

# Play Maker

국민대학교 소프트웨어학부 캡스톤 1팀

# 목차

## 1. 서비스 소개

1. 프로젝트 동기
2. 서비스 설명 및 구성
3. 다른 서비스와의 차별점

## 2. 개발

1. 역할 분담
2. 개발 연혁

# 보드게임



주사위로 땅을사서 통행료를 받는 부르마블

공유하는 패를 보고,전략적으로 자신의 손패를 털어서  
승리하는 다빈치 코드

# 방탈출



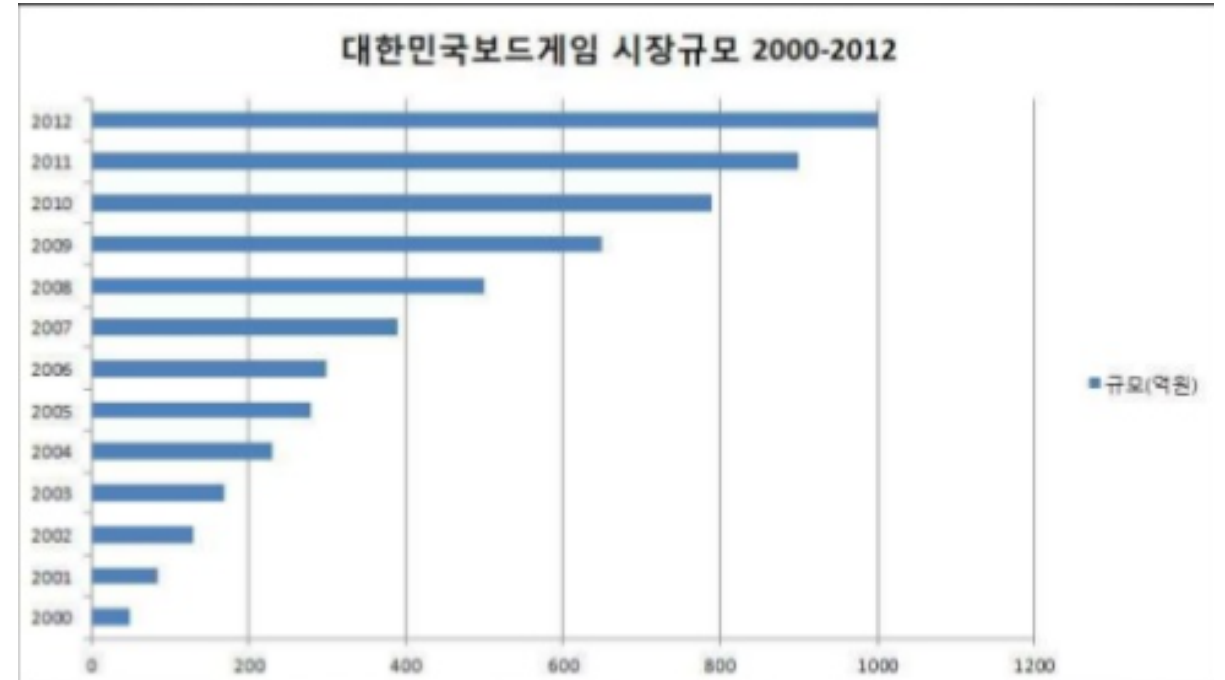
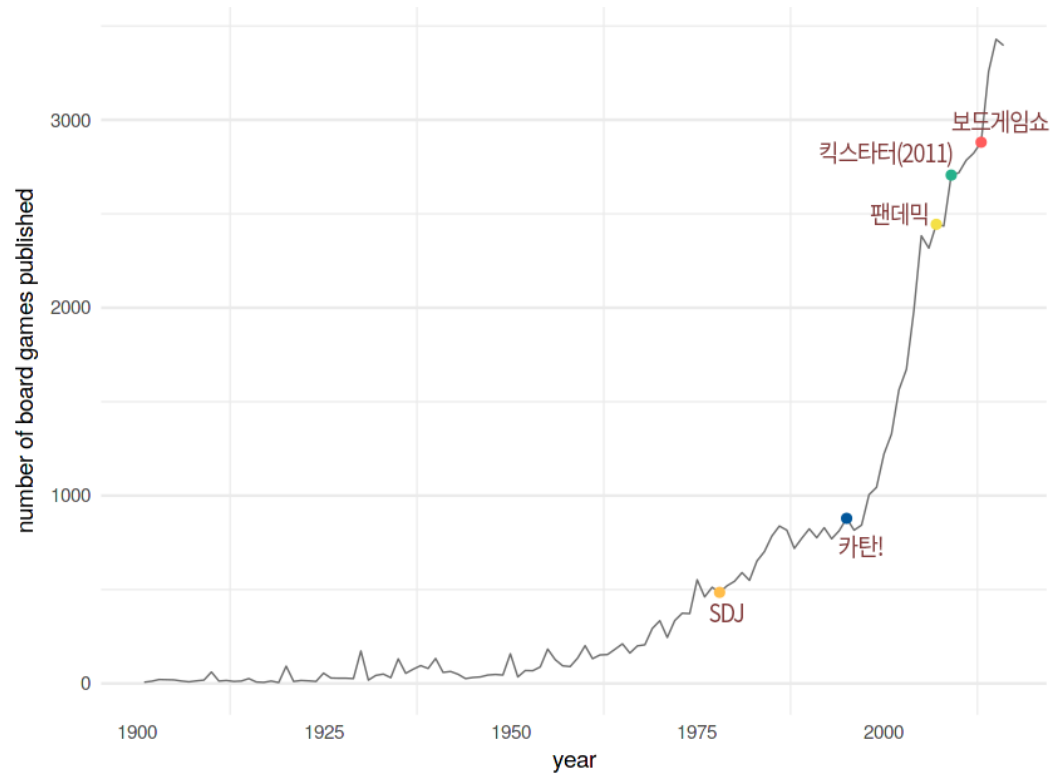
각자의 방에 알맞게, 퍼즐을 맞추고  
문제를 하나하나 해결해 방을 탈출

