



**Lotus 중간 발표**

# Index

1. 팀 소개

2. 프로젝트 소개

3. 개인 목표

4. 팀 목표

5. 아키텍처

6. 업무분담

7. 일정 관리

# 1. 팀 소개



# 1. 팀 소개



**현성**

- backend



**정현**

- backend



**상우**

- backend



**서영**

- frontend

# Workflow

## Core Time

- 요일: 주중
- 시간: 14:00 ~ 17:00
- 한시간 집중 후 10분 휴식
- 일주일에 3번은 참여하기
- 가능하면 서로 대화가 원활하게 될 수 있는 조용한 공간에서
- 2명 이상은 접속해 있기

매일 코어타임 시작시에  
간단한 스크럼 회의  
회의할 때 내용은 notion에  
정리

## Regular Teem Meeting

- 요일: 매주 목요일
- 시간: 11:00 ~ 18:00
- 장소: 청주/대전
  - 청주
    - 충북대 동아리방
  - 대전
    - 충남대 도서관
    - 근처 카페

서로 혹은 팀에 대한 칭찬과  
부족한 점, 발전시킬 점  
말해주기

## 2. 프로젝트 소개



## 2. 프로젝트 소개



## 2. 프로젝트 소개

LOSTARK™

게임 커뮤니티



**KLOA**

**+**

**OP.GG**

**+**

**INVEN**

# LOATUS

## 로그인 정보



닉네임  
아이디  
비밀번호

조안녕안녕  
loatus1234  
\*\*\*\*\*

## 로스트아크 인증

조안녕안녕@아만



-> 게임 아이디와 연동된 계정을 통해 로그인



## 파티 모집 - 쿠크세이튼(노말)

파티 참여

템렙 : 1490 이상, 보석 : 6 이상 참여가능

|   | 템렙                     | 원대렙 | 본부캐           | 직업    | 직각                  | 특성 | 각인     | 장신구   | 무기              | 보석              | 트포                  | 카드                   |
|---|------------------------|-----|---------------|-------|---------------------|----|--------|-------|-----------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| × | 1550                   | 186 | 부캐<br>1591.67 | 스트라이커 | 3 일격필살              | 특치 | 33333  | 품질 94 | 계승 +16<br>품질 97 | 3열 8홍<br>평균 7   | 5Lv × 10<br>4Lv × 8 | 세구빛 18각              |
| ≡ | 몽환군단장 격투가브로 쏘렘모코코      |     |               |       |                     |    |        |       |                 |                 |                     |                      |
| × | 1495                   | 143 | 부캐<br>1560    | 서머너   | 3 넘치는 교감            | 신치 | 33333  | 품질 95 | 계승 +13<br>품질 73 | 7열 4홍<br>평균 6.8 | 5Lv × 4<br>4Lv × 13 | 세구빛 18각              |
| ≡ | 호감형 박사 초록눈의조안녕 대장조안녕   |     |               |       |                     |    |        |       |                 |                 |                     |                      |
| × | 1591.67                | 186 | 본캐            | 워로드   | 3 고독한 기사<br>1 전투 태세 | 치신 | 333331 | 품질 93 | +21<br>품질 97    | 4열 7홍<br>평균 7.8 | 5Lv × 18<br>4Lv × 0 | 세구빛 18각              |
| ≡ | 하얀 늑대의 친구 브로듀드 만렙모코코   |     |               |       |                     |    |        |       |                 |                 |                     |                      |
| × | 1560                   | 143 | 본캐            | 바드    | 3 절실한 구원            | 신특 | 33333  | 품질 92 | 계승 +16<br>품질 62 | 0열 11홍<br>평균 7  | 5Lv × 10<br>4Lv × 4 | 남바질 너는 계획이 다 있구나 18각 |
| ≡ | 클라우드리아의 깐부 조안녕안녕 대장조안녕 |     |               |       |                     |    |        |       |                 |                 |                     |                      |

