

PORTFOLIO





Hyun Jihye

FRONTEND

전공 메디컬IT융합공학과

연락처 010 - 4107 - 6376

이메일 hhh259@naver.com

깃허브 <https://github.com/hyunjihye>

블로그 <https://hazel-blog.tistory.com/>

EDUCATION

23.07 - 24.06 삼성 청년 SW 아카데미 10기 수료

- 1학기 과정
 - 프로그래밍 기초 학습: Python 문법, 웹 개발 기초(HTML/CSS, JS)
 - 웹 개발 프레임워크 학습 : Django, Vue.js
 - 알고리즘 및 자료구조학습
- 2학기 과정
 - 프로젝트 기반 학습 : 팀 단위 단기 프로젝트 3회(공통, 특화, 자율)
 - 심화 기술 학습 : 다양한 프레임워크 및 라이브러리

CAREER

19.06 - 21.06 대구경북첨단의료산업진흥재단

첨단의료기기 개발지원센터 제품제작팀

- 참여사업명 : 시스템산업기술개발구축사업
 - 과제명 : 의료기기 표준 플랫폼 기술개발 및 보급 활성화 지원
- 담당업무 : 생체신호 계측기기 플랫폼을 활용한 시제품 제작 및 기술지원
 - 과제 사업계획서 및 성과보고서 작성
 - 의료전용단말기 Android OS 포팅 작업, 매뉴얼 작성
 - 생체계측신호 측정, 그래프 출력 앱 개발, 매뉴얼 작성
 - SMT 장비 작동 및 매뉴얼 작성, 실습생 교육

REWARDS

2024.11 2024년 관광데이터 활용 공모전 장려상 수상 TRIPEER(3-6p)

2024.05 SSAFY 2학기 자율 프로젝트 결선 발표회 - 전국 3등 수상 TRIPEER(3-6p)

SSAFY 2학기 자율 프로젝트 - 우수상 수상(구미 전체 1등) TRIPEER(3-6p)

2024.04 SSAFY 2학기 특화 프로젝트 - 우수상 수상 iBalance(7-10p)

2023.12 SSAFY 1학기 프로젝트 - 우수상 수상 Personal Movie

SKILLS

PROFILE

■ PROGRAMMING



React

- JSX, React의 컴포넌트 라이프 사이클의 개념 이해
- react 기본 이벤트 처리 및 Hooks 활용 가능
- 동적 라우팅, API 비동기통신, 전역 상태관리 경험 보유



HTML / CSS

- 웹 표준과 접근성 준수
- 반응형 웹 디자인 개발 경험 보유



Java Script

- ES6+를 이해하고, 이를 활용해 소규모 프로젝트 진행
- JS 기반 프레임워크와 라이브러리 사용 가능



Next

- SSR, CSR 렌더링 방식 이해 및 활용 경험 보유
- 프로젝트 풀더 구조와 각 �렉토리 역할 이해 및 활용 가능
- 동적 라우팅, Axios를 통한 API 통신, 이미지 최적화 경험



Vue

- 컴포넌트 구조 및 생명주기 이해, 상태 관리 경험 보유
- Router를 통한 라우팅, Axios를 통한 API 통신



Type Script

- 기본 문법 및 타입 시스템 이해, 인터페이스와 타입 선언 가능
- 정적 타이핑 분석을 이해하고 활용 가능



Python

- 기본 문법 활용 가능, 구조 이해를 통한 기본 기능 구현
- 코드 분석 및 이슈 디버깅을 통한 알고리즘 문제 활용 가능



Django

- MVC 패턴에 대해 이해, 모델 정의 및 마이그레이션 가능
- CRUD 기반의 기본적인 웹 애플리케이션 개발 경험 있음



■ COLLABORATION & DESIGN



Figma

- UI/UX 디자인 프로토타입 제작에 주로 활용
- 인터랙티브 디자인 및 사용자 플로우 정의 가능
- 플러그인 및 라이브러리 활용 가능



Notion

- 프로젝트 관리 및 정보 아카이빙을 위해 문서화 작업에 주로 이용
- 문서 관리 및 팀 커뮤니케이션을 위한 작업 공간 구축



Jira

- 백로그와 스프린트 관리를 통한 일정 관리
- 역할 분담 및 우선순위 설정을 통해 효율적인 작업 흐름 구축



Blender

- 외주 작업을 통한 수익 창출 경험 보유
- 3D 그래픽 요소가 들어간 캐릭터 모델링 제작 가능
- 기본 텍스처링과 조명 세팅 활용 가능



■ VERSION CONTROL



Git

- 브랜치ing을 통한 코드 변경 사항 관리 경험 보유
- 커밋 메시지 작성 및 간단한 병합 작업 가능



GitHub

- 저장소 관리와 협업을 위해 기본적으로 활용
- 프로젝트 및 학습 내용 정리(알고리즘, 블로그)로 활용
- Pull Request를 통한 코드 리뷰와 협업 기능 사용 가능



GitLab

- GitHub과 유사한 기본 기능 활용 가능
- 팀 내 협업 및 코드 관리 용도로 제한적으로 사용



01

실시간 일정 조율이 가능한 여행 협업 플랫폼 트리피어

Overview

여러 사용자들과 실시간으로 여행 일정을 공유하고 계획하는 플랫폼을 제공합니다. 여행 전 계획 단계부터 여행 중 실시간 조정, 여행 기록보관까지 다양한 기능을 제공해 여행의 효율성과 만족도를 높일 수 있습니다.

#여행계획 #실시간공유편집 #맞춤여행지추천



[웹사이트]