# 추리카페



한 사건의 역할을 부여받고, 알리바이를 조작하고, 추리하며 범인을 찾는 추리 게임

# 시장 규모



점점 증가하는 추세로 지금까지도 무서운기세로 증가중

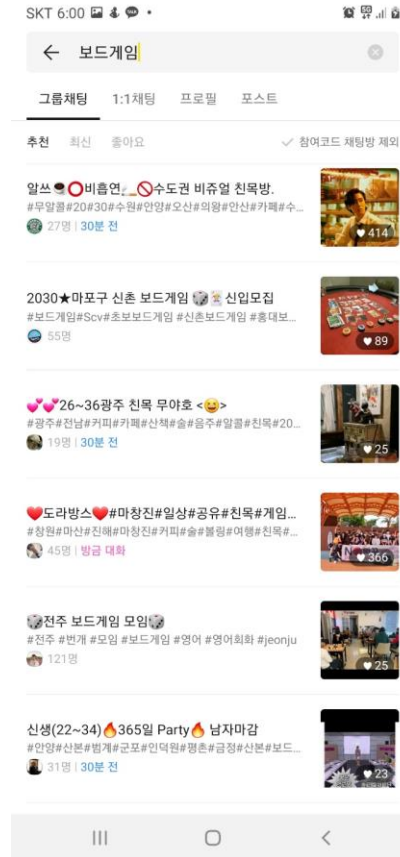
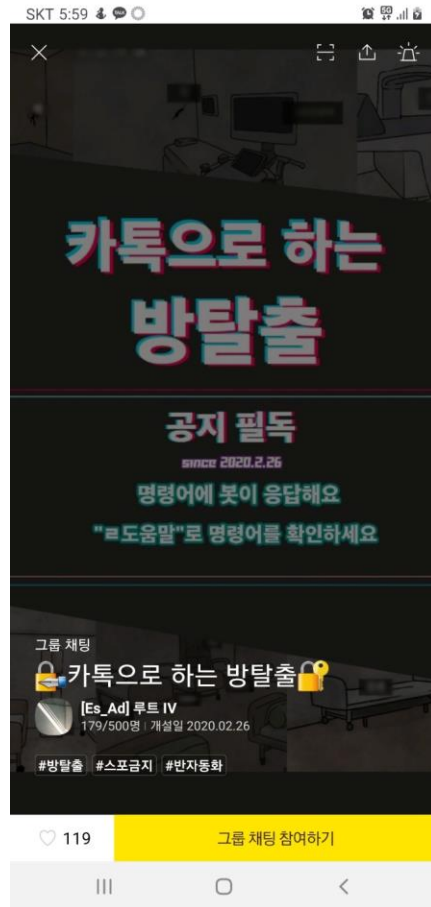
# 보드게임, 추리카페, 방탈출

이것들의 공통점 ...?



