



기능 정의

- 로스트 아크 API를 이용한 구성 - 현성 1✓
 - <https://developer-lostark.game.onstove.com/>
 - 확인할 수 있는 것
 - 캐릭터: 서버, 이름, 클래스, 템렙, 스탯, 장착한 아바타 및 아이템, 각인
 - 기본적인 기능
 - 순위: 서버 + 직업 + 템렙 범위로 구분
 - 직업별, 서버별 통계
 - 검색 API
 - 구현할 것: 원정대 캐릭터들을 한 눈에 + 정말로 상위 몇 %의 템렙인지
 - **최근 플레이한 게임에서 제공하면 좋을 듯**
 - 캐릭터가 속한 원정대 내의 모든 **캐릭터들의 이미지**를 보여줌. 한 캐릭터를 클릭하면 그 캐릭터의 **기본 정보 및 장비**에 대한 내용을 보여주는 식으로 **API 확장**
 - 기본 정보
 - 기본: 서버, 직업, 길드 명시
 - 능력치: 장착 아이템 레벨, 달성 아이템 레벨, 능력치, 보석 효과, 카드효과 명시
 - 스킬: 전투스킬 및 생활스킬 명시
 - 장비
 - 착용 중인 장비, 아바타 명시
 - 랭킹 시스템: 정말로 상위 몇 %의 템렙인지
 - DB에 입력된(우리 DB) 캐릭터들을 기반으로, 원정대 당 유의미한 데이터를 가진 캐릭터들을 추출(러프하게 원정대 당 3배력 or 6배력 기준)

- 원정대 내의 본캐 부캐 템렙 차이로 **지도학습(RMSE)** 시킴으로써 부캐라도 유의미한 데이터를 가진 캐릭터인지를 판단
→ 랭킹 시스템에 더미 데이터가 될 수 있는 부캐들을 제외시켜 줄 수 있는 모델을 개발하는 것이 목표

• 인증기능 - 상우 1✓

- JWT, Oauth2 소셜 로그인(구글, 페이스북, 네이버) - 상우
- ~~로그인 기록 확인, (모바일을 통한)원격 로그아웃~~ 서영
- 로스트아크 계정 정보 연결

• 메신저 기능 - 정현 1✓

웹은 리액트 관련 해보기

웹/앱 둘 다 가능해야 함

그룹 채팅 및 DM 기능 구현

- 텍스트 전송
- 사진

• 게시판 기능 - 현성

글 쓰기/수정/삭제

• 매칭 기능 - 현성

- 레이드 매칭
 - 4인 매칭/8인 매칭

OP.GG의 Duo 기능과 유사하게 작동할 것으로 예상.

커뮤니티로 만난 사람들과 꾸준하게 소통이 될 수 있다.

역량이 된다면 자동 매칭도 구현

- 1:1 매칭
 - 뉴비 - 고인물 매칭

자동 매칭... 일정 시간 기준으로 템렙 높고 낮은 사람 기준으로 기준을 추가됨.

• 알림 기능 - 상우

- 글쓰기/댓글 등에 대한 알림
- 채팅에 대한 알림

- 공지사항에 대한 알림
- 매칭에 대한 알림
- 친구 기능 - 상우 1✓
 - 친구 추가/삭제
 - 로그인한 친구 보여주기
- 앱 개발 - 서영
- 웹 개발 - 정현
- 게임 교환 기능 - 상우 2✓

~~상거래 기능에 대해서 어떻게 개발해야 할지 캠프장님께 여쭙보는 것이 좋을 것 같음.~~

- ~~• 교환 수수료는 회사에게 각 게임의 50% 비용 지불~~
- ~~• 만약 내 게임을 교환하고 싶은 사람이 여러명이다~~
- ~~• 그러면 캠프장님의 아이디어를 적용해 경매방식으로 교환할 사람을 정한다~~
- ~~• 회사는 50%만 고정으로 수수료를 받고, 추가 경매에서 발생한 비용은 교환자가 갖는다~~
- ~~• case 1) A가 @이라는 3만원짜리 게임 갖고있음

 - B가 #이라는 2만원짜리 게임 갖고있음
 - A와 B가 각각 @과 #을 교환함
 - 그러면 회사는 3만원의 50%, 2만원의 50%를 얻게됨 2.5만원
 - A와 B는 반값에 하고 싶었던 게임을 할 수 있으니까 좋음~~
- ~~• case2) A가 @이라는 3만원짜리 게임 갖고있음

 - B가 #이라는 2만원짜리 게임 갖고있음
 - C가 #이라는 2만원짜리 게임 갖고있음
 - B와C가 A의 게임을 교환하고 싶어함
 - 이때 회사는 2만원의 50%, 3만원의 50%를 고정적으로 가지고
 - B와C가 경매를 함 B가 55%를 외치면 A가 5%를 독자적으로 갖게됨
 - C가 60%를 외치면 10%를 A가 독자적으로 갖게됨
 - 100%까지가면 그냥 사는거나 다름없으니
 - 50-90%사이에서 경매가 이루어져서 체결되면~~