-> 레벨에 맞는 레이드 파티 모집/참여 기능

## 2. 프로젝트 소개

**게임계정이 연동된  
로스트아크 커뮤니티 앱**

 **이루고 싶은 것**

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

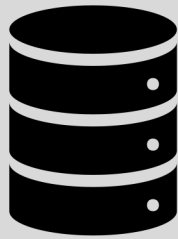
## 2. 프로젝트 소개

### 오픈 API



플랫폼에서 제공하는  
오픈 API를 활용한  
프로필, 랭킹, 직업추천  
등 편의기능 제공

### 커뮤니케이션



게시글 포스팅, 추천,  
신고, 댓글 알림 기능  
제공

### 웹 보안/인증



JWT, OAuth2  
소셜 로그인 및  
로스트아크 계정 로그인

### IOS 개발



오토 레이아웃 및  
알림 기능

### 메신저 기능



멀티플랫폼 1:1,  
그룹 메신저

# 3. 개인 목표



# 3. Personal Goals

현성



대용량 트래픽 처리 등의 **MSA 설계 경험** 부족했었음

K8s에 로드 밸런서, Rabbitmq 등을 이용한 **MSA 구조 설계**를 해보고 싶다

정현



**협업**하는 경험 부족, 토이 프로젝트만 진행했었음

**주도적**으로 팀을 이끌어 나갈 수 있는 개발자가 되고 싶다.

상우



**기능 구현**에 급급해서 정확한 이해 없이 코드 복붙으로 만족하는 경우가 있었음

내가 구현한 기능에 대한 흐름과 코드에 대한 설명을 할 수 있을 정도의 **이해력**을 갖고 싶다.

서영



**IOS프로젝트**를 해볼 경험이 없었음

포트폴리오에 추가할 수 있는 **프로젝트**를 해보고 싶다

# Personal Goal: 현성

모범사례를 바탕으로 한 아키텍처를 설계한다.

- 마이크로서비스 간 **통신**할 수 있는 방법들을 search 및 비교하여 현실적으로 도입, 작동할 수 있는지 직접 클라우드 환경에서 구현해 본다.
- 마이크로서비스를 설계하는데 많이 쓰이는 오픈소스들의 효과를 인지하고 반드시 동작 여부를 미리 테스트해 본 후 도입을 검토한다.



# Personal Goal: 현성

작은 단계라도 코드의 작동을 목표로  
하는 개발을 한다.

- 구현하려는 기능을 추가할 때 마다 문제없이 작동하는지 **테스트** 하고, 결과를 개발일지에 작성한다.
- 문제가 발생했다면, 마지막으로 정상적으로 작동했던 과정부터 **디버깅**한다.
- 문제가 없다면, 다음 기능 **구현** 단계로 넘어간다.

# Personal Goal: 현성

소통 및 협업을 통해 개발자의 필요에 부합하는 아키텍처 설계를 논의한다.

- 마이크로서비스 구현을 위해 새로운 오픈소스 혹은 클라우드 서비스를 도입해야 할 때, 스크럼 회의 혹은 정기 미팅을 통해 다른 기능들을 개발중인 팀원들의 서비스에도 도입해야 할 **근거**가 있는지 확인한다.
- 다른 기능의 서비스들이 연결된 마이크로서비스를 구축하여 **협업**을 도모한다.

# Personal Goal: 정현



소프트웨어 장인 정신을 함양한 사람이 된다.

- 매일 스크럼 회의와 정기적인 미팅을 통해서 의견을 나누고 서로 부족한 점을 채워주는 활동을 한다.
- Git과 Notion, 그리고 Slack활용해 **협업 시에 발생하는 문제점**과 그에 따른 **해결 방법을 경험**하고 다른 프로젝트에서도 활용할 수 있도록 할 것이다.
- 개발할 때 서로 **규칙**을 정하고 또 나 자신도 처음보는 사람도 이해할 수 있도록 보편화된 코딩 스타일을 적용해서 개발할 것이다.

# Personal Goal: 정현



프로젝트의 구조를 설계하고  
아키텍처를 구성하는 능력을 갖는다.

- 플랫폼을 개발하면서 필요한 기능에 대해 **시스템 구조와 기능 정의**에 대해 상세하게 기록하고 구상할 것이다.
- 이를 위해서 소프트웨어 문서화 및 **디자인 패턴**을 공부하고 적용할 수 있도록 할 것이다.

# Personal Goal: 정현



네트워크와 인프라에 대한 지식을 갖춘 개발자가 된다.

- DB와 웹 서버를 구축하고 API를 개발하는 것 뿐만 아니라,  
**네트워크** 단에서 확장성 및 효율성을 높이기 위해서 사용할 수 있는 다양한 방법을 공부할 것이다.
- 이를 위해서 메시징 기능에 엔진엑스(Nginx)와 같은 로드 밸런싱 등을 적용시켜 **성능 향상**을 이뤄볼 것이다.
- 번외로 **리액트**를 이용한 프론트엔드 개발을 통해 풀스택 개발을 경험해보고 싶다.