**여러사람이 필요한 오프라인 시스템**

# 떨어지는 접근성...



소규모의 카페 or 커뮤니티

선택받은 사람만이 즐길 수 있음

오픈카톡은 신상이 확실하지 않아 불안



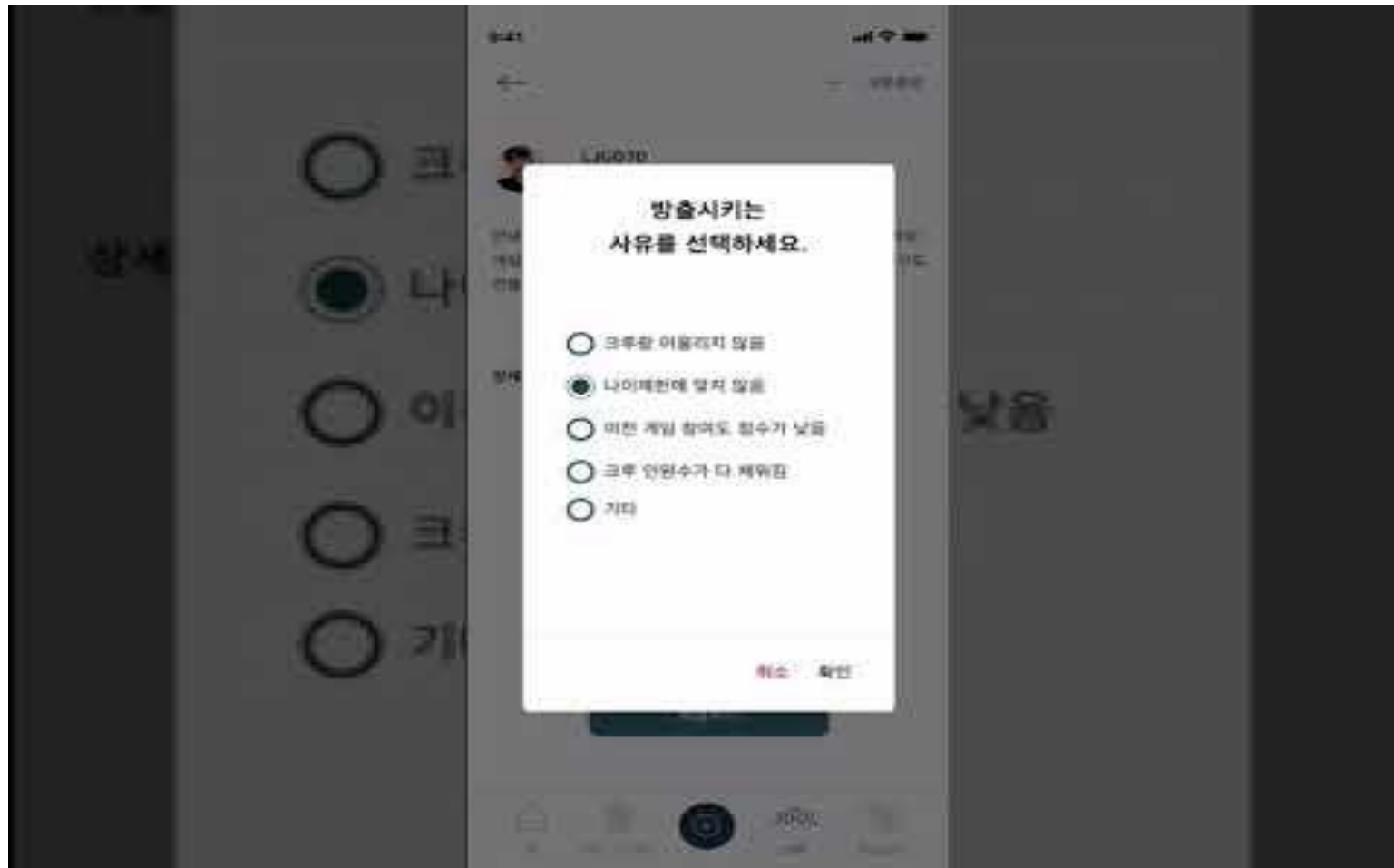
# 플레이메이커

쉽고, 빠르고, 편하게 모임을 주도해 오프라인 시스템을 즐김

왜 하필 **플레이메이커** 인가요?

