50개씩 불러올 수 있도록 처리- 새로 채팅이 불러와질 때 이전에 보고 있었던 채팅 내역에 스크롤 위치되어있도록 처리

Chat_기능

#

종류

내용

#	종류	내용
2	채팅	<p>송신</p> <ul style="list-style-type: none">- 연결된 소켓을 통하여 사용자가 입력한 채팅 내용을 전송할 수 있는 기능- 소켓 연결시 HttpSession상 저장되어있는 로그인 유저 객체를 별도로 UserProperties 저장해두고 1:1채팅 시 전송할 상대를 찾을 때 연결된 유저들의 구분 용도로 사용- 현재 선택되어있는 탭의 상대에게로 채팅 전송(현재 접속중인지 여부 관계 없이)- 채팅 내역의 스크롤을 위로 옮겨 확인중이었더라도 채팅 전송시 스크롤 최 하단으로 위치되도록 처리- 채팅 전송시 선택된 채팅방 종류에 따라 DB상 내역저장, 소켓으로 채팅전송 되도록 처리- 채팅 입력칸이 선택되어 있는 상태에서 enter키가 눌리거나 보내기 버튼 클릭 시 채팅 전송되도록 처리- 채팅입력칸의 입력글자가 없을경우 전송버튼을 눌러도 전송되지 않도록 처리
3	채팅 내역	<p>수신</p> <ul style="list-style-type: none">- 연결된 소켓을 통하여 상대방이 보낸 채팅 수신기능- 현재 열려있는 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 채팅내역화면 하단에 신규 채팅 추가 및 세션스토리지 상 해당 채팅 추가- 현재 열려있지 않은 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 세션스토리지 상 해당 상대와의 채팅내역이 있을경우에만 내역 추가하여 저장- 채팅내역 화면 상 신규 채팅 추가 시<ul style="list-style-type: none">-> 채팅 스크롤이 하단에 있을 경우 스크롤 그대로 하단 고정-> 채팅 스크롤이 위로 옮겨져 있을 경우 신규 채팅 추가되어도 스크롤 위치 변동 없도록 처리

