

웹프로그래밍

FINAL PROJECT



학 과	컴퓨터공학부
교수님	원 지 혜
학 번	202130422
이 름	박 연 수



0. 목차

1. 개요
2. 기능
3. 느낀점

1. 개요

1. 목표

1. 랜덤 함수를 사용하여 랜덤으로 포켓몬 생성 (성공)
2. 포켓몬의 색깔에 맞게 스티커 번호/배경화면 색 설정 (성공)
3. API 사용(pokeAPI) (성공)
4. PC와 모바일 화면 크기에 따른 반응형 디자인 (성공)

2. 기술

FrontEnd - EJS(HTML)/CSS/JS

BackEnd - node.js/EXPRESS


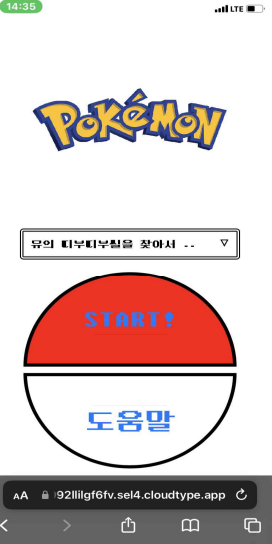
2. 기능

1. 폴더 구조

```
└─ public
  └─ src
    │ └─ fonts
    │   │ └─ DungGeunMo.ttf // 실제로 사용된 폰트
    │   │ └─ PokemonGSK2Mono.ttf // 포켓몬 게임에 사용된 폰트이나 css에 불러오기 실패
    │   └─ PokemonGSK2Mono.woff // 포켓몬 게임에 사용된 폰트이나 css에 불러오기 실패
    └─ 사진들(생략)
  └─ function.js // 기능 구현용
  └─ style.css // 디자인용
└─ views
  └─ bread.ejs // 빵 선택
  └─ help.ejs // 도움말
  └─ main.ejs // 메인 화면
  └─ package.ejs // 스티커 포장지
  └─ pokedex.ejs // 포켓몬 도감
  └─ sticker.ejs // 스티커 반환
```



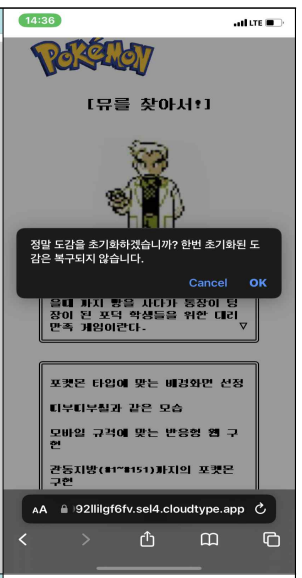
2. 파일별 설명

main.ejs

	
PC화면	모바일 화면
<p>Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다.</p> <p>START를 누르면 /bread로 전환되며 빵을 선택할 수 있다.</p> <p>도움말을 누르면 /help로 전환되며 도움말을 읽거나 도감을 초기화 할 수 있다.</p>	

