
PLAY MAKER

플레이 메이커

: 놀이 시설 이용 매칭 서비스

국민대학교 캡스톤 1팀

INDEX

1 서비스 소개

2 장점 & 추후 확장성

3 개발 과정 & 기술 정보

PLAY MAKER

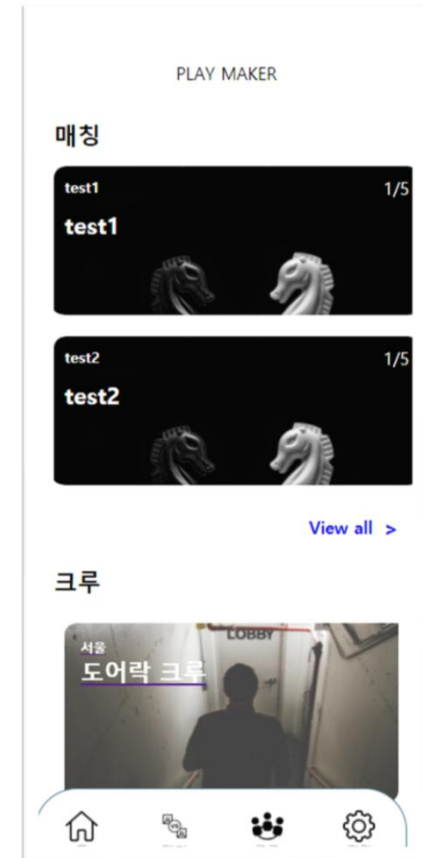
놀이 시설 이용 매칭 서비스

PLAY MAKER 란?

- 회원들의 Play를 Make 해주는 서비스
- 회원이 놀이 활동 안에서 직접 Playmaker가 되어 활동하는 서비스

언제 사용하나요?

- 새로 이사 온 지역에 친구가 없어 놀이 활동을 즐기지 못할 때
- 친구들이 바빠 지금 당장 같이 즐길 사람이 없을 때
- 같은 취미를 즐기는 사람들과 만나고 싶을 때



매칭

당장 같이 즐길 친구가 없다면?