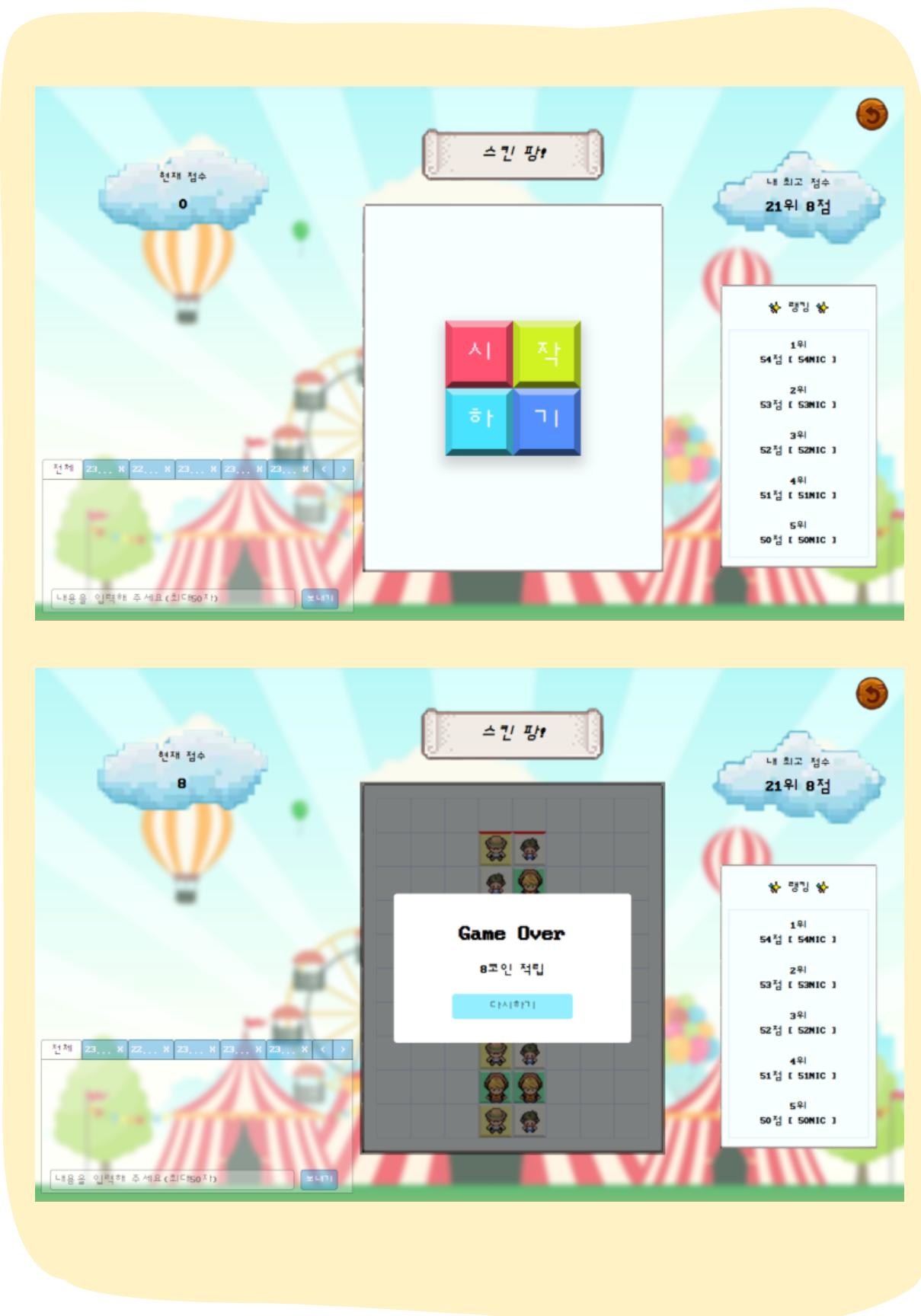
Game_ 스킨팡 소개



SkinPang

- 캐릭터 스킨을 구입하기 위한 코인을
얻을 수 있는 미니게임
- 플레이 점수에 따라 코인 지급

Game_스킨팡



SkinPang

#	종류	내용
1	SkinPang	<ul style="list-style-type: none"> - 위에서부터 캐릭터 블럭 두개가 일정 시간마다 하강하도록 처리 - 좌/우/아래로 블럭을 자유롭게 움직이며 최대한 많은 블럭을 합치는 것을 목표로 하는 게임 - 동일 캐릭터 블럭 3개가 모이면 다음단계의 블럭 1개로 합쳐지며 점수 1점 추가 - 하강하던 블럭이 쌓여있는 블럭을 만나거나 제일 아래에 도달했을 경우 위치 고정되며 더 이상 움직이지 않도록 처리 - 움직일 수 있는 두개의 블럭 중 하나가 위치 고정되었을 경우 남은 하나는 여전히 움직이고, 하강할 수 있도록 처리 - 상단의 붉은색 선까지 블럭이 차올랐을 경우 게임 오버 처리 - 게임 오버 시 현재 누적된 점수에 따라 코인이 지급되며 현재 점수를 과거 점수와 비교하여 더 높을 경우 랭킹에 반영
2	키 입력	<ul style="list-style-type: none"> - 스페이스바 : 움직이는 중의 블럭을 제일 아래로 바로 하강시킴 - 좌/우 방향키 : 움직이는 중의 블럭 위치를 좌/우 한칸씩 이동시킴 - 아래 방향키 : 움직이는 중의 블럭 위치를 아래로 한칸 이동시킴 - 위 방향키 : 두개의 블럭이 모두 움직이는 중일 때만 동작하며 양 블럭의 위치를 서로 바꾸게 됨
3	점수/랭킹	<ul style="list-style-type: none"> - 현재점수 : 게임 플레이 중일 경우 현재 점수 실시간 표시 - 내 최고 점수 : 플레이 점수 기록 중 가장 높은 점수가 표시되며 전체 유저 플레이 기록 중 몇위인지 랭킹 표시 - 랭킹 : 점수 기록 중 1~10위까지의 유저 닉네임, 점수, 랭킹 표시

Admin_ 소개



관리자 페이지

- 사이트 내부 관리를 위한 관리자 페이지
- admin 계정으로 접속 가능
- 사용자 , 캐릭터, 공지사항, 그외 데이터 삭제 등 관리 가능
- 화면 사이즈 조절 가능