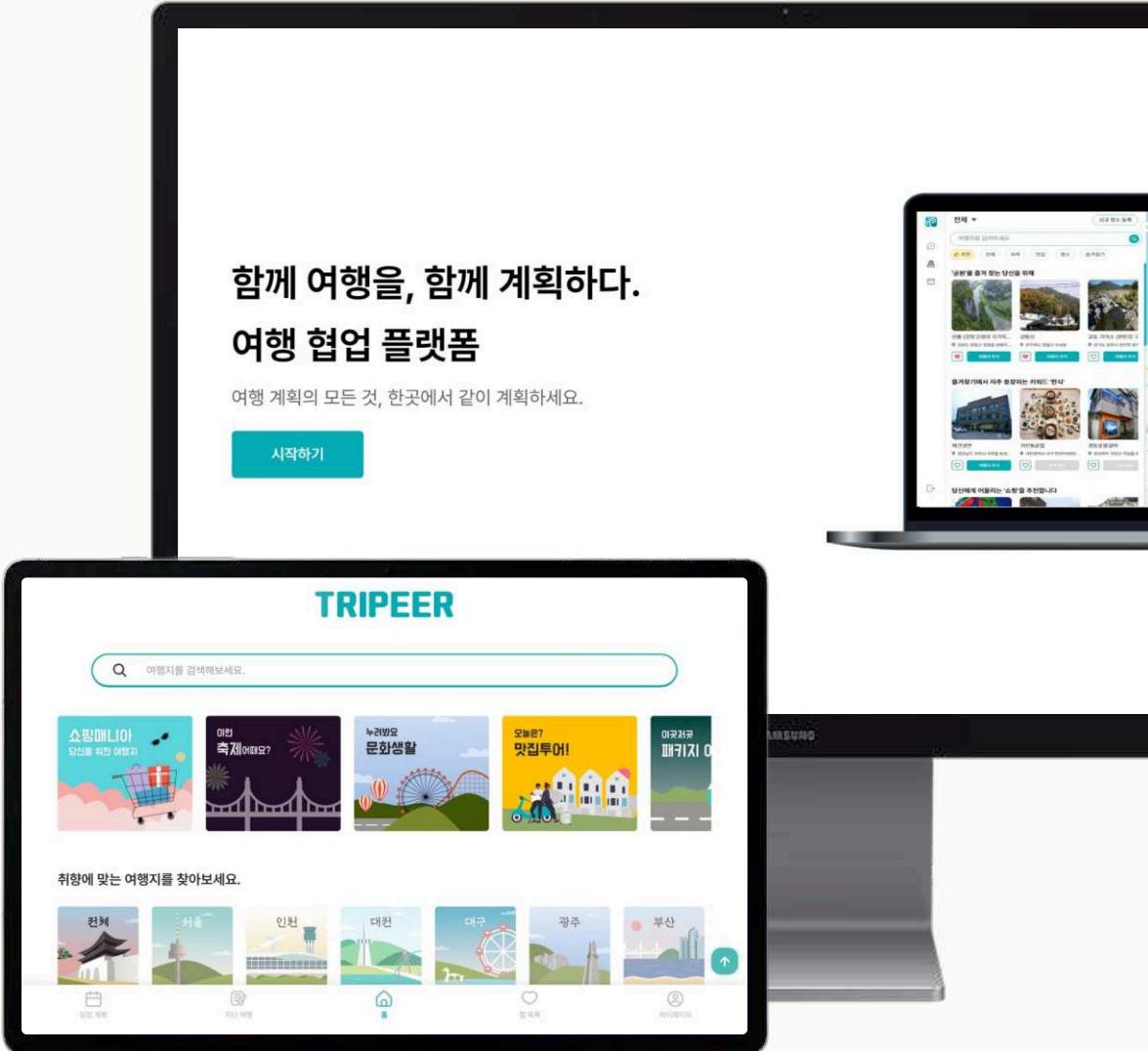


[앱스토어]

DATE 2024.04.08 - 2024.05.20(6주)
2024.08.26 - 2024.10.02(리팩토링)

WORK Front-End(3명), Back-End(3명)
프론트엔드 / 프로젝트 매니저 / 기획 및 로고, UIUX 디자인

TECH STACK



<https://github.com/SSAFY-3rdPJT-Tripeer/Tripeer>

<https://github.com/Tripeer-contest/frontend>

PERSONA



“ 모두가 만족스러운 여행 계획을 만들고 싶어! ”

이름 이다빈(28세 여성)

성격 MBTI J (계획적이고 체계적인 성향)

Pain point

여러 사람의 의견을 조율하고 모두가 만족할 수 있는 여행 계획을 만드는 데 어려움이 있음.

모든 계획을 책임져야 하는 부담과 예상치 못한 변수로 인한 스트레스가 큼.

BACKGROUND

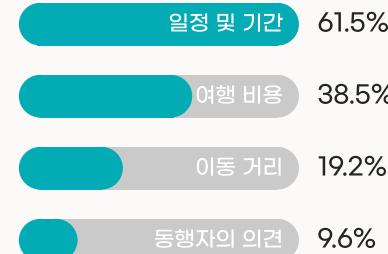
< 2023 국내여행 평균 동반자 수 >

| | | |
|-------|--|------|
| 2021년 | | 3.0명 |
| 2022년 | | 3.4명 |
| 2023년 | | 3.7명 |

[자료 출처 -자유투어 여행동향 설문조사]

[자료 출처 -문화체육관광부 2023년 국민여행조사 분석편]

< 여행을 계획할 때 가장 고려하는 요소 >



“ 혼자서도, 여럿이서도 완벽한 여행 계획을 지원합니다.”

- 최근 설문조사에 따르면, 많은 사람들이 **동행자와 함께하는 여행**을 즐기고 있습니다. 그러나 기존 여행 앱은 개인 사용자 중심으로 설계되어 그룹 여행 시 일정 조율과 협업에 한계를 보이고 있습니다.
- 여행 준비 과정에서 사람들이 가장 고민하는 **일정, 의견조율, 이동 거리** 등을 효율적으로 의논하고 결정할 수 있는 플랫폼이 부족하다는 문제를 인식하였고, Tripeer는 여러 채널에 분산된 정보와 소통을 통합하여 비효율성을 최소화하고자 합니다.
- Tripeer는 **개인 맞춤형 여행 추천과 그룹 협업 기능을 결합**하여, 효율적인 여행 계획을 지원하고 모든 정보를 통합적으로 관리해 시간 절약과 만족도를 높이는 것을 목표로 합니다.

ROLES

TRIPEER

1 프론트엔드

- 화면 구현(랜딩페이지, 다이어리페이지, 여행지페이지-지도 및 유저 맞춤 추천 게시물, 리뷰 페이지)
- Axios를 활용한 API 비동기 통신
- 반응형 페이지 구현
- 주요 기술 스택

React: 코드의 재사용성을 높이고, 다양한 라이브러리와 호환성이 높음

Yjs: CRDT 기반으로 동시 편집 충돌 해결, 네트워크 독립성 제공

Tanstack Query: 서버 데이터를 효율적으로 캐싱하여, 성능을 향상시킴.