- 남는돈을 A가먹음
- ~~아래면 회사 입장에서는 수수료로 수익을 얻을 수 있는 장점이 있고,~~
- ~~유저 입장에서는 값싼 가격으로 게임을 다양하게 할 수 있는 기회가 생김~~

~~로직: 사용자가 커뮤니티에 경매 글과 원하는 게임을 올린다(시간설정 가능 ex)8시간)
그 글을 보고 다른 사용자가 자신이 바꿀 자신의 게임을 선택하고 올림
이때부터 경매시작 같은 게임을 가지고 있는사람이 %올릴 수 있음~~

- 1 **계정 정보에서 확인할 수 있는 신뢰성 높은 정보 공유**
- 2 **스펙이 비슷한 유저들간의 레이드 매칭**
- 3 **랭킹 시스템을 통한 자신의 스펙 확인**

1. 신뢰성 → ???

- a. 신뢰성 있는 게시판을 만들기
 - i. 정보 공유는 관리자 허용을 받아야 만들수 있게 하기
 - ii. 정보 공유는 증거 영상or사진 없을 경우 삭제되도록 하기
 - iii. 일정 추천수를 넘으면 정보 공유 게시판으로 가도록 만들기

2. 스펙이 비슷한 → ???

- a. 인공지능 이용해 예상 딜량 만들어서 매칭되도록 하기
- b. 캐릭터의 스펙을 점수화 해서 매칭되도록 하기
- c. 그냥 유저가 설정해서(템렙 ** 이상, 보석 ** 이상등) 매칭방을 만들도록 하기

3. API를 사용해서 더 만들수 있는 것들은 없을까...!

- a. 기존 커뮤니티, 전투정보실과 다르게 만들어볼 수 있는점 찾기

▼ 현성 의견

2-a같은 경우는 저도 되게 흥미가 있었는데 딜량 관련 지표가 없더라고요 ㅠ

그래서 힘들지 않을까 생각하고 있어요..

API를 이용해 무언가 차별성을 줄 수 있을만한 것을 생각해 보는 중인데

뉴비-고인물 매칭 시스템은 어떻게 생각하시나요?

저희가 채팅도 개발하고 있으니 매칭 후에 서로의 커뮤니티를 이어가는 방식으로

약간 소개팅 앱 같은걸 생각하시면 될 듯 한데

뉴비같은 경우 고인물과의 직접 매칭을 통해 꿀팁 혹은 로드맵을 얻고,

일정 목표를 달성한 이후에도 목표를 잃지 않고 꾸준히 게임 할 이유도 얻을 수 있습니다.

또한 레이드 같은 것도 원래는 헤딩파트로 도전해야 하지만 미리 연습해 볼 수도 있을 것 같습니다.로아라는 게임이 최종 콘텐츠를 진행하는 인구 비율이 꽤 높은 것으로 알고 있는데

이러한 고인물들에게도 뉴비를 도와줄 수 있다는 신선한 경험을 제공하고, 게임을 사랑하는 사람이라면

누구나 다른 사람도 이 게임을 즐겨줬으면 하잖아요 이러한 심리를 이용해서 고인물 참여를 유도할 수도

있다고 생각합니다.매칭 기준 같은 경우에는 일단은 템렙, 원정대 렙 등으로 구분하고 향후에 머신러닝을 도입해 다른 요소들을 이용하여 학습해 볼 수 있을 것 같습니다.

추가의견

(모집파트, 학원파트 같은 개념을 도입)

템렙 뿐만 아니라 성향이 비슷한 사람끼리 매칭해주는 시스템을 추가하는 것도 좋을 것 같음(내실 위주 or 레이드 위주)

▼ 정현 의견

- 사칭/도용 방지 기능(신뢰성 있는 게시판 만들기)

사진이나 동영상을 올릴 때 기존 데이터베이스와 비교하여 중복되는지 찾는다. SBS 이미지 찾기 알고리즘 이미지 검색 알고리즘들

- 게시판 검색시 C-RANK(신뢰성 있는 게시판 만들기)

문서의 신뢰도를 기반으로 하는 검색, 유저가 찾고자 하는 정보와 연관된 결과 반환. 포스트를 들어갔을 때 해당 포스트와 연관된 내용을 가진 포스트도 노출시

김. C-RANK알고리즘

- 게임용어 하이라이팅(신뢰성 있는 게시판, API 이용)

앵커 태그된 용어에 마우스를 올릴 때 해당 용어에 관련된 정보 제공 (경매장 API와 연관하여 해당 시세를 나타낸다던가 게임 용어의 정의를 알려준다던가) (용어 사전집이 필요할 듯함.) 위키백과메인페이지 - 추천 스킬트리 제공 (API 이용) 로스트아크의 API를 이용해서 현재 캐릭터의 스킬트리를 추천 캐릭터의 해당 직업과 장비에 따른 스킬트리 학습이 필요하다.



생각나는 기능

Aa 이름	🕒 생성일	👤 생성자	☰ 태그
<u>주요 기능 템플릿</u>	@2022년 12월 27일 오후 11:00	👤 정현 박	