Admin_메뉴_1



기본메뉴

#	종류	내용
1	사이드 바	<ul style="list-style-type: none">- 기본으로 좌측에 떠있도록 처리- 사이드바의 메뉴 클릭시 해당 메뉴 화면으로 페이지 이동처리
2	로그아웃 버튼	<ul style="list-style-type: none">- 기본으로 우측상단에 떠있게 처리- 클릭시 로그아웃되며 자동로그인 정보 삭제 처리- 로그아웃 후 로그인 화면으로 화면이동
3	Dashboard	<ul style="list-style-type: none">- 어드민페이지 접속시 기본적으로 표시되는 메뉴- 현재 사용자 수, 공지 수, 캐릭터 수 확인 가능- 각 메뉴 클릭 시 해당 관리 화면으로 이동

Admin_메뉴_2

채팅내역 삭제

0 개 일괄삭제

※7일이상 지난 채팅내역을 삭제합니다

호감도내역 삭제

30 개 일괄삭제

※현재 랭킹 집계기간 이전의 호감도내역을 삭제합니다

비밀번호 변경

*기존 비밀번호 :

*신규 비밀번호 :

*비밀번호 확인 :

비밀번호 변경

탈퇴계정 삭제

※탈퇴 후 15일이 지난 계정들을 삭제합니다 일괄삭제

#	아이디	닉네임	신고건	대상건	탈퇴일
50	t307	NIC307	0	0	23/03/30 15:11
49	t279	NIC279	0	0	23/03/30 15:11
48	t321	NIC321	0	0	23/03/30 15:11
47	t293	NIC293	0	0	23/03/30 15:11
46	t255	NIC255	0	0	23/03/30 15:11
45	t313	NIC313	0	0	23/03/30 15:11
44	t333	NIC333	0	0	23/03/30 15:11
43	t331	NIC331	0	0	23/03/30 15:11

Admin

#	종류	내용
1	Admin	<ul style="list-style-type: none"> - 사이드 바에서 Admin 클릭 시 이동되는 화면 - admin 계정의 비밀번호 변경 가능 메뉴 - 기존비밀번호가 맞지 않거나 신규 비밀번호/비밀번호 확인의 내용이 서로 틀릴경우 화면 하단에 toast 메세지로 비밀번호 변경 실패메세지 표시 - 비밀번호 변경 성공시 입력내용 지워지며 화면 하단에 toast메세지로 변경 성공 메세지 표시
2	비밀번호 변경	
3	채팅내역 삭제	<ul style="list-style-type: none"> - 7일이 지난 채팅내역 개수 확인 및 일괄삭제할 수 있는 메뉴 - 일괄삭제 클릭시 삭제 확인 메세지 표시 후 다시 확인 클릭이 있어야 DB내역 삭제처리 진행 - 현재날짜부터 7일 이전의 채팅내역만 삭제 처리
4	호감도 내역 삭제	<ul style="list-style-type: none"> - 호감도 랭킹에 집계되지 않는 (가장 최근 월요일로부터 -7일보다 이전의 내역들) 내역 개수 확인 및 일괄삭제할 수 있는 메뉴 - 일괄삭제 클릭 시 확인메세지 표시 후 다시 확인클릭이 있어야 삭제처리 진행
5	탈퇴계정 삭제	<ul style="list-style-type: none"> - 탈퇴후 15일이 지난 계정들 내역 확인 및 일괄삭제 가능한 메뉴 - 탈퇴후 15일이 지난 계정 테이블 확인 가능 - 각 계정클릭시 해당 유저 상세 화면으로 이동 - 일괄삭제 클릭시 삭제 확인 메세지 표시 후 다시 확인 클릭이 있어야 DB내역 삭제처리 진행

Admin_메뉴_3

스킨 등록

#	대표사진	풀더명	가격(코인)	보상
39		skin39	3000	N
38		skin38	3000	N
37		skin37	3000	N
36		skin36	3000	N
35		skin35	3000	N
34		skin34	3000	N
33		skin33	1200	N
32		skin32	1200	N
31		skin31	1200	N
30		skin30	1000	N

1 2 3 4

캐릭터

#	종류	내용
1	캐릭터	- 사이드 바에서 캐릭터 클릭 시 이동되는 화면
2	공통	- 캐릭터 스킨 클릭시 해당 스킨관리화면으로 이동 - 캐릭터 스킨리스트 스킨등록일 기준 최신순으로 표시
3	Default 스킨	- 0번스킨으로 사용자 계정 생성시 기본으로 주어지는 스킨
4	보상용 스킨	- 호감도 보상으로 주어지는 스킨 리스트 - DB상 저장된 스킨 중 보상용으로 저장되어있는 내역들 표시
5	일반 스킨 리스트	- Default, 보상용이 아닌 일반 스킨 리스트 표시 - 스킨 이미지, 저장된 폴더명, 가격, 보상용 유무 확인 가능 - 페이징 바 처리하여 한 페이지당 10개씩 표시
6	스킨등록 버튼	- 신규 스킨 등록 가능한 페이지로 이동