help.ejs

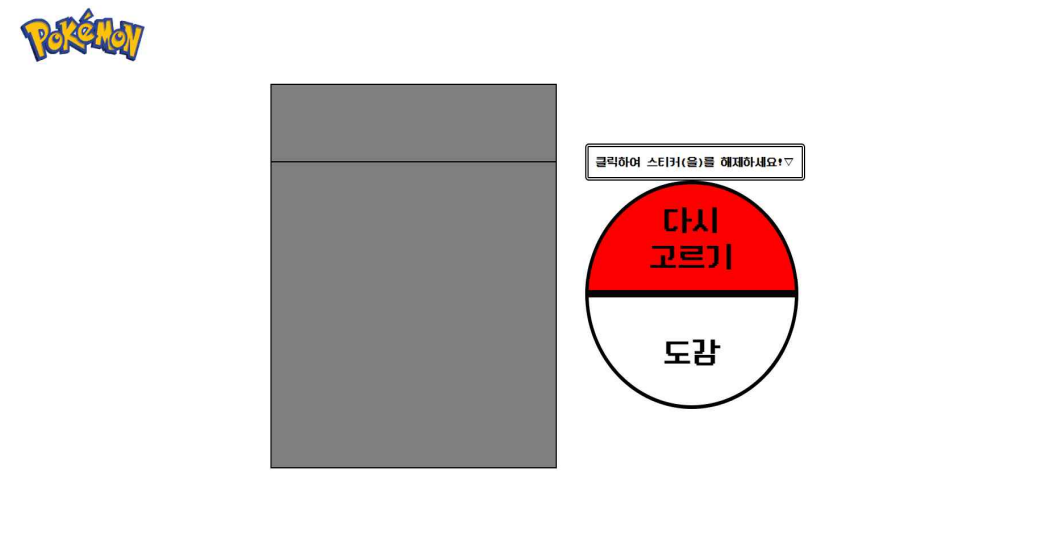

	
도움말 PC화면	도움말 모바일 화면

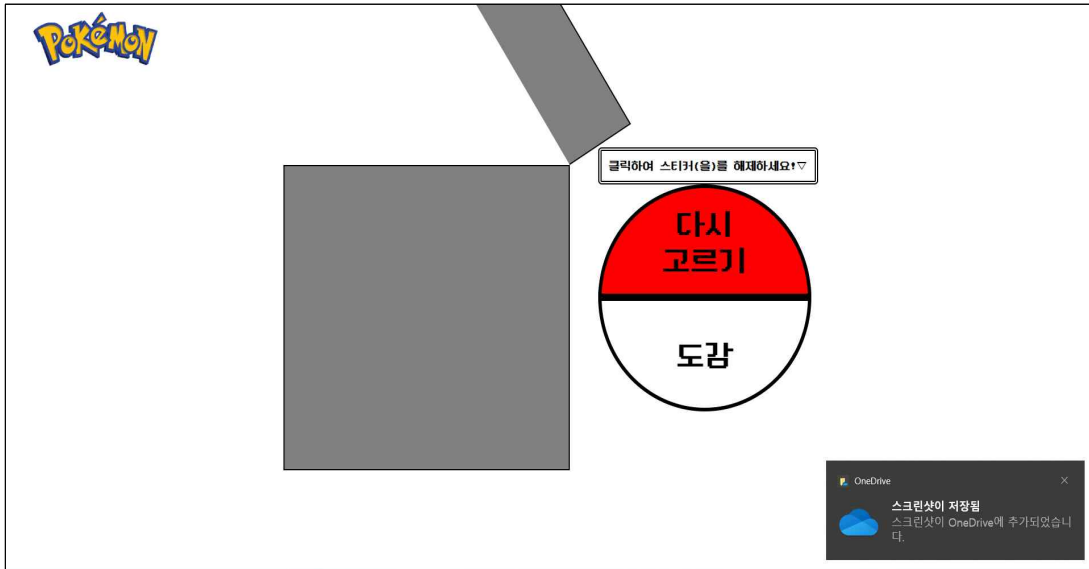
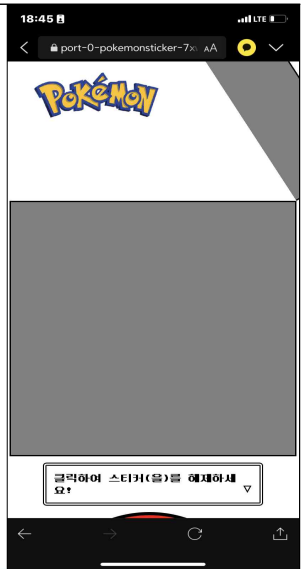
 	 
초기화 시 PC화면	초기화 시 모바일 화면
<p>Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다.</p> <p>도감 초기화를 누르면 경고창이 나오며 확인을 누르면 도감이 초기화된다.</p>	