- 편하게 플레이 할 수 있는 서비스를 제공
- 이용자가 게임의 플레이메이커

# 서비스 소개

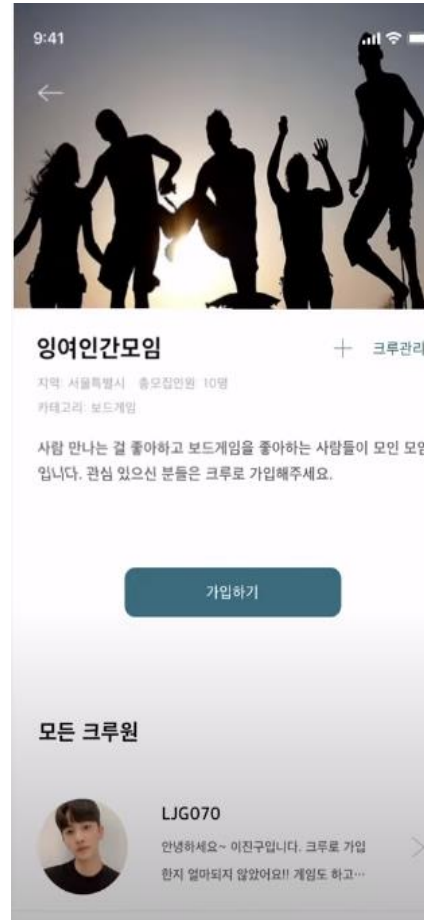


# 차별점 ?

마음이 맞는 사람과 모이는 크루

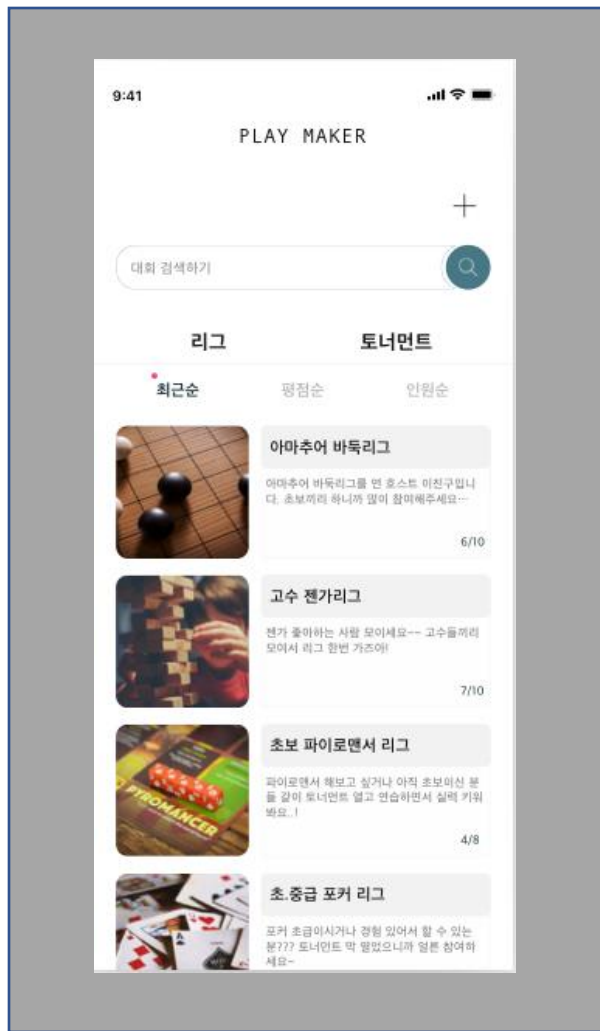


리그/대회 기능



서로의 능력을 평가해주는 스탯

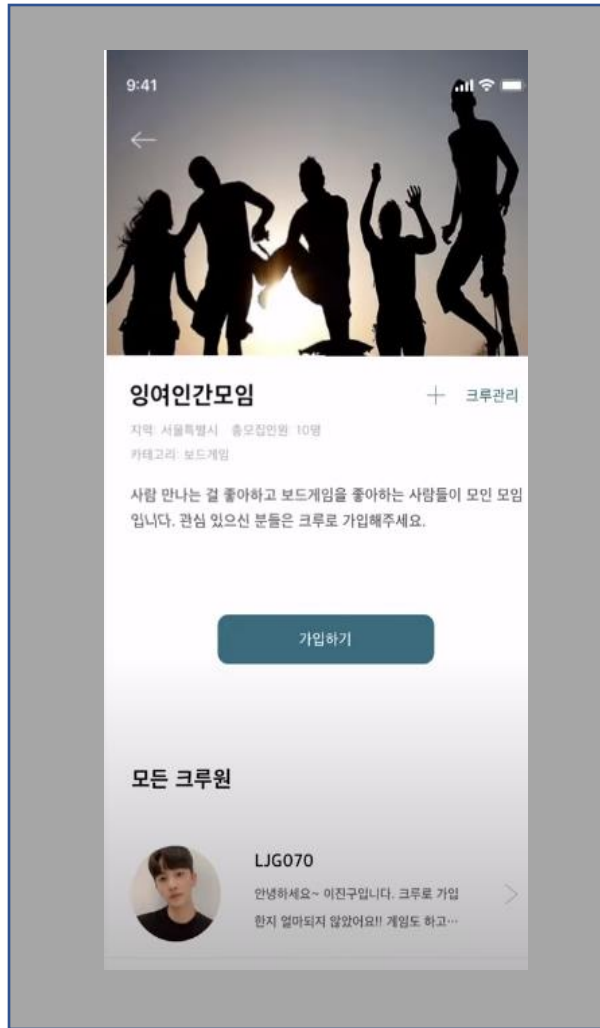
# 차별점 ?