# Personal Goal: 상우

구현할 기능에 대한 흐름도를 그림으로 그린다.

- 내가 맡은 인증, 글, 좋아요 기능을 구현하기 전에 동작 흐름에 대한 그림과 부연설명을 정리해서 팀 레포지터리에 올린다.
- 정기미팅 코드리뷰때 기능 흐름도를 설명하고 팀원에게 이해하기 어렵게 작성된 부분을 피드백 받고 수정한다.

# Personal Goal: 상우

여러 블로그의 예제 코드를  
참고하며 코드의 동작원리를 이해한다.

- 3개이상의 블로그를 참고해서 공통된 부분을 찾아 **필요한 코드**가 무엇인지 확인한다.
- 1개이상의 예제 코드를 정상적으로 **실행**해본다.
- 디버깅을 통해 코드 하나하나의 흐름을 **파악**한다.
- 잘 짠 코드의 블로그는 노선에 **링크를 저장**하여 실제 구현을 할 때 참고한다.

# Personal Goal: 상우

흐름도 그림을 참고해서  
새로 코드를 작성한다.

- 기능이 전부 구현된 예제코드를 참고하지 말고, 내가 그린 기능 **흐름도**를 보면서 순서에 따라 필요한 기능을 구현해 나간다.
- merge전에 리팩토링을 통해 **클린 코드** 작성 및 이해도를 향상한다.



# Personal Goal: 서영

오토 레이아웃을 적용해  
어플 완성하기

- 실제로 사람들이 사용하는 어플에서 호환되는 기기에서 모두 화면이 잘 구성되어 있어야 한다.
- 기기별 호환 가능한 어플 만들기(아이폰 10 이상에서)
- Snap kit 라이브러리를 설치해서 오토 레이아웃 적용
- 1/14 까지 예제와 공식 문서를 통해 공부해본 후 그 전에 만들어보았던 날씨 어플에 오토 레이아웃을 적용해서 프레임워크 익히기
- 게임 커뮤니티 어플에도 화면이 잘 구성되도록 오토 레이아웃 적용하기

# Personal Goal: 서영

버전 관리를 통한 오류 해결 능력 향상

- Git을 활용해 **기능별**로 버전 관리 하기
- Git의 여러 명령어를 능숙하게 사용하는 개발자 되기
- 팀원에게 git에 관해 모르는 기능 많이 물어보기

# Personal Goal: 서영

통일성 있는 코드를 만드는 개발자  
되기

- 함수, 변수 이름 작성 시 SWIFT API DESIGN 문서 NAMING 부분에 위반되지 않는지 비교해보기.
- 전체 프로젝트 안에서 코드 컨벤션 통일성을 지키기
- 코드 컨벤션을 잘 지키고 있는지 확인하도록 코어시간(2시~5시) 종료 후 오늘 작성한 코드를 확인하는 시간 갖기
- 만약 잘 지켜지지 않았을 경우 : 지켜지지 않은 부분 수정, notion에 기록하기

# 4. 팀 목표



## 4. 팀 목표



1

**체계적**으로 프로젝트를 **관리**하는 개발자로  
성장하기

2

팀원간  
다양한 의사소통을 통해 **소통능력**을 향상시키기

3

장단점을 비교하고 근거를 명확히 들어서  
적용하는 개발 지향하기

# 4. 팀 목표- how to



체계적으로 프로젝트를  
관리하는 개발자로  
성장하기

- 1 매일 **스크럼 회의**를 통해  
어제의 개발상황 공유 및  
오늘  
해야할 일 선정한다.
- 2 정기 오프라인 미팅에서 전체  
프로젝트 진행도를 확인하고  
개발일정을 조율한다.
- 3 git flow, 각자 언어에 맞는  
convention을 적용해  
개발한다.

팀원간 다양한  
의사소통을 통해  
소통능력을  
성장시키기

- 1 스크럼 회의때 회의를  
진행하는 사람은 날마다  
다르게 선정한다.
- 2 정기  
오프라인 미팅때 각자 개발한  
부분을 발표하고 코드리뷰를  
한다.
- 3 정기 오프라인 미팅때 서로의  
부족한 점, 개선할 점, 칭찬할  
점을 말하고 문서에 정리하는  
시간을 갖는다.