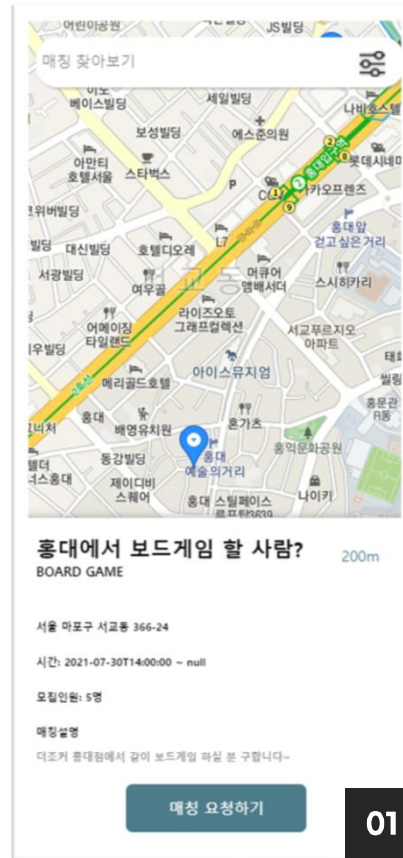
간단한 매칭 생성&참여

- 최소한의 정보 입력으로 매칭 생성
- 지도에서 클릭 2번으로 참여 가능



상세한 정보 확인

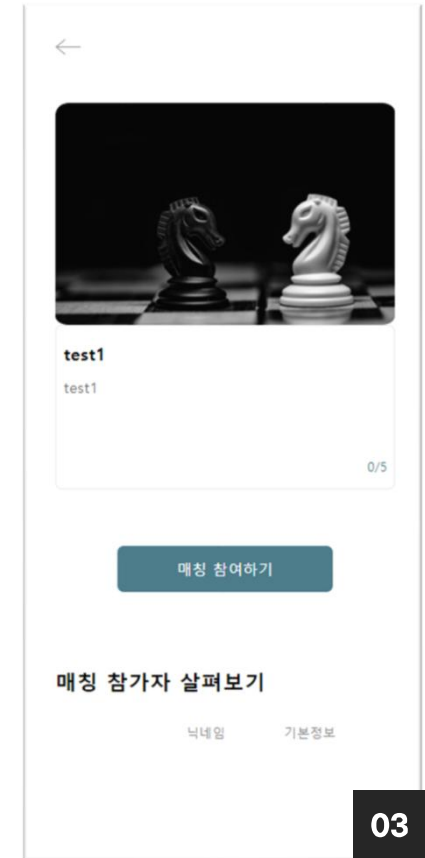
- 참여한 유저의 정보 확인
- 닷선 이력부터의 보안 확보



01



02



03

크루

같은 취미로 모인 소모임



취미를 공유

- 마음이 맞는 사람끼리 커뮤니티 형성
- 활발한 활동 활성화 기대



나만의 취미 공유

- 비주류 취미를 즐기는 회원끼리 크루 형성

도어락 크루
+
크루관리

지역: 서울 종로집인원: 1

카테고리: ROOM ESCAPE

방탈출 게임을 같이 클리어하실 분들~

가입하기

모든 크루원

윤승호

01

PLAY MAKER

크루 이름
 크루명을 입력해주세요.

크루 설명
중복확인
 크루 설명을 입력해주세요.

최대 인원
 최대인원을 입력해주세요.

지역
 지역을 입력해주세요.

카테고리
 카테고리를 입력해주세요.

제출하기

02

관리

한 페이지에서 모든 정보 관리



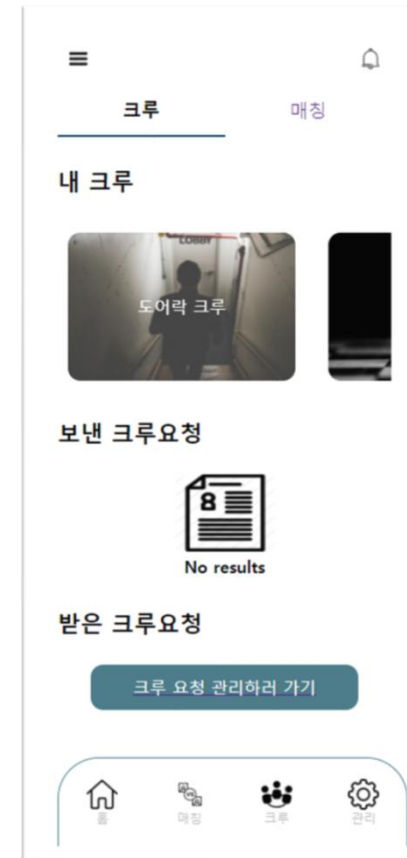
직관적인 UI

· 정보를 알아보기 쉽게 배치



상세한 정보 확인

· 클릭 한 번으로 상세 정보 확인 가능



스텝

매너 점수 확인하고 매칭에 참여하세요!



6가지 지표로 평가

- 매너지수, 피지컬, 지능, 이해력, 친화도, 참여도
- 원하는 수준에 맞춰 매칭 가능



매너 & 참여도

- 낯선 사람과의 매칭에 대한 두려움 제거
- 랜덤이 아닌 선택적 매칭 가능





경쟁력 & 추후 확장성



경쟁력

01



기존에 없던 서비스

스포츠, 연애 관련 매칭 서비스는 존재하지만,
놀이 시설 이용 관련 매칭 서비스는 존재하지
않는다.

02



계속되는 시장 규모 확대

국내외를 막론하고 보드게임 카페, 방탈출 카
페, TRPG, 추리 게임 카페 등의 놀이 시설의
시장 규모가 확대되고 있다.

03



외부 활동 증가로 인한 수요 상승 기대

COVID19 사태가 해결됨에 따라 외부 활동에
대한 욕구를 해소하기 위한 외부 활동 움직임
이 많아질 것으로 예상된다.
따라서, 매칭 서비스의 수요가 급증할 것으로
기대된다.