캐릭터 - 스킨등록/수정

캐릭터 스킨 등록

가격(코인) : 300 보상용(Y/N) : 등록

※ 확장자가 'png'인 파일만 등록 가능합니다.(최대 10MB)

앞(fs)	앞(fd)	뒤(bs)	뒤(bd)

좌(ls)	좌(ld)	우(rs)	우(rd)

skin39 설정

가격(코인) : 3000 보상용(Y/N) : 수정 삭제

※ 확장자가 'png'인 파일만 등록 가능합니다.(최대 10MB)

앞(fs)	앞(fd)	뒤(bs)	뒤(bd)

좌(ls)	좌(ld)	우(rs)	우(rd)

#	종류	내용
1	캐릭터 스킨등록	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 신규 스킨 등록 가능 - 가격/보상유무/이미지 등록 가능 - 가격 기본값 300, 보상 기본값 N - 이미지 파일 등록시 미리보기 표시되도록 처리 - 총 8개의 이미지 모두 첨부진행 해야하며 하나라도 파일이 첨부 되지 않았을 경우 등록 불가 및 toast메세지로 파일 등록 메세지 표시 - 이미지는 png 파일만 가능하며 다른 파일을 첨부하여 등록 진행시 toast 메세지로 확장자 제한 메세지 표시 - 스킨 등록시 서버 저장경로상 신규로 해당 스킨용 폴더 추가되며 생성된 폴더 내부에 실제 이미지 저장되도록 처리
2	캐릭터 스킨수정	<ul style="list-style-type: none"> - 등록되어있는 캐릭터 스킨 수정/삭제 가능한 메뉴 - 현재 수정중인 스킨 저장파일명 상단에 표시 - 스킨 삭제시 실제 저장되어있는 폴더와 이미지들도 삭제되도록 처리
3	뒤로가기 버튼 (공통)	<ul style="list-style-type: none"> - 이전에 보고있었던 캐릭터 페이지로 이동 - 만약 캐릭터 페이지 내에서 페이징바 2번을 선택해 보고있었다면 해당 화면으로 이동

Admin_메뉴_4

일반 계정

아이디 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

정렬: 아이디 API: ALL Kakao Google

#	아이디	닉네임	코인	API	가입일	상태
245	test	NIC_test	644	카카오	23/04/14	Y
244	t99	NIC99	500	kakao	23/04/14	Y
243	t98	NIC98	500	google	23/04/14	Y
242	t97	NIC97	500	kakao	23/04/14	Y
241	t96	NIC96	500	google	23/04/14	Y
240	t95	NIC95	500	kakao	23/04/14	Y
239	t94	NIC94	500	google	23/04/14	Y
238	t93	NIC93	500	kakao	23/04/14	Y
237	t92	NIC92	500	google	23/04/14	Y
236	t91	NIC91	500	kakao	23/04/14	Y
235	t90	NIC90	500	google	23/04/14	Y
234	t9	NIC9	500	kakao	23/04/14	Y
233	t89	NIC89	500	kakao	23/04/14	Y
232	t88	NIC88	500	google	23/04/14	Y
231	t87	NIC87	500	kakao	23/04/14	Y
230	t86	NIC86	500	google	23/04/14	Y
229	t85	NIC85	500	kakao	23/04/14	Y
228	t84	NIC84	500	google	23/04/14	Y
227	t83	NIC83	500	kakao	23/04/14	Y
226	t82	NIC82	500	google	23/04/14	Y

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >

사용자 - 일반계정

#	종류	내용
1	사용자 일반계정	- 사이드바 메뉴중 사용자 -> 일반계정 클릭 시 표시되는 화면
2	일반계정	- 현재 계정 상태가 Y(정상)인 계정리스트 확인 가능 - 각 계정 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동
3	정렬/필터	- 아이디/가입일로 정렬 기준 변경 가능(내림차순으로 정렬됨) - 계정이 가입한 API 종류에 따라 필터 적용 가능 -> 선택한 필터에 해당하는 데이터만 표시
4	검색	- 아이디/닉네임으로 계정 검색 가능 - 검색어와 일치하는 계정리스트 보여지며 검색어와 유사한 순으로 정렬 - 검색된 계정 클릭 시 해당 계정 상세화면으로 이동
5	페이지	- 현재 선택되어있는 정렬/필터기준으로 페이지 - 버튼 클릭 시 페이지 이동 없이 각 버튼에 해당하는 목록 표시 - 한 페이지당 목록 20개씩 표시