2 프로젝트 기획

- UI/UX 디자인 및 로고, 지역별 이미지 제작
- UCC 및 발표자료(PPT) 제작



[그림1] 여행 지역별 배너 이미지 자체 제작

3 프로젝트 매니저

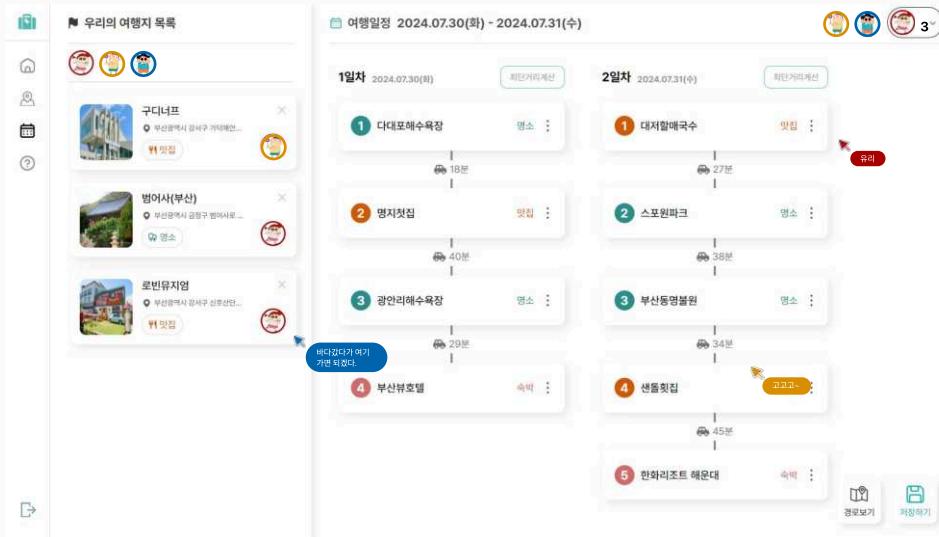
- Notion을 활용한 프로젝트 관리(기능 및 API 명세서, 컨벤션, 산출물 관리)
- Jira, 간트차트를 활용한 일정 관리



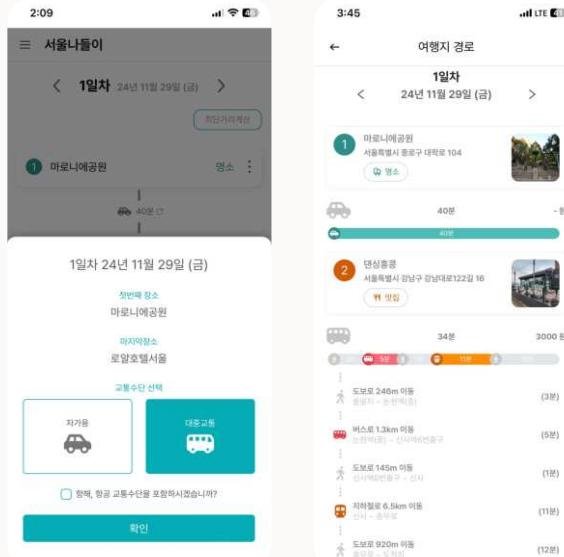
[그림2] Jira 누적 흐름 다이어그램



[그림3] 구글 시트 간트차트



[그림2] 사용자 간 화면 공유 및 일정 조율 기능



[그림3] 최단 거리 계산 및 최적 경로 제공

일정 최적화 및 경로 추천

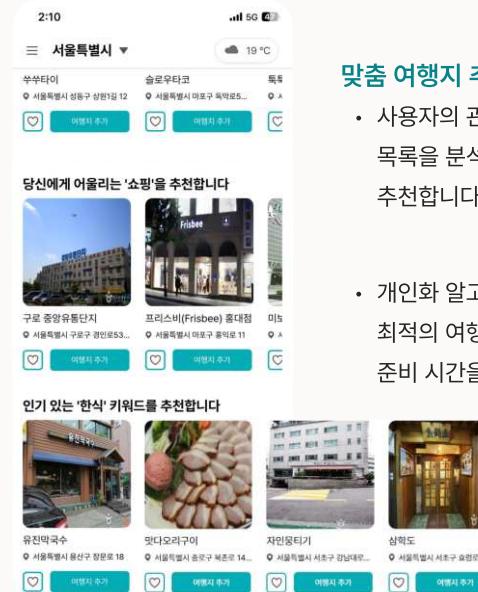
- A에서 B 여행지 간 소요 시간을 계산하여 자가용 및 대중교통 이용시 이동 시간을 제공합니다.
- 일차별 최단 거리를 계산하여 최적화된 일정 루트를 자동으로 생성합니다.
- 일차별 여행지 상세 경로 정보를 통해 자가용 및 대중교통 환승 경로와 예상 비용을 제공하여 여행 계획을 더욱 구체적으로 지원합니다.

동시편집 일정 조율

- 사용자 간 화면 공유, 채팅 기능을 통해 실시간으로 소통하며 여행 일정을 조율할 수 있습니다.
- 드래그 앤 드롭 방식으로 직관적이고 편리하게 일정을 조정하여, 동반자들과 협력적인 여행 계획을 세울 수 있습니다.
- 데스크탑 환경에서는 마우스 커서를 공유하며, 마우스를 활용한 채팅 기능도 가능하여 더욱 세밀한 소통을 지원합니다.

맞춤 여행지 추천

- 사용자의 관심사, 과거 여행 기록, 짐 목록을 분석하여 개인화된 여행지를 추천합니다.
- 개인화 알고리즘을 통해 사용자에게 최적의 여행 옵션을 제시하며, 여행 준비 시간을 대폭 줄입니다.



[그림4] 맞춤형 여행지 추천

ISSUE & RESOLUTION

TRIPEER

Issue1. Next.js에서 React.js로 변경

이슈 배경

SSAFY 수료 후 서버 환경 축소로 인한 서버 부담 감소 필요, 모든 페이지에 인증 라우터가 걸려 있어 SEO 최적화 효과가 제한적이라는 판단

해결 방법

Next.js에서 React.js로 전환하여 코드 리팩토링 진행, React의 lazy(코드 스플리팅)을 활용해 초기 로딩 속도 문제를 개선

결과

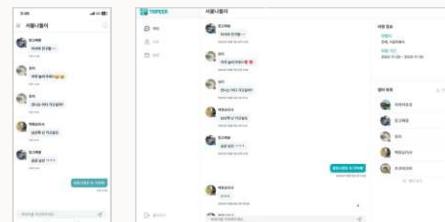
서버 부담을 줄이고 코드 접근성과 유지보수 효율성을 높여, 개발 효율성과 사용자 경험을 향상



여행 관련 서비스인데, 모바일에서는 불가능한가요?

모바일 접근성 강화

반응형 웹과 모바일 최적화로 채팅 기능 등 주요 기능의 사용성을 개선했어요.
또한, 웹뷰를 활용한 앱 배포를 통해 사용자 접근성을 높였어요.



[그림5] 모바일, 데스크탑 채팅 페이지

LESSON LEARNED

- 코드의 재사용성을 높이고 가독성을 개선하기 위해 팀 내에서 지속적으로 코드 리뷰를 진행하였으며, 이를 통해 코드 일관성을 유지하고 품질을 향상시킬 수 있었습니다.
- Yjs를 사용해 공지사항의 실시간 동기화 기능을 구현하면서 CRDT(Conflict-free Replicated Data Type)의 원리와 적용 방법에 대해 알 수 있었습니다.