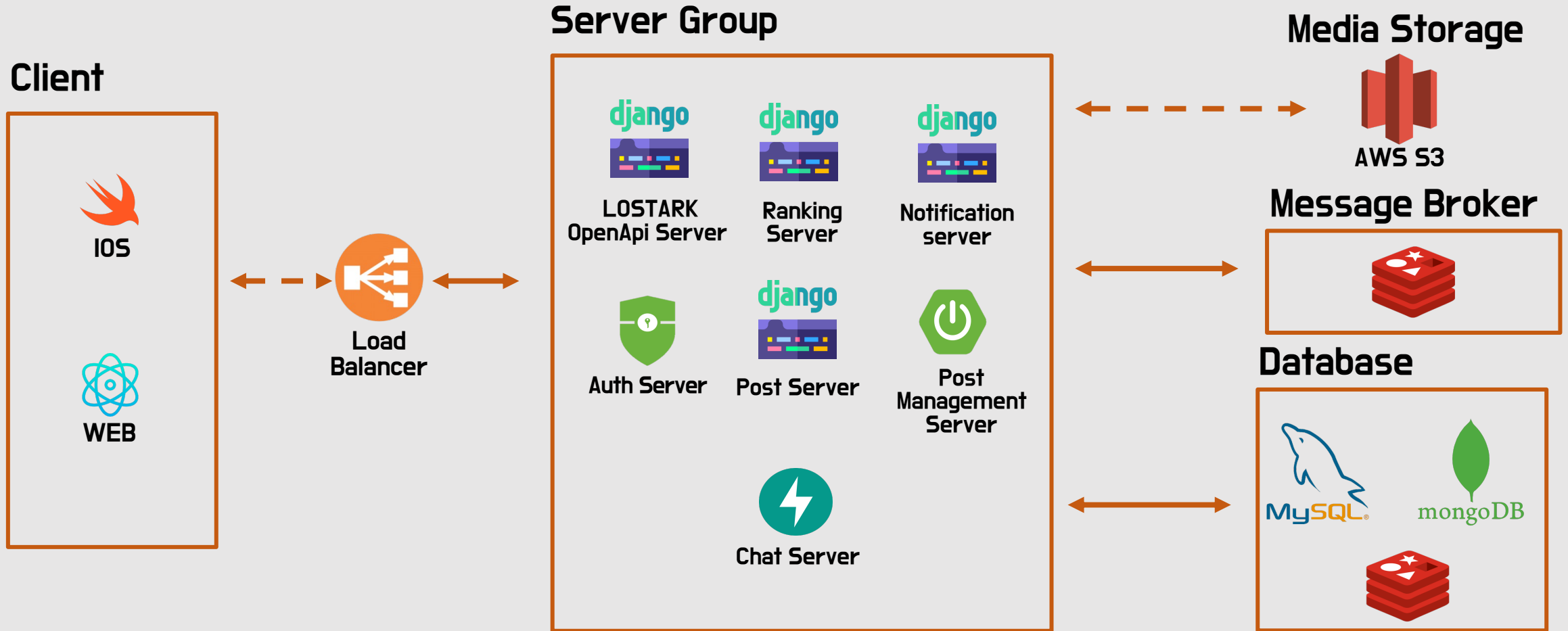
장단점을 비교하고  
근거를 명확히 들어서  
적용하는 개발  
지향하기