Admin_메뉴_4

사용자 - 비활성화계정

비활성화 계정

아이디 ▼ 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

정렬 : 아이디 API : ALL Kakao Google
상태 : ALL 탈퇴 차단

#	아이디	닉네임	코인	API	가입일	상태	비활성일
100	t342	NIC342	500	google	23/04/14	X	23/03/30
99	t341	NIC341	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
98	t340	NIC340	500	google	23/04/14	X	23/03/30
97	t339	NIC339	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
96	t338	NIC338	500	google	23/04/14	X	23/03/30
95	t337	NIC337	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
94	t336	NIC336	500	google	23/04/14	X	23/03/30
93	t335	NIC335	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
92	t334	NIC334	500	google	23/04/14	X	23/03/30
91	t333	NIC333	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
90	t332	NIC332	500	google	23/04/14	X	23/03/30
89	t331	NIC331	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
88	t330	NIC330	500	google	23/04/14	X	23/03/30
87	t329	NIC329	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
86	t328	NIC328	500	google	23/04/14	X	23/03/30
85	t327	NIC327	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
84	t326	NIC326	500	google	23/04/14	X	23/03/30
83	t325	NIC325	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
82	t324	NIC324	500	google	23/04/14	X	23/03/30
81	t323	NIC323	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30

1 2 3 4 5

#	종류	내용
1	사용자 비활성화계정 화면	- 사이드바 메뉴중 사용자 -> 탈퇴/차단계정 클릭 시 표시되는 화면
2	비활성화계정	- 현재 계정 상태가 N(탈퇴)/X(차단)인 계정리스트 확인 가능 - 각 계정 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동
3	정렬/필터	- 아이디/가입일로 정렬 기준 변경 가능(내림차순으로 정렬됨) - 계정이 가입한 API 종류, 현재 계정 상태에 따라 필터 선택 가능 -> 선택한 필터에 해당하는 데이터만 표시
4	검색	- 아이디/닉네임으로 계정 검색 가능 - 이하 일반계정 내용과 동일
5	페이지	- 현재 선택되어있는 정렬/필터기준으로 페이지 - 이하 일반계정 내용과 동일

Admin_메뉴_4

유저 정보

삭제차단수정

적용 스킨 : 0	아이디	test	API	카카오	상태	Y
	닉네임	NIC_test	가입일	23/04/14 15:11	비활성일	
	코인	644	자기소개			
	성별	N				

보유중 스킨


0


40


41

사용자 - 유저정보

#	종류	내용
1	유저 정보	<ul style="list-style-type: none">- 사용자 계정 상세 화면- 해당 계정의 상세 정보 조회 가능- 현재 해당 계정이 대표스킨으로 적용중인 스킨아이디, 보유중인 스킨 미리보기/스킨아이디 확인 가능
2	수정	<ul style="list-style-type: none">- 코인, 자기소개 내용 수정 가능- 계정삭제, 차단/차단해제 가능- 계정 차단시 비활성일에 현재 시각 찍히며 상태값 X로 변경 및 친구목록/방명록/채팅방/채팅내역/호감도 테이블 상 해당 유저의 활동내역 일괄 삭제 진행
3	뒤로가기 버튼	<ul style="list-style-type: none">- 버튼 클릭시 이전 화면으로 뒤로가기 수행

Admin_메뉴_4

신고 목록

Q 대상자 ▾ 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

#	신고번호	제목	신고자	대상자	신고일
80	83	신고제목	t64	t61	23/04/20
79	82	신고제목	t63	t63	23/04/20
78	81	신고제목	t62	t59	23/04/20
77	80	신고제목	t61	t61	23/04/20
76	79	신고제목	t60	t57	23/04/20
75	78	신고제목	t59	t59	23/04/20
74	77	신고제목	t58	t55	23/04/20
73	76	신고제목	t57	t57	23/04/20
72	75	신고제목	t56	t53	23/04/20
71	74	신고제목	t55	t55	23/04/20
70	73	신고제목	t54	t51	23/04/20
69	72	신고제목	t53	t53	23/04/20
68	71	신고제목	t52	t49	23/04/20
67	70	신고제목	t51	t51	23/04/20
66	69	신고제목	t50	t47	23/04/20
65	68	신고제목	t49	t49	23/04/20
64	67	신고제목	t48	t45	23/04/20
63	66	신고제목	t47	t47	23/04/20
62	65	신고제목	t46	t43	23/04/20
61	64	신고제목	t45	t45	23/04/20