Issue2. 사용자 피드백을 반영한 리팩토링

이슈 배경

사용자 피드백을 수집한 결과, 특정 기능에 대한 개선 요구가 높아 리팩토링 과정에서 기능 확대와 일부 UI 변경을 추가적으로 반영

해결 방법

사용자 피드백 중 우선순위가 높은 요구사항을 선정해 구현했고, 유지보수성을 높이기 위해 컴포넌트를 분리하여 선언적으로 관리

결과

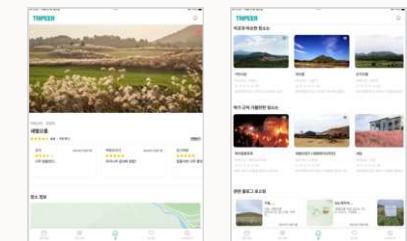
사용자 피드백을 기반으로 한 리팩토링을 통해 사용자 만족도를 높임.



제공해주는 여행지 정보가 부족해서 다른 포털 사이트랑 병행하면서 사용하니 번거로워요.

여행지 정보 통합

여행지별 별점, 리뷰, 블로그 포스팅 등 메타데이터 제공 및 짐 기능을 추가했어요.



[그림6] 여행 지별 상세 정보 및 짐 페이지

PROJECT REWARDS

- 2024 관광데이터 활용공모전 장려상 수상 (한국관광공사, 카카오 주관)
- 삼성 청년 아카데미 자율프로젝트 결선발표회 전국 3등 수상
- 삼성 청년 아카데미 자율프로젝트 최우수상 수상(구미 전체 1위)

02

빅데이터를 활용한 어린이 식단 추천 서비스 아이밸런스

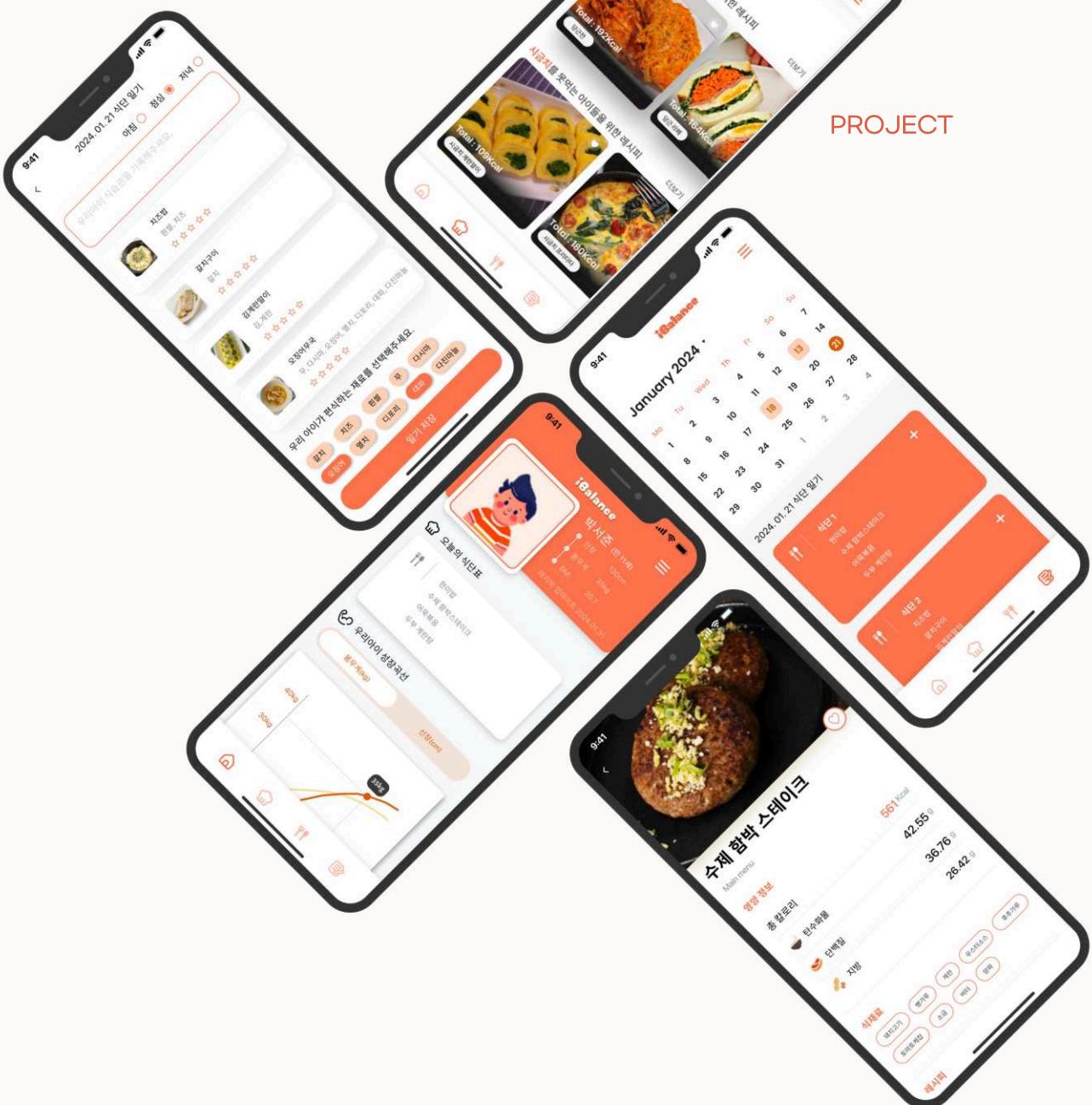
PROJECT

Overview

바쁘지만 아이들에게 건강한 식단을 제공하고 싶은 부모님들을 위한 개인 맞춤형 식단 서비스를 제공합니다.

아이의 식단 선호도, 성장 상태, 편식 정보를 바탕으로 건강한 식단을 추천하고 편식 재료 레시피를 제공합니다.

#빅데이터 #식단추천 #편식재료레시피



DATE 2024.02.26 - 2024.04.05(7주)

WORK Front-End(2명), Back-End(4명)
프론트엔드 / 프로젝트 팀장 / 기획 및 로고, UIUX 디자인

TECH STACK



<https://github.com/D108-iBalance/iBalance>

PERSONA



“성장하는 우리 아이를 위한
건강한 맞춤 식단이 있으면 좋겠어요.”

6살 된 아이를 둔 맞벌이 직장인.
아이의 성장과 건강을 중요시 하지만,
바쁜 일정 탓에 영양 균형을 맞춘 식단 준비에 어려움을 느낌.

BACKGROUND

< 18세 미만 자녀가 있는 맞벌이 가구 >



[자료 출처 - 통계청 2023년 하반기 지역별고용조사 맞벌이 가구 및 1인 가구 취업 현황]

“성장기 아이를 위한 맞춤형 건강 관리 솔루션을 제공합니다.”

육아 환경 변화와 건강 관리의 필요성

- 설문 조사 결과에 따르면, 작년도 대비 맞벌이 가구 비율이 상승하였고, 2023년 기준 50% 이상을 기록하고 있습니다.
- 맞벌이 부부의 증가로 인해 부모들은 한정된 시간 안에서 더 효율적이고 효과적인 육아방법을 추구하고 있습니다.
- 하지만 바쁜 일상 속에서 지속적으로 아이 식단을 관리하기란 현실적으로 어려움이 있습니다.