## 대회/리그 서비스

- 소비자의 승부욕을 자극

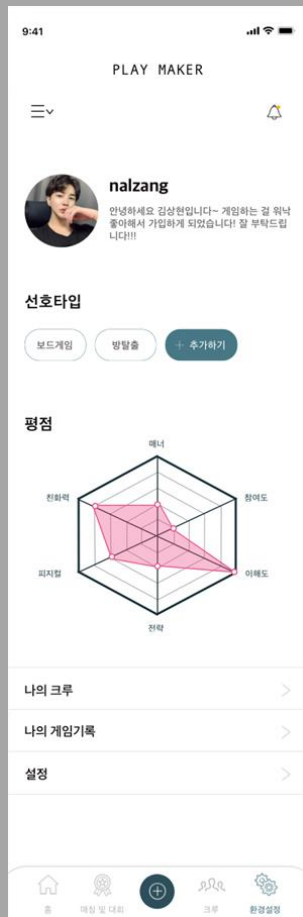
# 차별점 ?



## 크루 서비스

- 마음 맞는 인연 만들기

# 차별점 ?



## 스탯

- 소비자의 인정받고 싶은 욕구를 자극

# 개발 연혁

20년 12월 ~ 1월 초반

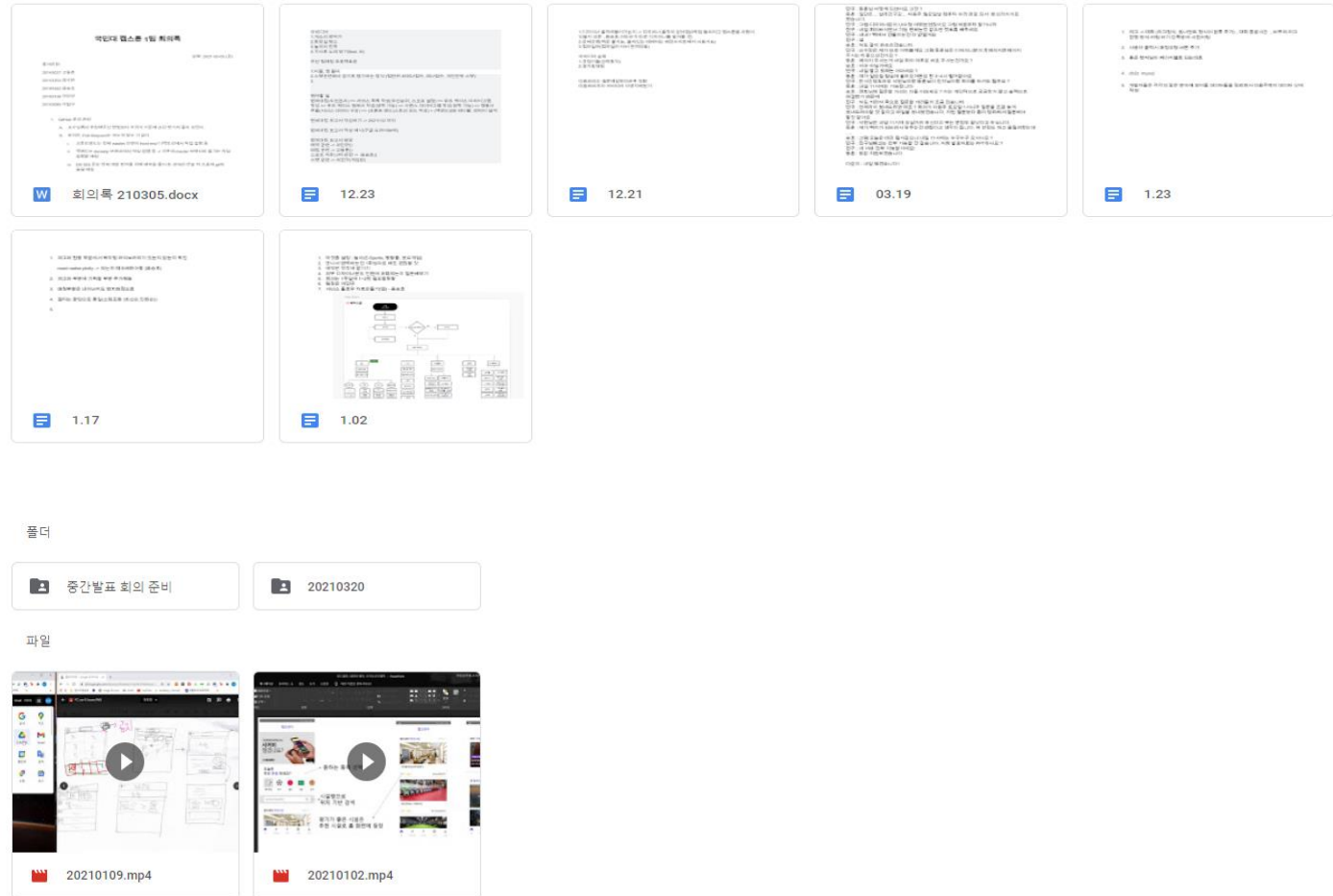
아이디어 회의 및  
아이템 결정

기능별 벤치마킹

유즈케이스

어플 플로우 차트

레이아웃



# 개발 연혁

20년 1월 초반~ 1월 중반