추후 확장성



대회 시스템

01



카테고리 다양화

02



예약 시스템

03



매장과의 제휴

04



개발 과정 & 기술 정보



팀원 소개



20181652 음승호

- 프론트엔드(Web 기능 구현)
- 프론트엔드(화면구성 리드)
- 기획 및 디자인



**20163136 이민규
(팀장)**

- 백엔드(DB)
- 프론트엔드(화면구성 백업)
- 기획 및 디자인



20143095 이진구

- 백엔드(Server)
- 기획 및 디자인

개발 목표

- 아이디어를 상용화 단계까지 가져가는 것
- 현업 프로세스와 비슷한 과정을 경험하기 위해 체계적인 절차와 문서화 작업을 진행할 것

개발 과정

01

기획 단계

아이디어 회의

02

기능 및 UI 구성

문서화 작업으로 정보 공유

03

개발 가능 부분 우선 개발

백엔드, 웹서버 중심 개발 진행

04

디자이너와의 협업

UI 세부 기획 및 제작

05

디자인 입히기

완성된 디자인 입히는 작업 진행

- 브레인 스토밍
- 아이템 별 장단점 조사

- 벤치마킹 조사
- 유즈케이스 다이어그램 작성
- 요구사항 정의서 작성
- Figma를 통해 UI 제작

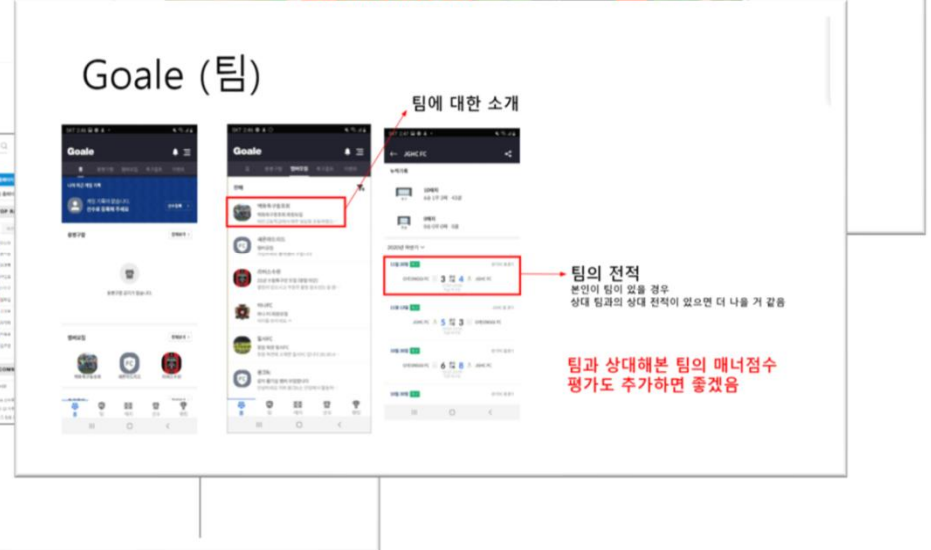
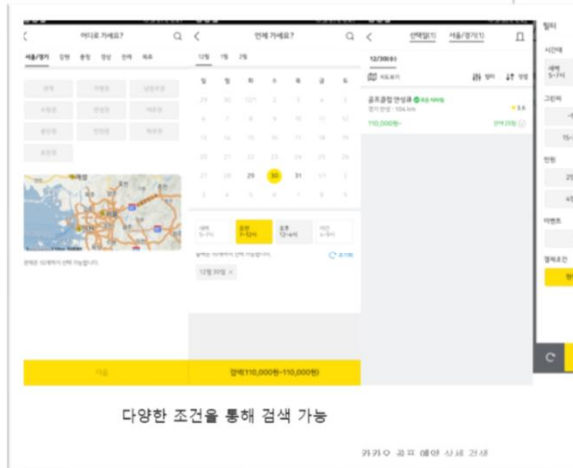
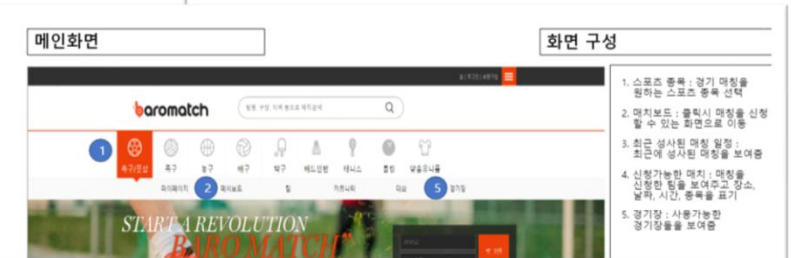
- ERD 제작
- 데이터 형식 표 작성
- API 표 작성