부모의 시간과 자원 절약 지원

- 성장기 아이를 위한 지속적인 맞춤형 식단 제공을 통해 부모가 **식단 계획에 소요되는 시간과 자원을 절약할 수 있습니다.**

식습관 개선과 건강 증진

- 아이의 **편식 데이터를 기반으로 한 추천 레시피**를 제공하여, 균형 잡힌 식단을 통해 아이의 식습관 개선과 건강 증진 효과를 기대할 수 있습니다.

ROLES

iBalance

1 프론트엔드

- 레이아웃 구성(인트로페이지, 로그인페이지, 식단 페이지 편식 해결 레시피 페이지) 및 반응형 페이지 구현
- Axios를 활용한 API 비동기 통신 및 OAUTH 2.0을 통한 로그인 구현
- 주요 기술 스택

React.js : 컴포넌트 기반 아키텍처를 통해 코드 재사용성을 높이고, 빠르고 효율적인 UI 구축

Redux : Redux를 활용한 사용자 로그인 정보 전역 상태관리

PWA : 웹 앱을 네이티브 앱처럼 동작하게 하여, 접근성을 높이고, UX 향상시키기 위해 활용

2 프로젝트 팀장

- Notion을 활용한 프로젝트 관리(기능 및 API 명세서, 컨벤션, 산출물 관리)
- Jira, 간트차트를 활용한 일정 관리, 데일리 스크럼 및 KPT 회고 진행

Scrum-Kanban 방식의 프로젝트 관리

- Jira: 스프린트 단위 작업 계획과 우선순위 설정을 통해 작업을 체계적으로 관리하고, 주기적인 스프린트 검토를 통해 진행 상황을 효율적으로 관리
- 간트차트: 공유 시트를 활용해 일정과 진행 상황을 시각화하여, 작업 일정을 한눈에 파악하고 신속한 일정 조정 가능



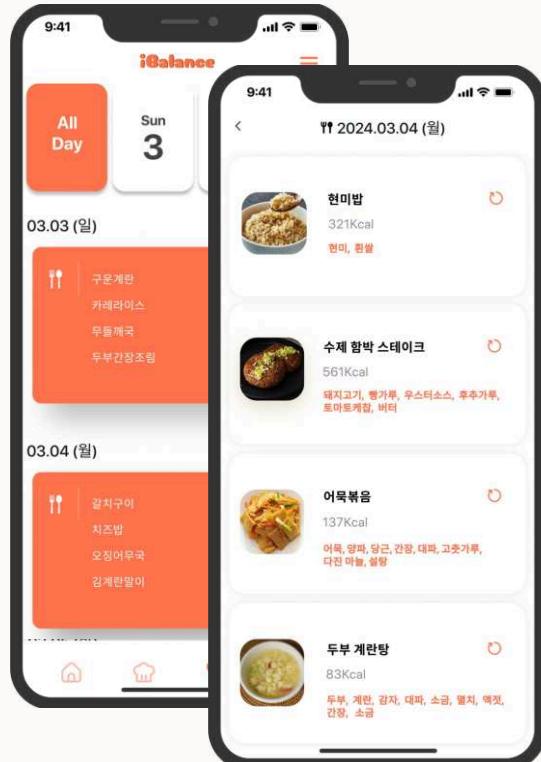
[그림1] 프로젝트 간트차트

[그림2] Notion 프로젝트 산출물 관리

3 프로젝트 기획

- UI/UX 디자인 및 로고 및 UCC 및 발표자료(PPT) 제작

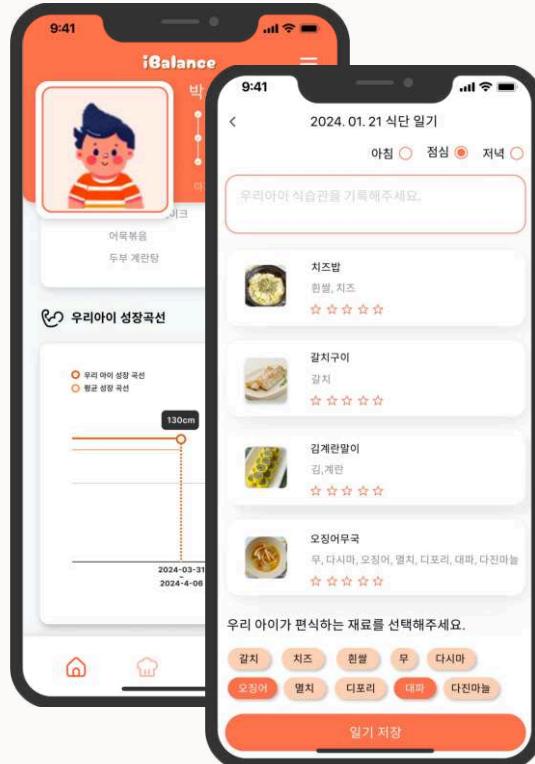
KEY FEATURES



[그림3] 식단 페이지

빅데이터를 활용한
유저 맞춤형 식단 제공

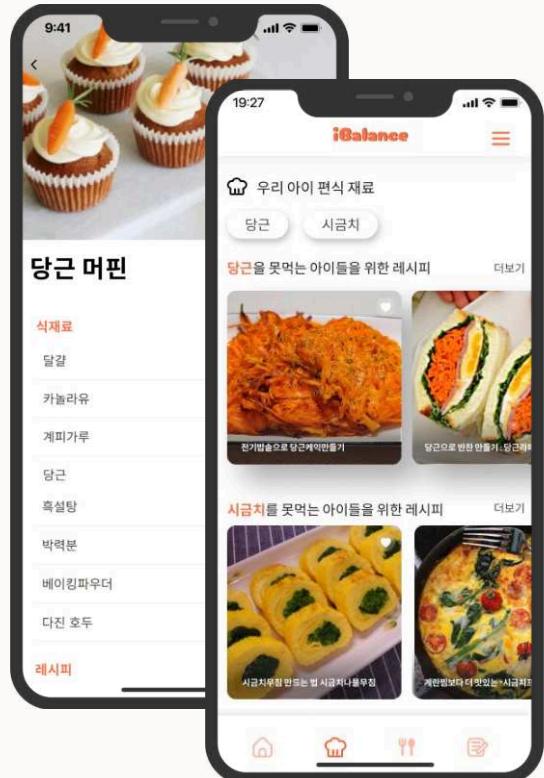
- 식단 생성 시 선호도 및 나이에 적합하게 1주일치 맞춤형 식단을 추천합니다.
- 하루 3끼, 1주일 최대 21끼 추천 받을 수 있습니다.
- 메뉴의 칼로리 및 재료들을 확인 후, 적합하지 않을 시 메뉴변경이 가능합니다.