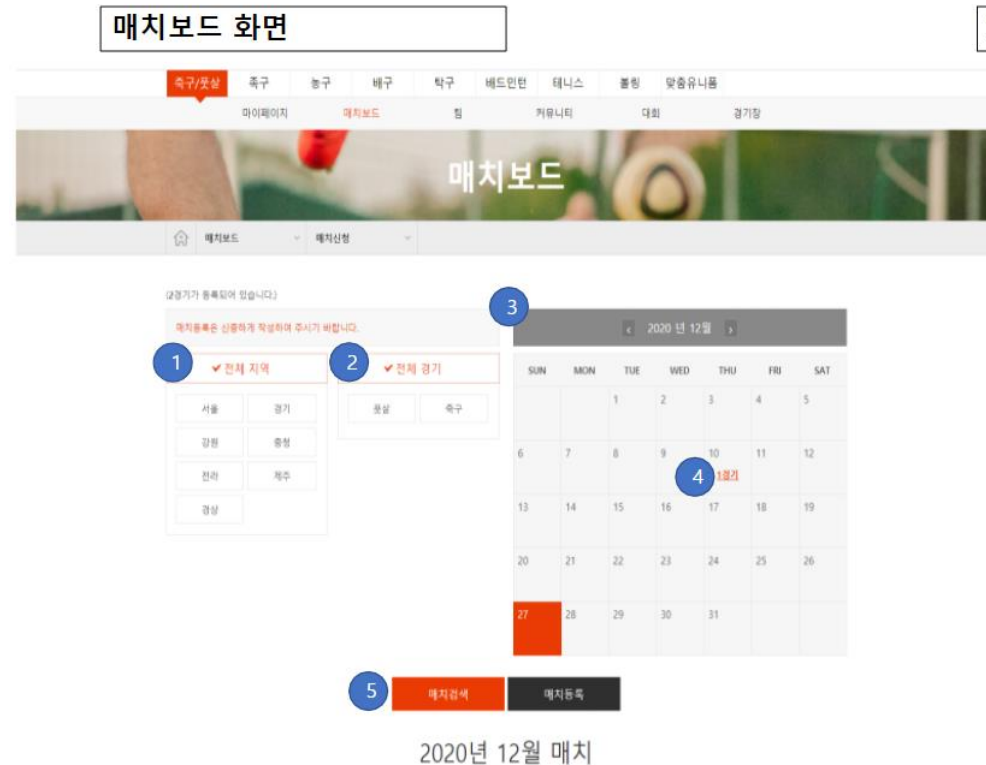
아이디어 회의 및  
아이템 결정

기능별 벤치마킹

유즈케이스

어플 플로우 차트

레이아웃



화면 구성

1. 지역 선택 : 매칭을 위한 지역을 선택 할 수 있음
2. 종목 선택 : 원하는 종류의 종목을 선택 할 수 있음
3. 달력 : 매칭을 원하는 날짜를 선택 할 수 있음
4. 성사된 경기 : 해당 날짜에 신청된 경기를 나타내줌
5. 매치검색, 매치등록 : 지역, 종목을 선택 후 매칭을 신청한 팀이 있는지 검색 또는 매치등록이 가능