bread.ejs

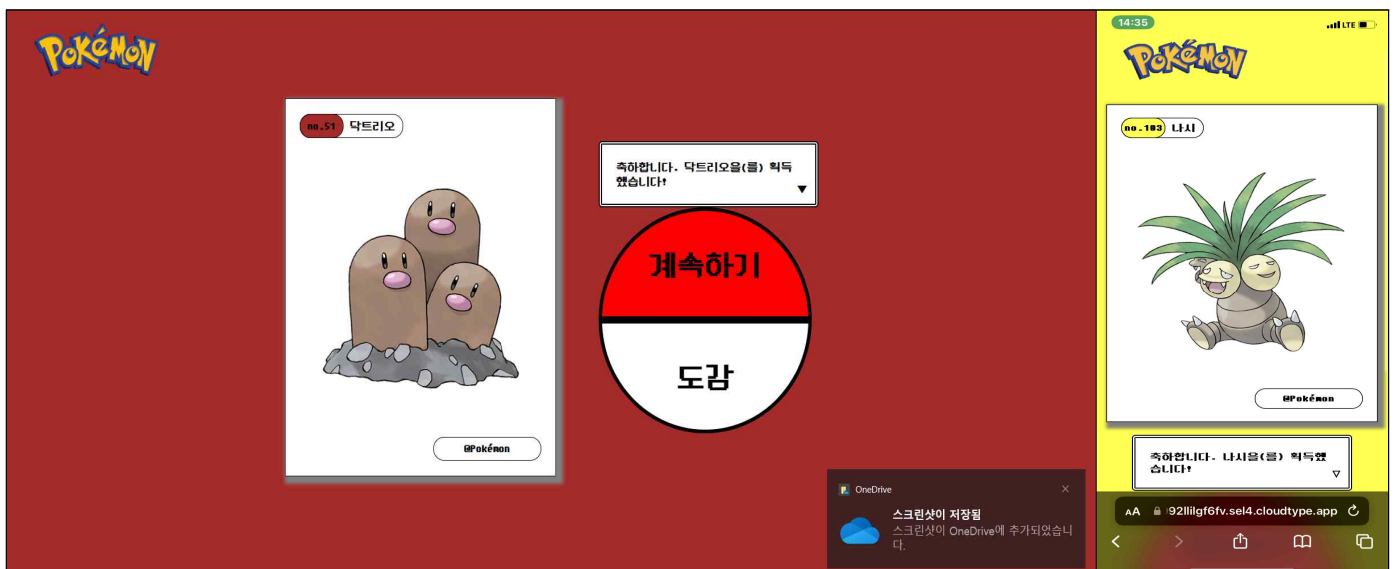
	
PC 화면	모바일 화면
<p>Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다.</p> <p>먹고 싶은 빵을 누르면 /package로 전환되며 스티커 포장지를 뜯을 수 있다.</p>	

