



7월 18일 미팅

📅 작성 일시	@2023년 7월 18일
🕒 회의 시간	오전 10시 ~ 11시 20분
🏠 회의 장소	삼성화재 유성연수원 로비
📌 회의 유형	미팅
👤 작성자	👤 nayeon Kim
👥 참가자	② 정재욱 📄 진서 이 📄 준석 김 ② 우수인



회의 주제



기획서



요구사항 정의서



와이어프레임



ERD



인터페이스 정의서



시퀀스



간트차트



기타



주요 안건



기획서

- 주요 기능 넣을 때 우선순위 순으로 적기(랜덤 채팅 강조)

- 기획서 굿!

요구사항 정의서

- 비밀번호 찾기
 - user에 임시 비밀번호임을 알려 비밀번호 다시 입력 😊
- 이메일 직접 입력도 있어야 함.
 - 관리자가 직접 관리
- 소셜 로그인에서 받아올 수 있는 정보 체크하기 😊
- 탈퇴 시 value값을 줘서 체크할 것,
 - 상태를 코드로 두기(정상, 휴면, 탈퇴, 밴) 😊 → 기간
 - 정상인 사람만 로그인할 수 있도록.
- 캐릭터 / 프로필 사진
 - 사진 or 기본 이모지를 넣는 것, 옆에 현재 상태 표시 😊
 - **react-avatar**
- 랜덤 매칭 방 생성 - 친구방인지 랜덤방인지만 구분하고 통합시키기
 - 굳이 2,4,6인?
 - user에게 선택권을 주어 매칭을 더 원한다면 on / 유입을 원치 않으면 off 기능 방에 추가 인원 문제 😊
- 밖에서 하는 채팅 로직 정확히 작성하기
 - 재욱, 준석이형이 채팅로직 😊
- 타이머
 - 생각보다 어려움
 - 어떤 식으로 타이머 작동시킬지 고민 필요
- 알림창 - pwa(기술), FCM(플랫폼)
 - 알림 DB
 - 타입, 알림 id, 읽음 상태, 알림 내용, 제목, 송신자, 수신자, 언제왔는지 😊
- WebSocket에 있는 데이터를 어떻게 관리할 것인가(local에 저장해야할 수도 있음) ⇒ localStorage?? / 대신 session 🌀
- 요구사항 정의서에 신고버튼 추가 및 내용 추가 😊

- room, stRoom, chat, 신고자 DB
 - room이 삭제될 때 stRoom에 room id 추가 및 추가 정보도 함께 추가(생성일, chat id 등)
 - chat에는 chat id와 전체 script저장
 - 신고자는 room id를 가지고 신고
 - 그러면 room id 값으로 stRoom를 참조 후 stRoom이 갖고있는 chat id로 채팅 내용 참조
- 욕설, 성희롱과 같은 신고 내용 분류
- 1대1 문의
 - 기록 남겨야함.
 - 내가 남긴 문의만 나옴
 - 문의 클릭하면 그 밑에 답변 나옴
 - 문의 DB + 관리자 계정으로들어갔을때 답글을 쓸 수 있어야됨 😊
- 음소거
 - 내 소리만 on/off 기능
 - 개별 볼륨 조절 우선순위 게임보다 살짝 위
- 메인 프로세스(번역 등) 더 자세하게 적을 필요 있음!

와이어프레임

- 카카오 로고에 talk 들어가면 안됨. + 라인, 트위터(조금 어려울 수 있음)
- 정지 부분 빼기
- 나에 대한 친구 추가 신고 부분 빼기
- 화상채팅방 안에서의 채팅
 - 유튜브 링크를 줄 수도 있고.
- 번역채팅, 채팅 나눠서
 - 구글밋(자막이 나오고 오른쪽에 채팅을 할 수 있도록)
- (친구 삭제하는 기능)

ERD

- 채팅 - 레디스
 - 카카오 채팅
 - 옛날 카톡 보는 건 느림 = 옛날 카톡, 최신 카톡 서로 다른 곳에 저장
- 소셜 부분 추가하기
- a와 b가 친구가 된다면 $a \rightarrow b$ / $b \rightarrow a$
- 친구와의 채팅 테이블 만들어 두는게 좋을 것 같음
 - 채팅이 날라간다는건 말이 안 되는 구조
- 친구 맺은 날짜
- 신고에 대해서도 사실 파악 필요함.
- 화상 채팅방 생성되고 사라지는 시간
- 번역한 대화를 저장하고싶다면?
- 사용 이력 필요
- 참여자가 언제 참여했고 나갔는지에 대해서.
- 임시 비밀번호에 대해 사용자 상태를 join하거나 user테이블에 넣기
- 차단에 대한 컬럼
- 신고에 대한 조치 필요
- 화상채팅 안에서의 채팅, 밖에서의 채팅 테이블 따로 만들기
- ERD 설계 수정하기 !

인터페이스 정의서

- 주고 받는 value에 대한 간단한 설명 필요
- 컨벤션 맞추기

시퀀스

- 화상채팅, 랜덤 섞인 것 같음.
 - 처음 요청 주고받을 때 다 받기 때문에 음성은 빠도 됨.
 - 서버가 무엇인지에 대해서도 제대로 정의할 필요 있음.
 - 서버와 웹소켓 분리 시킬 필요 있음.
-



간트차트

- 전체 일정을 다 계획해야함.
-



기타

- 우리는 서버가 많기 때문에 정확하게 나눠야 함.
 - 메인서버, stt&번역서버, 채팅서버 등(원래는 메일서버도 따로 만듦)
- 소켓으로 주제어만 각각 띄어주기 가능
- (정답 입력하는 칸)
- 게임에 많은 시간 쓰지 말 것 제발 !!
- 화면 내에서 돌아가는 구조 생각하기
 - 로컬스토리지에 뭘 담을 것인지
 - ex) 게임 시 '지우개'라는 키워드를 어디에 저장해둘지 .. - 프론트에 저장해야할텐데