예약, 매칭시스템, 커뮤니티, 상태창 관련 기능 조사



# 개발 연혁

1월 중반 ~ 2월 초반

아이디어 회의 및  
아이템 결정

기능별 벤치마킹

유즈케이스

어플 플로우 차트

레이아웃

A1	A	B	C	D	
1	유즈케이스	기능 설명	시퀀스	노트	비고
	크루 생성		1. 사용자는 크루 생성을 요청한다. 2. 시스템은 생성할 크루의 크루 생성 정보(N-1)를 요청한다. 3. 사용자는 시스템에게 크루 생성 정보(N-1)를 제공한다. 4. 시스템은 제공받은 크루 생성 정보(N-1)를 저장소에 저장한다. (A-1) 5. 시스템은 크루 생성이 완료되었음을 알려준다. 6. 유즈케이스 종료  A-1. 크루 생성을 신청한 회원이 크루 생성 허용량을 초과한 경우 1-1. 시스템은 회원이 크루 생성 허용량을 초과하여 크루를 더 만들 수 없음을 알려준다. 1-2. 유즈케이스 종료	N-1 크루 생성 정보 1. 크루명 2. 크루 소개 3. 크루를 생성한 회원 정보 4. 활동지역 5. 등록(게임 카테고리)	
	크루 수정		1. 사용자는 크루 정보(N-1) 수정을 요청한다. 2. 시스템은 사용자에게 수정할 크루 정보(N-1)와 사용자의 회원 식별자, 크루 식별자를 요청한다. 3. 사용자는 수정할 크루 정보(N-1)와 회원 식별자, 크루 식별자를 제공한다. 4. 시스템은 저장소에서 크루 식별자와 일치하는 크루 정보(N-1)를 조회한다. (A-1, A-2) 5. 시스템은 조회한 크루 정보(N-1)를 수정한다. 6. 시스템은 사용자에게 크루 정보(N-1)의 수정이 완료되었음을 알려준다. 7. 유즈케이스 종료  A-1. 일치하는 크루가 존재하지 않을 경우 1-1. 시스템은 사용자에게 해당 크루가 존재하지 않음을 알려준다. 1-2. 유즈케이스 종료  A-2. 크루를 생성한 회원과 제공된 회원 식별자가 일치하지 않는 경우 2-1. 시스템은 사용자에게 잘못된 요청임을 알려준다. 2-2. 유즈케이스 종료	N-1 크루 정보 1. 크루명 2. 크루 소개 3. 크루를 생성한 회원 정보 4. 크루에 참여한 회원 정보(N-2) 5. 크루 최대 인원수/ 참여 인원수 6. 크루 이미지 7. 활동지역 8. 등록(게임 카테고리)  N-2 크루에 참여한 회원 정보 1. 크루 식별자 2. 회원 식별자 3. 상태(참여 대기중, 참여중)	
	크루 조회		1. 사용자는 크루 정보 조회를 요청한다. 2. 시스템은 조회할 크루 정보의 식별자를 요청한다. 3. 사용자는 크루 정보의 식별자를 제공한다. 4. 시스템은 저장소에서 식별자와 일치하는 크루 정보를 조회한다. (A-1) 5. 시스템은 사용자에게 크루 정보를 제공한다. 6. 유즈케이스 종료  A-1. 일치하는 크루가 존재하지 않을 경우 1-1. 시스템은 사용자에게 해당 크루가 존재하지 않음을 알려준다. 1-2. 유즈케이스 종료		
	크루 검색		1. 사용자는 크루 검색을 요청한다. 2. 시스템은 사용자에게 크루 검색 조건(N-1)을 요청한다. 3. 사용자는 시스템에게 크루 검색 조건(N-1)을 제공한다. 4. 시스템은 저장소에서 제공된 크루 검색 조건(N-1)과 일치하는 크루 정보를 조회한다. 5. 시스템은 크루 정보 목록을 사용자에게 제공한다. (A-1)	N-1 크루 검색 조건 1. 게임 카테고리 2. 활동 지역 3. 인원수 4. 크루명, 크루 소개	크루 정보 알람을