1 2 3 4

사용자 - 신고 관리

#	종류	내용
1	신고 관리	<ul style="list-style-type: none"> - 사이드바 메뉴중 사용자 -> 신고 관리 클릭 시 표시되는 화면
2	신고 목록	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자들의 신고 목록 확인 가능 - 각 목록 클릭 시 우측에 상세 내용 표시
3	신고 상세	<ul style="list-style-type: none"> - 신고 목록 클릭시 우측에 해당 신고 상세 내용 표시 - 신고자, 신고 대상자 계정 정보 확인 가능 - 유저 조회 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동 - 신고건 : 해당 계정의 신고한 수 - 대상건 : 해당 계정의 신고 당한 수 - 신고 제목/내용 수정 가능, 신고 삭제 가능
4	검색	<ul style="list-style-type: none"> - 신고자, 대상자, 신고제목으로 검색 가능 - 검색어 입력 후 엔터 입력시 내용 검색되며, 검색된 내용이 아래 표에 표시됨 - 검색어와 가까운 순/신고일 내림차순 정렬
5	페이지	<ul style="list-style-type: none"> - 신고번호/신고일 기준 내림차순 정렬 - 한 페이지 당 20개의 목록 표시

Admin_메뉴_5

공지사항

#	제목	작성일
5	다섯번째 공지사항 입니다.	23/04/20
4	네번째 공지사항 입니다.	23/04/20
3	게임 업데이트 사항	23/04/20
2	게임 업데이트 사항	23/04/20
1	첫번째 공지사항 입니다.	23/04/20