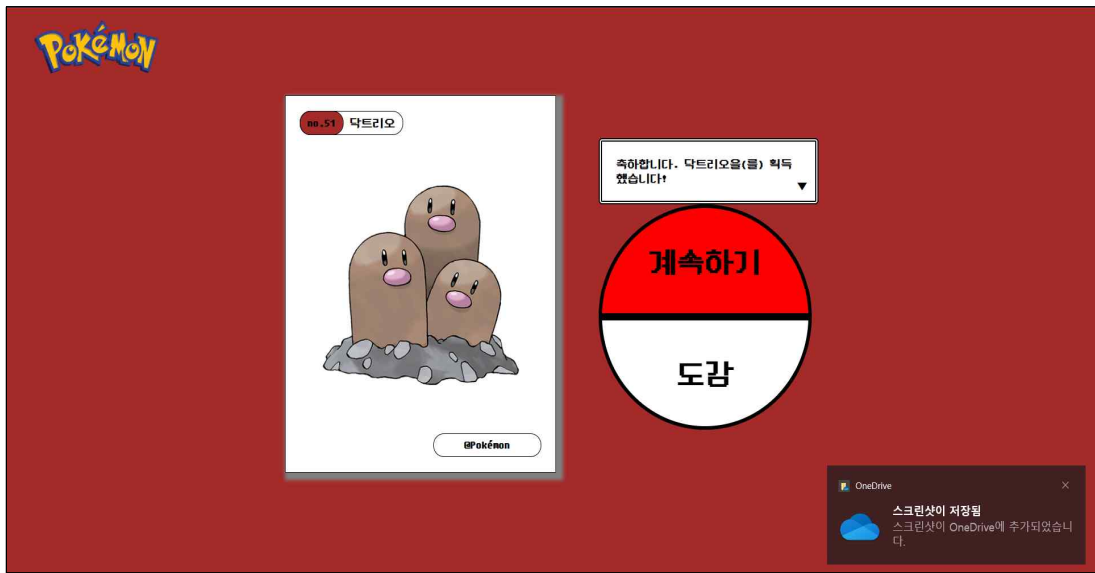

package.ejs

	
클릭 전 PC화면	클릭 전 모바일 화면

	
<p>클릭 후 PC화면</p>	<p>클릭 후 모바일 화면</p>
<p>Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다. 다시 고르기를 누르면 /bread로 돌아가서 다시 고를 수 있다. 도감을 누르면 /pokedex로 전환되며 지금까지 모은 포켓몬을 구경 할 수 있다. 회색 포장지를 누르면 애니메이션과 함께 1초후 /sticker로 전환되며 이는 스티커를 개봉하는 효과를 가진다.</p>	

 sticker.ejs



	
PC화면	모바일 화면
<p>Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다.</p> <p>계속하기를 누르면 /bread로 돌아가서 다시 고를 수 있다.</p> <p>도감을 누르면 /pokedex로 전환되며 지금까지 모은 포켓몬을 구경 할 수 있다.</p> <p>포켓몬의 색에 따라 배경색과 번호를 나타내는 색이 달라진다.</p> <p>동일한 스티커가 중복되어 나올 수 있지만 도감의 스티커에는 한 개만 등재된다.</p>	

pokedex.ejs

	
도감 PC화면	도감 모바일 화면

	
포켓몬 클릭 시 PC화면	포켓몬 클릭 시 모바일 화면

	
도감순으로 정렬된 도감 PC화면	도감순으로 정렬된 도감 모바일 화면

Pokemon를 누르면 /main으로 돌아온다.

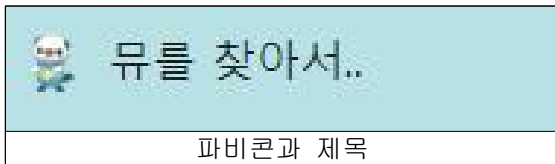
계속하기를 누르면 /bread로 돌아가서 다시 고를 수 있다.

획득순을 누르면 획득된 순서대로 포켓몬 사진이 정렬된다.

도감순을 누르면 원래 도감 순서대로 포켓몬 사진이 정렬된다.

PC에서 포켓몬을 누르면 스티커 원본을 표시하며 이후 스티커를 클릭하면 다시 사라진다.

모바일에서 포켓몬을 누르면 스티커 원본을 표시하며 이후 화면 어느 곳을 터치하든 다시 사라진다.



3. 느낀점

1. 좋았던 점

- 많은 정보를 가진 큰 API를 다뤄본 점
- API에서 받아온 데이터를 JSON 형식으로 재창조한 점
- figma를 이용하여 생각을 구체화한 점
- 도감 포켓몬 이미지 클릭 시 PC와 모바일 화면의 방식을 다르게 한 점
- 나에게 필요한 기능을 찾는 능력을 키운 점
- cloudtype을 이용하여 git repo에서 바로 배포해본 점

2. 아쉬운 점

- ejs를 사용했으나 ejs는 기능을 전혀 사용하지 않아 사실상 HTML인 점
- express를 사용했으나 라우팅 기능만 구현하여 get만 사용하고 post등 다양한 기능을 사용하지 않은 점
- DB를 사용하지 않고 localStorage만을 이용한 점
- 실제 포켓몬 게임에 사용되는 폰트를 찾았으나 웹사이트에 적용되지 않아 유사한 느낌의 폰트로 대체한 점

3. 참고

– site

<https://port-0-pokemonsticker-7xwyjq992llilgf6fv.sel4.cloudtype.app>

– github

<https://github.com/kitewatermelon/F.POKE>

– figma

<https://www.figma.com/file/EoSsl4abUchRO6qv7kn3vg/Untitled?type=design&node-id=0-1&t=VOcf7K63fJnrqBka-0>

원지혜 교수님 덕분에 한 학기 즐겁게 수업 들었습니다. 감사합니다.

– 이상 –