[그림4] 홈 및 일기페이지

자녀 성장 상태 관리 및
식단 다이어리 작성 가능

- 부모가 자녀의 성장 상태를 지속적으로 모니터링 할 수 있습니다.
- 추천 받은 식단으로 일기작성이 가능하며, 메뉴별 별점 및 편식 재료를 체크할 수 있습니다.



[그림5] 편식 해결 레시피페이지

편식 재료 활용한
다양한 레시피 제공

- 식단 일기를 바탕으로 편식 재료들의 대한 다양한 메뉴를 추천받을 수 있습니다.
- 편식 재료별 메뉴의 재료 및 요리순서를 제공받을 수 있습니다.

ISSUE & RESOLUTION

Issue1. OAUTH 2.0을 활용한 로그인 인증 문제 해결

이슈 배경

새로운 프로젝트에서 OAUTH 2.0을 도입하여 사용자 인증 로직을 구현하면서, 처음으로 OAUTH 2.0에 접근했습니다. 로그인 인증 과정에서 로컬 개발 환경과 실제 배포 환경에서 요구되는 서버 경로(path)가 달라, 올바른 API 엔드포인트로 요청을 보내는데 혼란을 겪었습니다.

해결 방법

- **인증 로직 이해:** 관련강의 및 구현 사례를 검토하여, 인증 과정에서 각 단계가 어떻게 작동하는지 이해하였습니다.
- **환경별 경로 관리:** 개발 중 로컬에서 작업할 때는 로컬 환경 변수를 사용하고, 실제 배포 전에 로컬에서 사용한 환경 변수를 주석 처리한 후 실제 서비스에 필요한 배포 환경 변수를 활성화시켜 테스트했습니다. 이는 실수를 방지하고 각 환경에 적합한 API 경로를 사용할 수 있도록 하는 안전장치 역할을 했습니다.

결과

환경별로 API 경로를 수동으로 관리하는 과정에서 실수의 여지를 줄이기 위해 주의 깊게 작업해야 함을 깨달았습니다. 또한, 이 경험을 통해 자동화된 환경 설정 전환 방법에 대한 필요성을 인식하게 되었으며, 향후 프로젝트에서는 더 효율적인 환경 구성 방법을 모색할 계획입니다.

LESSON LEARNED

- React와 Vue 프레임워크간의 장단점을 파악할 수 있는 기회가 되었습니다.
- 간트차트를 활용하여 프로젝트 일정을 관리하는 능력을 향상시킬 수 있었습니다.
- Gerrit을 활용하여 코드리뷰의 중요성을 이해하게 되었습니다.

iBalance

Issue2. 회고를 통한 문제점 발견

이슈 배경

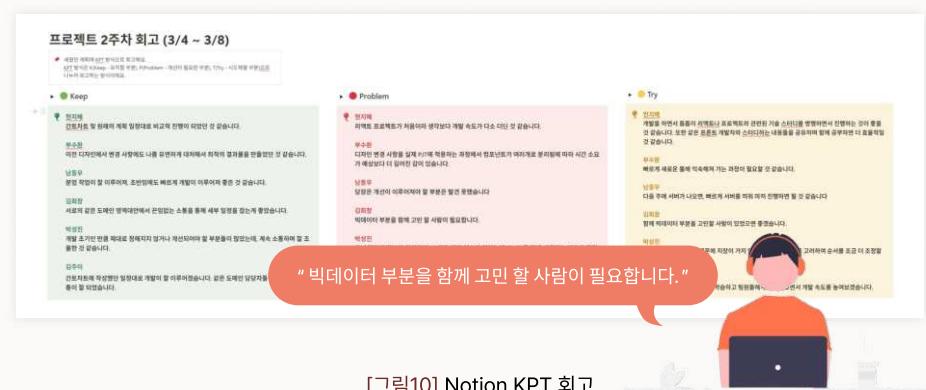
스프린트 회고(KPT회고) 중 빅데이터 알고리즘을 담당한 백엔드 팀원의 고충을 파악하였습니다.

해결 방법

스크럼에서 논의 후, 데이터 처리 방식을 변경하여 우선 더미 데이터를 적용하고, 알고리즘 구현이 완료되면 이를 대체하는 방식으로 조정하였습니다.

결과

백엔드 팀원의 부담을 줄이면서도 짧은 기간 내 프로젝트를 성공적으로 마무리하였으며, 신뢰도 높은 식단 추천 기능 구현할 수 있었습니다.



[그림10] Notion KPT 회고

PROJECT REWARDS

- 삼성 청년 아카데미 특화 프로젝트 우수상 수상
- 삼성 청년 아카데미 특화 프로젝트 UCC 입상

03

PROJECT

마피아게임을 함께 즐기는 미션 기반 SNS **MSG**

Overview

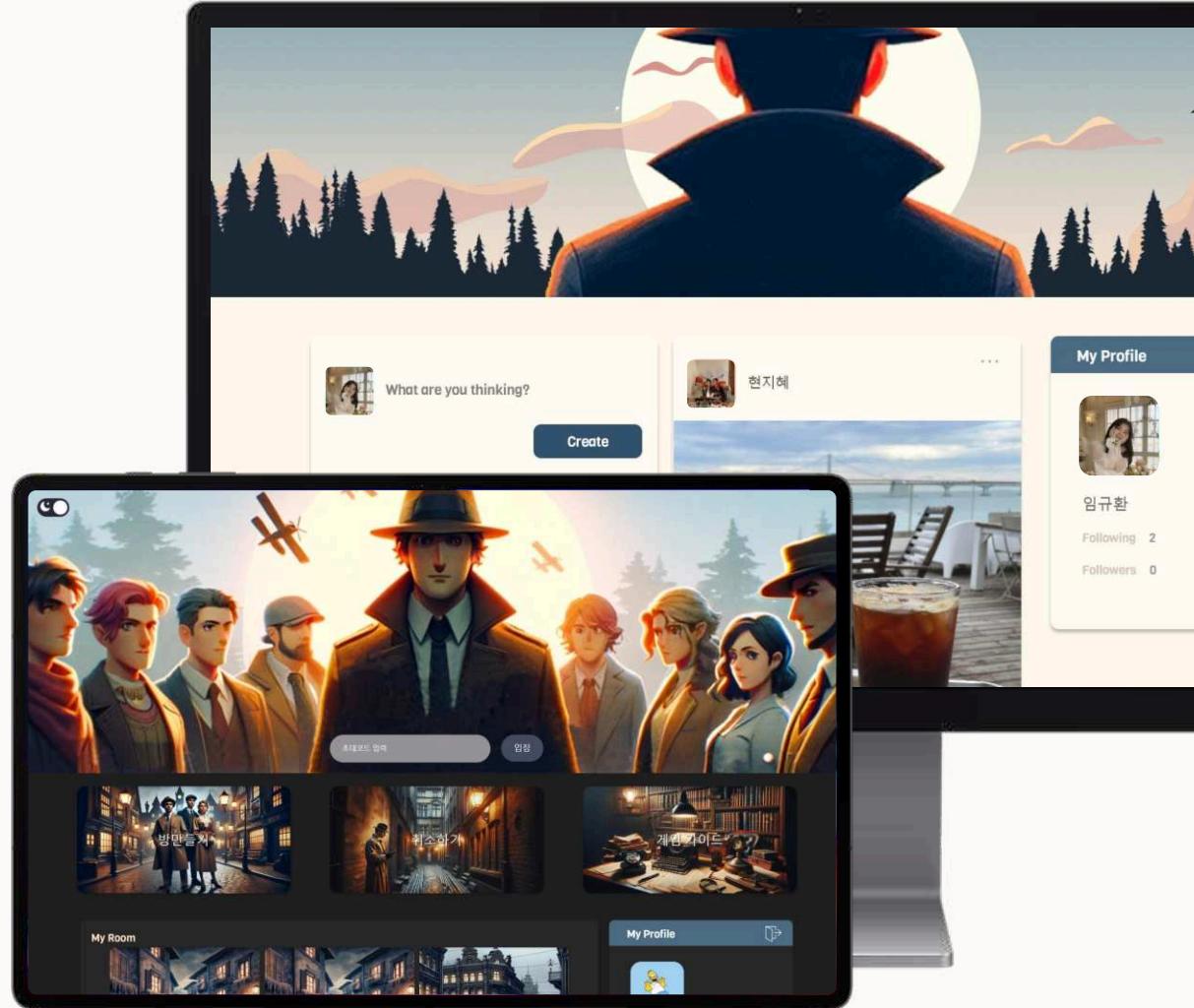
리얼 타임 마피아 게임으로 매일 주어지는 미션을 수행하고 사진을 업로드하여 SNS를 통해 일상을 공유할 수 있습니다. 여유 시간을 활용해 게임에 참여하고, 기존 SNS에 아쉬움을 느꼈던 사람들에게 신선함을 가져다 줄 수 있습니다.