- 1 새로운 아키텍처,  
오픈소스 도입시 팀원들에게  
**근거와 장단점**을 설명하는  
시간을 가진다

# 5. 아키텍처

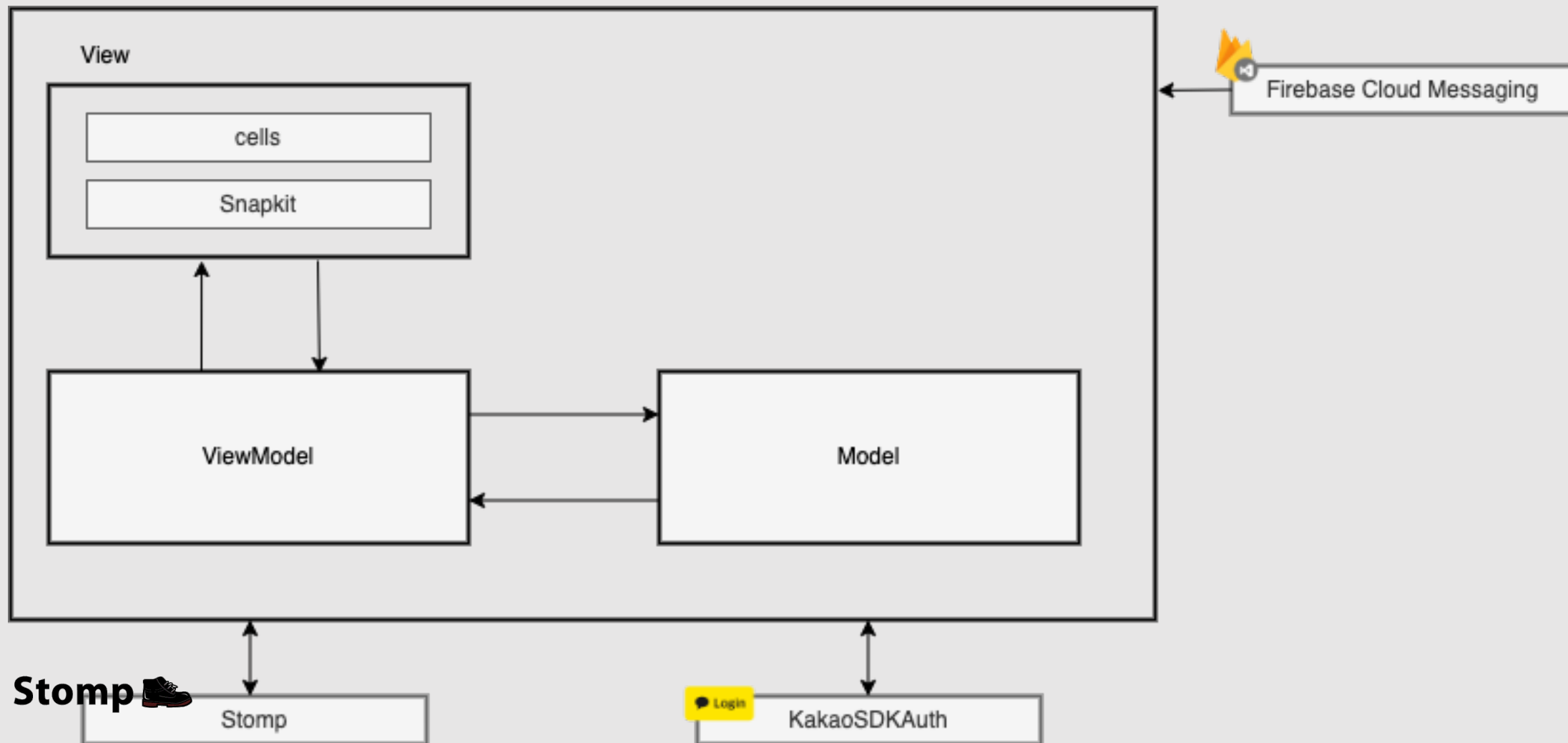


# 5. 아키텍처





# 5. iOS 아키텍처



# 6. 업무분담



## 6. 업무분담



오픈 API 서버, 랭킹 서버, 글  
서버

현성



인증 서버, 글 관리 서버, 알림  
서버

상우



iOS 프론트, 알림

서영



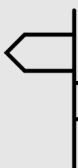
웹 프론트, 채팅

정현

# 7. 개발 계획



# 7. 개발 계획



## Team milestone

1. 웹/앱(ios) 플랫폼 구현
2. 멀티플랫폼 메신저 기능 구현
3. 게임 API 및 머신러닝을 활용하여 데이터 제공

|         | 1월 1주차 | 1월 2주차 | 1월 3주차 | 1월 4주차 | 2월 1주차 | 2월 2주차 | 2월 3주차 | 2월 4주차 |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 아키텍처 설계 | ✓      | ✓      |        |        |        |        |        |        |
| 기술 조사   |        | ✓      | ✓      | ✓      |        |        |        |        |
| 앱 개발    |        | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      |
| 아키텍처 구현 |        |        | ✓      |        |        | ✓      |        |        |
| 테스트     |        |        |        | ✓      |        |        | ✓      | ✓      |
| 실행      |        |        |        | ✓      |        |        | ✓      | ✓      |
| 문서화     | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      | ✓      |