안녕하세요 12조 발표를 맡게 된 팀장 유상우라고 합니다

캐릭터 수집/육성 시스템을 차용한 일정관리 웹 서비스를 개발하­­­였습니다

소개는 팀소개, 기획소개, 기능 서비스 순으로 진행하겠습니다

저희 팀명은 벌써 12월입니다. 한해동안 얼마나 성장하였고 어떠한 것을 이루었는지 돌아보자는 의미로 정했습니다

팀 구성은 4명의 프론트엔드/ 2명의 백엔드로 구성했습니다

개발환경은 리액트 타입스크립트 익스프레스 기반으로 개발하였습니다

클라우드 타입이라는 무료배포서버를 활용하여 미리 배포 환경을 테스트도 하였습니다

기획소개입니다. 포켓몬을 수집하며 일정을 관리하는 습관을 가져보세요라는 뜻입니다

워런버핏은 시간을 주체적으로 관리해야함을 강조하기도 하였듯

시간을 관리하지 않는 이들이 포켓몬을 수집하며 시간을 관리하도록 하자는 동기를 가지고서 서비스를 만들었습니다

서비스 이용 대상은 일정관리를 잘 하든 하지 않든 캐릭터 수집을 좋아하는 누구나

서비스 목표는 꾸준하게 사용하는 서비스, 개발하는 나 자신부터 사용하는 서비스를 목표로 하였습니다. 마케팅 프로젝트를 할 때면 상품을 기획할 때 내가 살 만한 상품을 개발하듯이 서비스도 내가 사용할 서비스를 목표로 만들었습니다.

향후 기술적 목표는

데스크톱앱, 스마트폰 앱으로 확대, 모임 커뮤니티로 확대를 꾀하고 있습니다

여기서 서비스를 만드는데 왜 하필 포켓몬인가?

포켓몬 고를 하기 위해 속초로 모였던 사건, 편의점을 방불케한 포켓몬 빵 대란이 있었으며 비디오게임 시리즈 역대 판매수익 차트를 보시면 포켓몬이 1위를 고정하고 있습니다. 이렇듯 우리는 포켓몬에게 너무나 친숙하고 수집하는 것이 익숙한 환경에서 나고 자랐습니다.

자연스럽게 포켓몬을 수집하는 서비스라면 사용하는 이들에게 친숙하게 다가올거라는 판단하에 도입하게 되었습니다

기능 / 서비스 소개 입니다.

캘린더 기능, 사용자 기능, 캐릭터 기능이라는 3가지 기능 그룹으로 나뉘며

와이어프레임은 다음과 같이 구성하였고

DB 설계는 보시는 바와 같습니다

API도 참조링크를 들어가시면 자세하게 확인하실 수 있습니다

서비스 도메인입니다.

접속하셔서 이용해보시면 좋을 거 같습니다

시연으로 간단하게 보이기 전에 서비스 소개를 위해 만든 사진을 보이겠습니다

캘린더 기본 페이지 / 로그인 / 회원가입 페이지 입니다

보시는 것 처럼 포켓몬을 미 보유하면 몬스터볼이 나타나고 대표 캐릭터가 존재하면 해당 캐릭터가 달력에 나타납니다.

캘린더의 핵심기능인 일정 등록도 보시는 것 처럼 됩니다

일정을 등록하고 할일을 끝낼때마다 주어지는 포인트를 모읍니다

상점에서는 포켓몬알을 구입하고 포켓몬을 뽑습니다

열매들을 구입하여 포켓몬에게 먹이면 애정도가 올라가게 되는데 자료에 보이듯 애정도가 0일때는 뒷모습을 보이지만 30의 애정도를 채우면 포켓몬이 앞모습을 드러내게 되고 100을 채우면 색도 바꿉니다

마이페이지에서는 내가 수집한 포켓몬의 수를 확인할 수 있고 탈퇴, 닉네임을 수정할 수가 있습니다.

캘린더를 추가하거나 캘린더를 공유 할수도 있습니다

해결하기 어려웠던 문제 및 프로젝트 소감을 정리하였습니다

JWT 토큰 갱신, 리액트 객체를 다루는 문제, 디자인이나 렌더링 문제 등에 대해 고민하고 해결하였습니다.

소감입니다. 다 읽어드리면 좋겠지만 제가 작성한 것만 읽어보겠습니다. 혼자서 한다면 3주도 부족했을 것 같지만 함께 했기에 가능햇던 거 같습니다. 더 좋은 서비스로 더 많은 사람들이 이용할 수있게 더 발전시키고 싶습니다.

마지막으로 서비스 시연을 보여드리고서 마치겠습니다.