#SNS #마피아게임 #게시물업로드미션

DATE 2024.01.08 - 2024.02.16(7주)

WORK Front-End(2명), Back-End(4명)
프론트엔드 / 프로젝트 팀장 / 기획 및 로고, UIUX 디자인

TECH STACK       



<https://github.com/d109-msg/.github/tree/main/profile>

PERSONA



“ 멋 부리지 않아도 편하게 소통할 수 있으면 좋겠다.”

이름 이창근(남자)

나이 27세

성격 소심하고 내성적인 성격 (MBTI ISFP)

Pain Point

- 기존 SNS의 자기 과시적인 문화가 불편하며, 그런 문화 속에서 소통하는데 피로감을 느낌.
- 화려한 사진이나 세련된 게시물을 올려야 한다는 부담감 때문에 자유롭게 콘텐츠를 올리기 어렵다고 느낌.
- 다른 사람들과 소통하고 싶지만, 자신감이 부족해 SNS 참여가 점점 줄어드는 상황.

BACKGROUND

< SNS 게시물 업로드 주 목적 >

43.1%

30.3%

26.6%

자기 과시용

일상 기록용

정보 공유용

[자료 출처 - 시장조사전문기업 트렌드모니터 자기 이미지 선망 니즈 관련 조사]

“ 일방적인 소통이 아닌, 게임으로 즐기는 새로운 SNS”

문제 인식

기존 SNS는 주로 일방적인 소통과 과도한 자기 과시에 초점을 맞추어 사용자들에게 피로감과 싫증을 유발하는 문제가 있습니다. 이러한 문제는 사용자들이 SNS를 점차 이탈하게 만드는 주요 요인으로 작용하고 있습니다.

기획 의도

MSG 프로젝트는 이러한 문제를 해결하고자, 게이미피케이션 요소를 활용한 새로운 형태의 SNS를 제안합니다. 단순히 게시물을 올리는 것이 아니라, 게임 참여와 일상을 자연스럽게 결합하여 누구나 부담 없이 공유할 수 있는 환경을 제공합니다.

ROLES

MSG

1 프론트엔드

- 레이아웃 구성(로그인 및 회원가입, 비밀번호찾기 페이지, 게임 페이지, 게임 상세 페이지, 마이 페이지, 게임 가이드)
- 반응형 페이지 구현
- 라이트모드, 다크모드 구현
- 게임 로직 구현(게임 캐릭터별 능력 부여, 투표시스템)
- Axios를 활용한 API 비동기 통신
- 주요 기술 스택

Vue.js: 반응형 데이터 바인딩과 직관적인 API 덕분에 복잡한 UI를 쉽게 구현 가능

Pinia: 상태 관리를 위해 더 간단하고 직관적인 스토어를 제공하여 코드 가독성과 유지보수성을 높이기 위해 사용

Axios: HTTP 요청을 간편하게 처리하고, 프로미스 기반의 비동기 통신을 통해 서버와의 데이터 교환을 효율적으로 관리하기 위해 선택

2 프로젝트 팀장

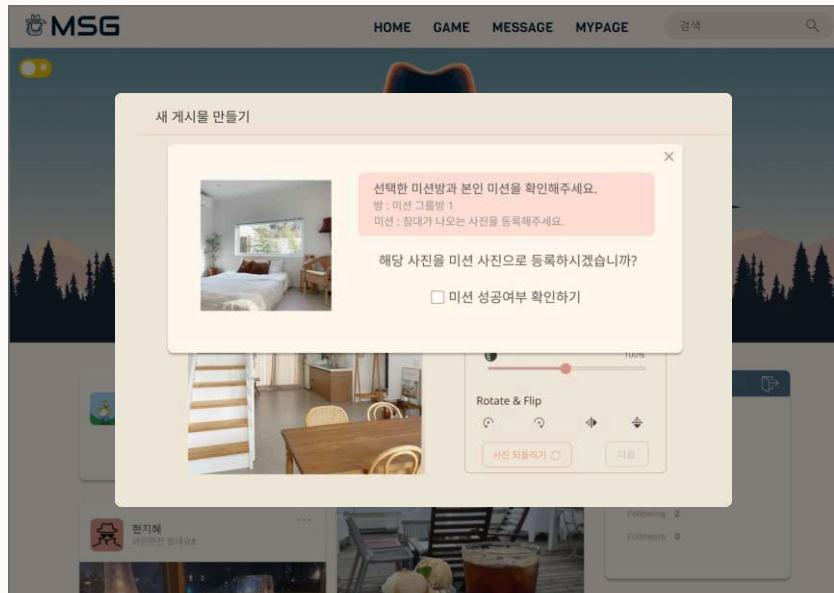
- Notion을 활용한 프로젝트 관리(기능 및 API 명세서, 컨벤션, 산출물 관리)
- Jira, 간트차트를 활용한 일정 관리, 데일리 스크럼 진행