# 개발 연혁

2월 초반 ~ 2월 중반

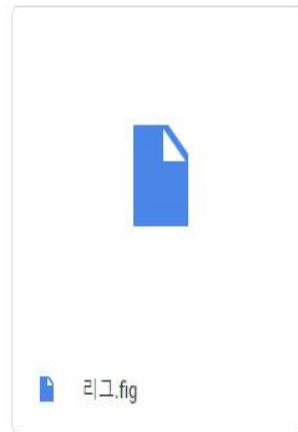
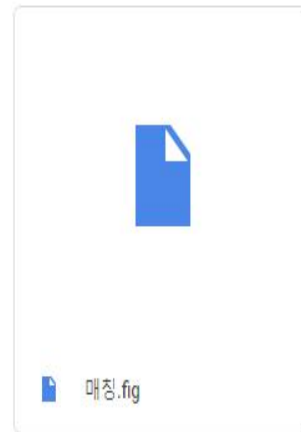
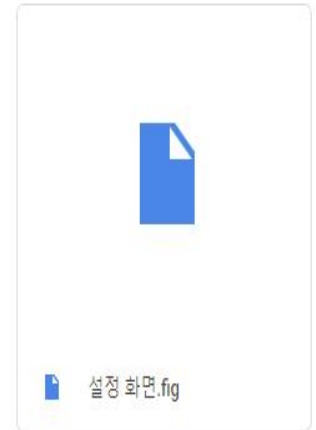
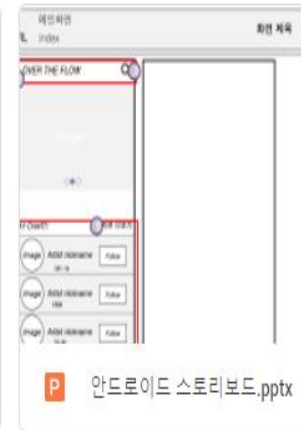
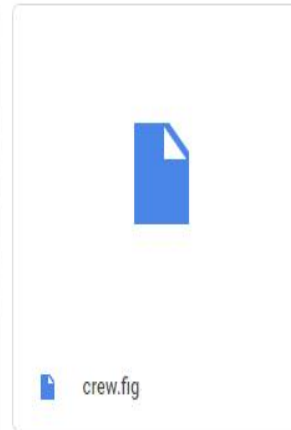
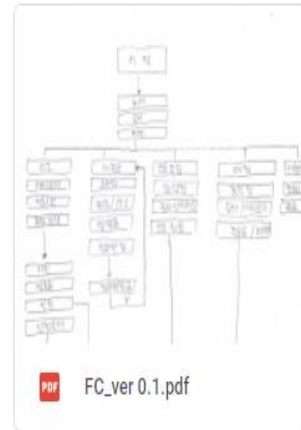
아이디어 회의 및  
아이템 결정

기능별 벤치마킹

유즈케이스

어플 플로우차트

레이아웃



# 개발 연혁

2월 중반~3월 초반

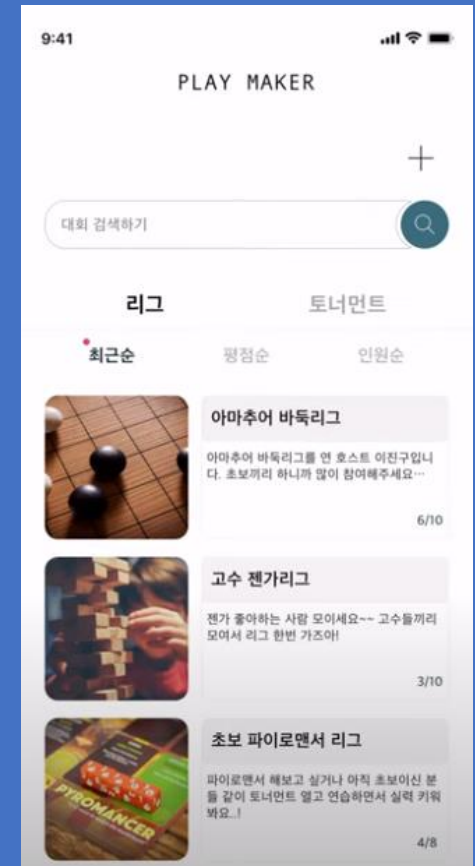
아이디어 회의 및  
아이템 결정

기능별 벤치마킹

유즈케이스

어플 플로우 차트

레이아웃



# 과제 역할분담

NO	성명	담당	수행역할
1	이민규	백엔드 DB, Web/App 디자인	DB 테이블 작성 및 기획 총괄
2	음승호	프론트엔드 Web, Web/App 디자인	웹 개발 및 프론트엔드 총괄
3	고동훈	프론트엔드 iOS, App 디자인	iOS 프론트엔드 개발
4	김낙원	프론트엔드 Android, App 디자인	프론트엔드 Android 개발
5	이진구	백엔드 Server, 백엔드 DB, App 디자인	백엔드 Server 작업 및 DB 최종 점검

# 궁극적인 목표

- 상용화
- 오프라인 매장과 연계한 제휴로 양질의 콘텐츠

# 도움 받은 점

- 음승호(프론트엔드) : 프로젝트의 구조, 상태관리
- 팀 : 현 진행상황과 실무와의 비교