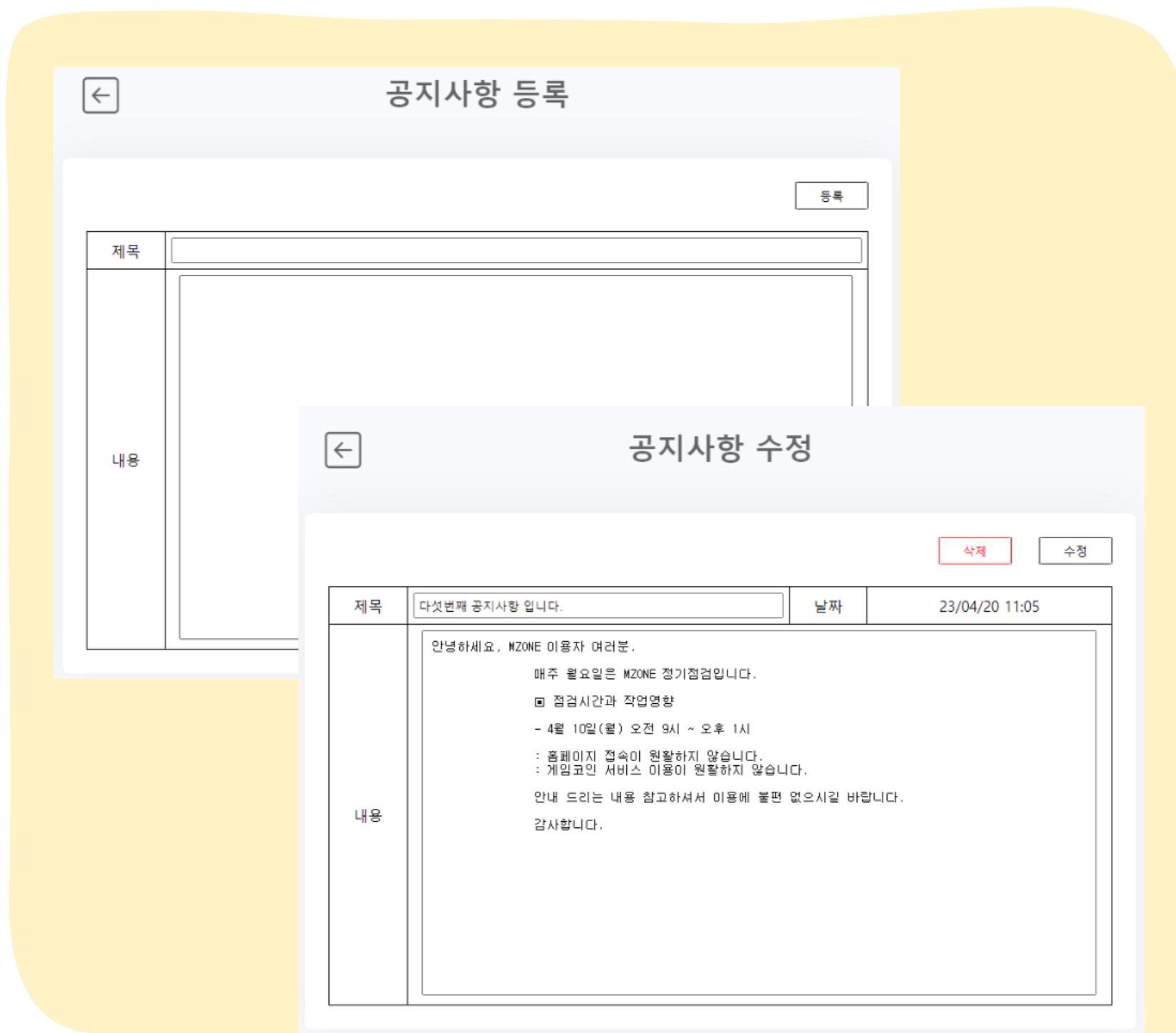
공지 등록

1

공지사항

#	종류	내용
1	공지사항	<ul style="list-style-type: none">- 사이드바 메뉴중 공지사항 클릭 시 표시되는 화면- 공지사항 리스트 표시- 각 공지사항 클릭시 공지사항 수정 페이지로 이동
2	공지 등록	<ul style="list-style-type: none">- 신규 공지사항을 등록할 수 있는 페이지로 이동

Admin_메뉴_5



공지사항 - 수정/등록

#	종류	내용
1	등록	<ul style="list-style-type: none">- 신규 공지를 등록 가능한 화면- 등록 버튼 클릭 시 빈칸이 있을 경우 toast메세지로 입력되지 않은 내용이 있다는 알림 발생- 제목/내용 모두 입력후 공지 등록 가능
2	수정	<ul style="list-style-type: none">- 공지사항 수정/삭제 가능한 화면- 제목/내용 수정 가능- 공지 삭제 가능



기타 담당 내용

#	종류	내용
1	화면 사이즈 고정	<ul style="list-style-type: none">- 원활한 사이트 이용을 위해 사이트 화면 사이즈 고정 로직 작성- 페이지 사이즈 컨트롤을 위해 사이트 접속 시 신규 페이지 팝업 및 사이즈 고정 코드 적용
2	호감도 랭킹 보상	<ul style="list-style-type: none">- 호감도 랭킹에 따른 스킨 보상 지급 로직 작성- 사용자 로그인 시 랭킹을 체크하여 보상용 스킨 지급 및 삭제 진행
3	DB 테이블 작성용 SQL 관리	<ul style="list-style-type: none">- 공통으로 구성되어야 하는 DB 테이블 작성용 SQL 파일 작성 및 관리

작업일정표



JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC



03 MAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	MEMO
			1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	
		프로젝트 기획 및 분석 회의		기획보고서 발표	UI 설계 회의		
19	20	UI 설계 회의	22	23	24	25	
				UI 설계 발표	데이터 베이스 설계		
26	27	28	29	30	31		
데이터 베이스 설계	DB 보고서 제출		프로젝트 구현				

YEARLY

MONTHLY

WEEKLY

DAILY

MOOD

HABIT

LINE

GRID

STICKERS

@heugimja

작업일정표



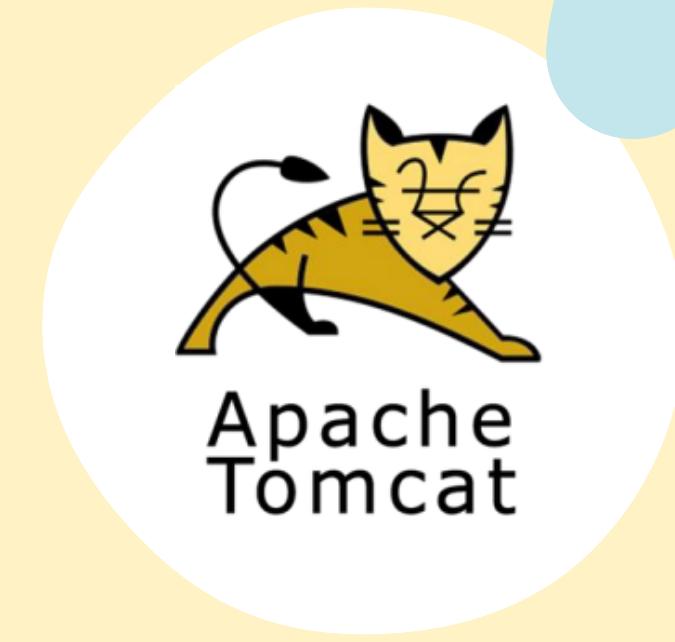
JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC



04 APR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	MEMO
						1	
2	3	4	5 프로젝트 구현	6	7	8	
9	10	11	12 프로젝트 구현	13	14	15	
16	17	18	19 프로젝트 통합테스트 & 디버깅 및 오류수정	20	21	22	
23/30	24 발표준비	25 프로젝트 발표	26	27	28	29	

개발환경



소감



소감



김혜린

아무래도 로그인, 회원가입 등 사용자의 정보와 관련된 코드를 짜다 보니 보안을 생각하게 되었고 그에 맞는 코드를 고려해보며 새롭게 알아가고 적용해볼 수 있는, 발전할 수 있는 시간이었습니다. 또 일의 우선순위를 세워 일을 진행해나가면서 기능의 중요도에 따라 일을 처리해 나가는 경험을 쌓을 수 있었습니다.

다양한 협업 툴을 사용하면서 효율적으로 협업하는 방법에 대해 배울 수 있었고 혼자 모든 것을 해결하려고 애쓰기보다 그때그때 상황이나 변동사항이 있을 때마다 팀원들과 상의, 의논하고 서로 의견을 제시해 도움을 주고 받으면서 협업의 즐거움을 느꼈고 많은 것을 배울 수 있는 시간이었습니다.

윤지영

저희 조 주제가 소통인 만큼 다양한 협업 툴을 사용하였는데, 이를 통해 다양한 의견을 나눌 수 있었습니다.

개발함에서도 지속적인 통합과, 소통으로 혼자 하는 개발이 아닌 여러 명에서 하나의 결과물을 완성한다고 느꼈습니다! 그리고 원래 설정했던 기능들이 많은데도, 이 모든 기능을 구현해서 기쁩니다.

이 프로젝트를 진행하면서 다양한 오류를 만나게 되었는데, 이러한 경험으로 다음에는 더 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있을 것 같습니다.

박가영

구현하고자 하는 기능들을 다 비동기 방식으로 구현해야 했는데 비동기 방식을 배우고서 처음으로 혼자서 로직을 구현하고 실행시키려다 보니 헤매는 부분이 많았습니다.

하지만 조원들과 질문을 주고받으면서 이해의 폭이 넓어졌고 여러 정보들을 많이 습득하여 문제없이 기능들을 구현하게 됐습니다.

이번 프로젝트를 경험으로 조원들과의 지속적인 소통과 활발한 협업의 중요성을 배우게 됐고 무사히 프로젝트를 마칠 수 있어서 만족스럽습니다.

노지의

프로젝트를 처음 시작할 때 머릿속으로는 구현이 척척될 것 같았지만, 막상 코드를 짜보려고 하니 여러 기능들이 머리에서 정리가 안되고, 마음만 앞서가고 있는 상황에 부딪혀 초반에 어려움이 있었습니다.

하루에 수행해야 할 목표를 새워두고 해야 할 기능을 하나씩 처리하며 조원들에게 제가 현재 이해한 상태로 작업을 하는 건지 소통하며 의견을 주고 받아 어려움을 극복할 수 있었습니다.

팀 프로젝트를 하면서 조원들과 소통이 활발히 잘 이루어져 만족스러운 프로젝트가 나왔다고 생각합니다.

한승은

저희 조의 프로젝트 주제는 '소통'이었습니다. '소통'은 개발 주제이기도 했지만 이번 세미 프로젝트를 대하는 저희 조 자체의 주제이기도 했습니다. 이번 기회를 통해 여러 명의 팀원들과 협업하는 것을 최대한 경험해보고자 모두가 노력했고, 실제로도 지속적인 회의와 코드 공유를 통해 코드 중복을 방지하고 로직 구현 시간을 단축 시킬 수 있었습니다.

Github 사용과 그 외 협업 툴 사용에도 많이 숙달 될 수 있었던 값진 시간이었던 것 같습니다.

감사합니다