3 프로젝트 기획

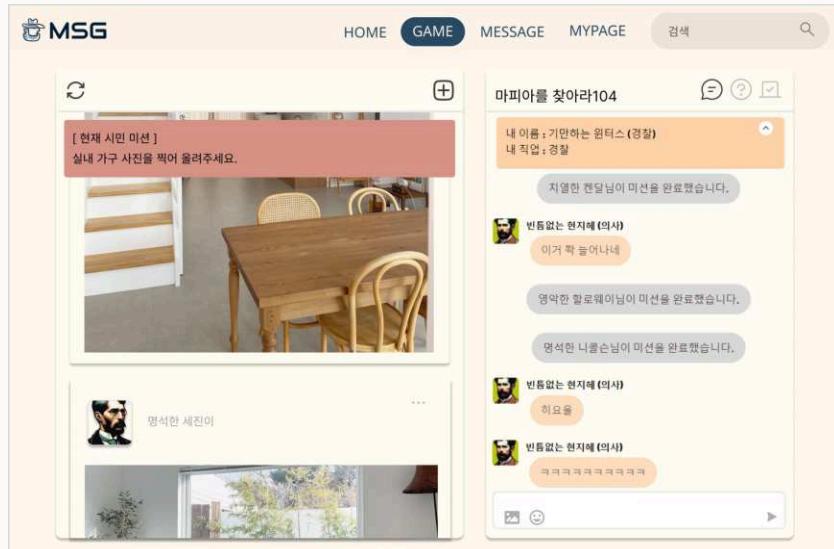
- UI/UX 디자인 및 로고 및 UCC 및 발표자료(PPT) 제작



[그림1] 데스크탑, 모바일버전별 라이트모드 다크모드 UI 제작



[그림2] 메인 피드 및 미션 업로드 화면



[그림3] 마피아 게임 중 피드 공유 화면

실시간 채팅 및 리얼타임 마피아 게임

- 실제 시간을 반영하여 오전 8시부터 오후 8시는 낮, 오후 8시부터 오전 8시는 밤으로 설정됩니다.
- 게임이 시작되면 마피아와 시민 진영이 자동으로 결정되며, 각자의 역할과 미션이 부여됩니다.
- 유저들은 실시간 채팅을 통해 서로 소통하며 자신의 역할과 미션을 수행하고, 이를 통해 게임의 몰입감을 더욱 강화합니다.
- 빠듯하지 않은 플레이 방식으로 사용자들이 여유롭게 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공합니다.

AI 기반 마피아 게임 미션 검증 시스템

- 단순히 게시물을 작성하는 것이 아닌, 게임 내 주어진 미션에 맞게 게시물을 작성하여 SNS 피드에 업로드해야 합니다.
- AI가 게시물을 분석하여 미션 성공 여부를 실시간으로 검증하며, 이를 통해 게임의 공정성과 흥미를 높입니다.

유저 간 SNS 피드 공유 및 게임 연동

- 일반적인 SNS 기능(피드 공유, 팔로우 등)을 제공함과 동시에, 마피아 게임을 통해 피드가 채워지고 내 게시물을 추가할 수 있습니다.
- 게임에서 수행한 미션과 관련된 게시물이 피드로 연동되어, 게임 플레이와 SNS 활동을 매끄럽게 연결합니다.

ISSUE & RESOLUTION

MSG

Issue1. 투표 시스템의 실시간 업데이트 문제 해결

이슈 배경

게임 내 투표 시스템에서 여러 사용자가 동시에 투표할 때, 실시간으로 투표 현황이 반영되지 않는 문제가 발생했습니다. 이는 사용자 인터페이스가 서버의 최신 상태를 제대로 반영하지 못해 발생하여서 사용자 경험을 저하시키고, 투표 결과의 신뢰성에도 영향을 미쳤습니다.

해결 방법

- 비동기 처리 로직 개선:** Axios를 활용하여 비동기로 처리하는 방식을 선택했습니다. 그리하여 서버에서 투표 데이터가 업데이트 될 때마다 클라이언트에 실시간으로 정보가 반영될 수 있도록 개선했습니다.
- 재렌더링 처리 최적화:** Vue.js의 반응성 시스템을 통해 상태 변화가 있을 때마다 적절한 컴포넌트만 재렌더링 되도록 최적화했습니다. 이를 위해, 컴포넌트의 종속성을 명확히 하고, 불필요한 렌더링을 줄이기 위해 계산된 속성(computed properties)과 감시자(watchers)를 적절히 사용했습니다.
- pinia 상태관리:** 투표 데이터의 중앙 관리를 위해 Pinia를 사용했습니다. 이는 모든 투표 상태를 중앙에서 감시하고, 데이터가 업데이트 될 때마다 관련된 모든 클라이언트가 최신 상태를 반영할 수 있도록 설계하였습니다.

결과

이러한 개선을 통해 투표 시스템의 실시간 업데이트 문제가 해결되었으며, 사용자들은 투표 현황을 정확하고 신속하게 확인할 수 있게 되었습니다. 이로써 사용자 만족도가 향상되었고, 시스템의 안정성과 응답성이 개선되었습니다.



[그림4] 데스크탑, 모바일버전 게임페이지



[그림5] 직업별 가이드

Issue2. 사용자 몰입도 향상

이슈 배경

평소엔 평범한 SNS이지만, 마피아 게임이 시작될 경우 사용자에게 더 큰 재미를 제공할 방법을 고민하였습니다.

해결 방법

- 마피아 게임 내 낮과 밤 트리거를 활용해 라이트 모드와 다크모드로 전환
- 마피아와 시민 역할을 세분화하여 역할별 능력을 활용할 수 있도록 설정
- 게임 설명 가이드와 직업별 역할 가이드를 작성하여 게임 중에도 조회 가능
- 모바일과 데스크탑 등 다양한 디바이스에서 동일한 UX를 제공하도록 최적화

결과

게임 내 몰입감이 증가하여 사용자 경험을 강화하고, 신규 사용자의 이해도를 높여 게임 참여도 향상 시켰습니다.

LESSON LEARNED

- 다크모드 및 반응형 웹을 만들면서 초기 컴포넌트 구조 설계의 중요성을 깨닫게 되었습니다.
- 마피아 게임 로직을 짜면서 유저 플로우와 예외 처리의 중요성을 깨닫게 되었습니다.
- 첫 프로젝트 팀장을 맡으며 아침마다 스크럼 회의를 통해 서로의 진행 상황을 공유하며 일정 공유의 중요성을 느낄 수 있었습니다.
- 동료와의 협업 시 긴밀한 커뮤니케이션의 중요성을 느낄 수 있는 시간이었습니다.
- Jira를 활용하여 효율적으로 프로젝트를 일정을 관리하려고 노력하였습니다.

PORTFOLIO

FRONTEND

THANK YOU

010-4107-6376

HYUNJIHYE