- 플로우 차트 작성
- 디자인 요청서 작성

- Zeplin을 통해 UI 공유

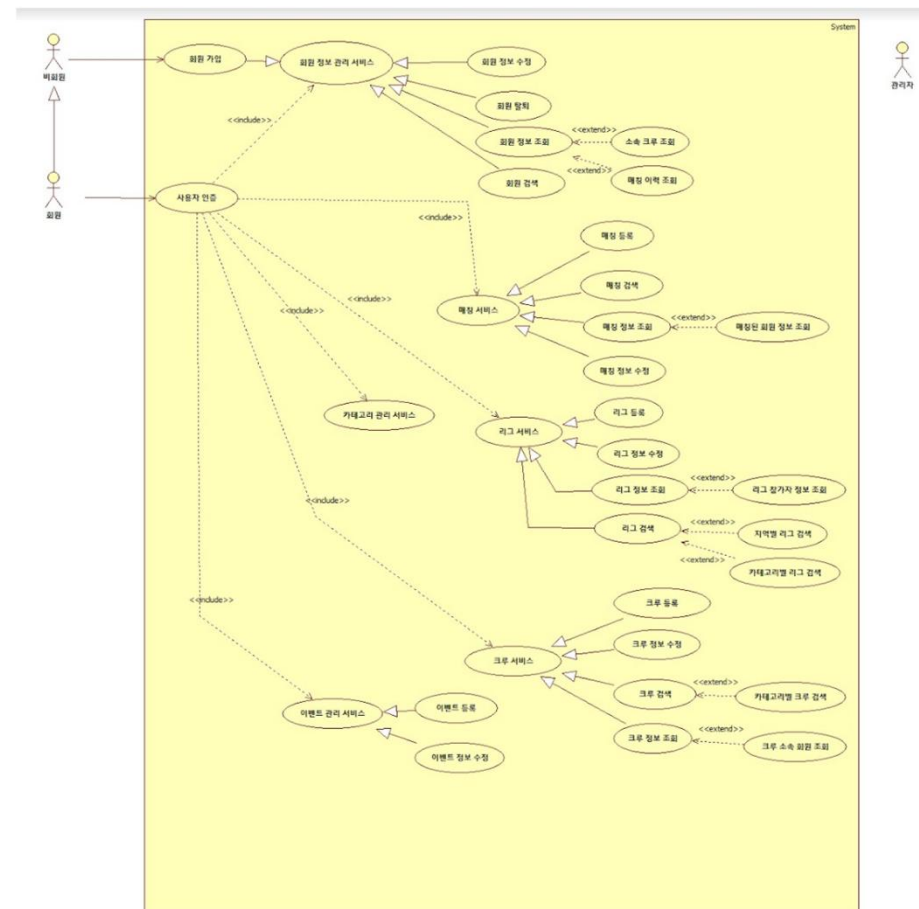
문서화 작업

벤치마킹 자료조사



문서화 작업

유즈케이스 다이어그램



문서화 작업

요구사항 정의서

요구사항 정의서

회원 관리

회원의 권한에는 일반 회원과 크루를 관리하는 크루장, 리그 관리자 3개의 권한이 존재한다.

회원 당 리그, 크루는 최대 5개 까지만 만들 수 있다.

회원의 정보에는 닉네임, 이메일, 전화번호, 주소, 프로필 사진, 평점.

선호하는 게임 분야, 자기 소개, 회원 상태가 존재한다.

회원은 닉네임, 전화번호, 주소, 프로필 사진, 자기 소개를 수정할 수 있다.

회원이 탈퇴를 요구할 경우 회원의 정보는 남아있고 비활동 회원으로 상태가 변경된다.

회원은 OAuth 서비스(네이버, 카카오, 구글)를 통해서 회원가입 절차를 진행할 수 있다.

회원은 자신이 가입한 리그의 목록과 그 상세정보를 열람할 수 있다.

회원은 자신이 가입한 리그의 목록과 그 상세정보를 열람할 수 있다.

다른 회원의 정보는 닉네임, 평점, 소속 크루, 참여한 리그 등을 조회할 수 있다.

매칭

매칭은 1:1, 1:n 을 기준으로 생성할 수 있다.

매칭 생성시 필요한 정보에는 매칭 제목, 필요한 인원, 게임 시작 시간, 해당 매칭에 대한 소개글, 매칭을 생성한 회원 닉네임, 해당 매칭의 카테고리, 위치정보(위도, 경도, 주소정보)가 존재한다.

완료된 매칭은 매칭 호스트가 직접 매칭 완료 상태로 변경을 요청하거나 게임 시작 시간을 기준으로 특정 시간 이후에 자동으로 완료 상태로 변경된다.

호스트가 아닌 회원이 조회가능한 매칭 정보는 매칭 제목, 현재 매칭이 성사된 인원 수, 게임 시작 시간, 매칭 호스트 닉네임, 소개글, 카테고리, 위치 정보이다.

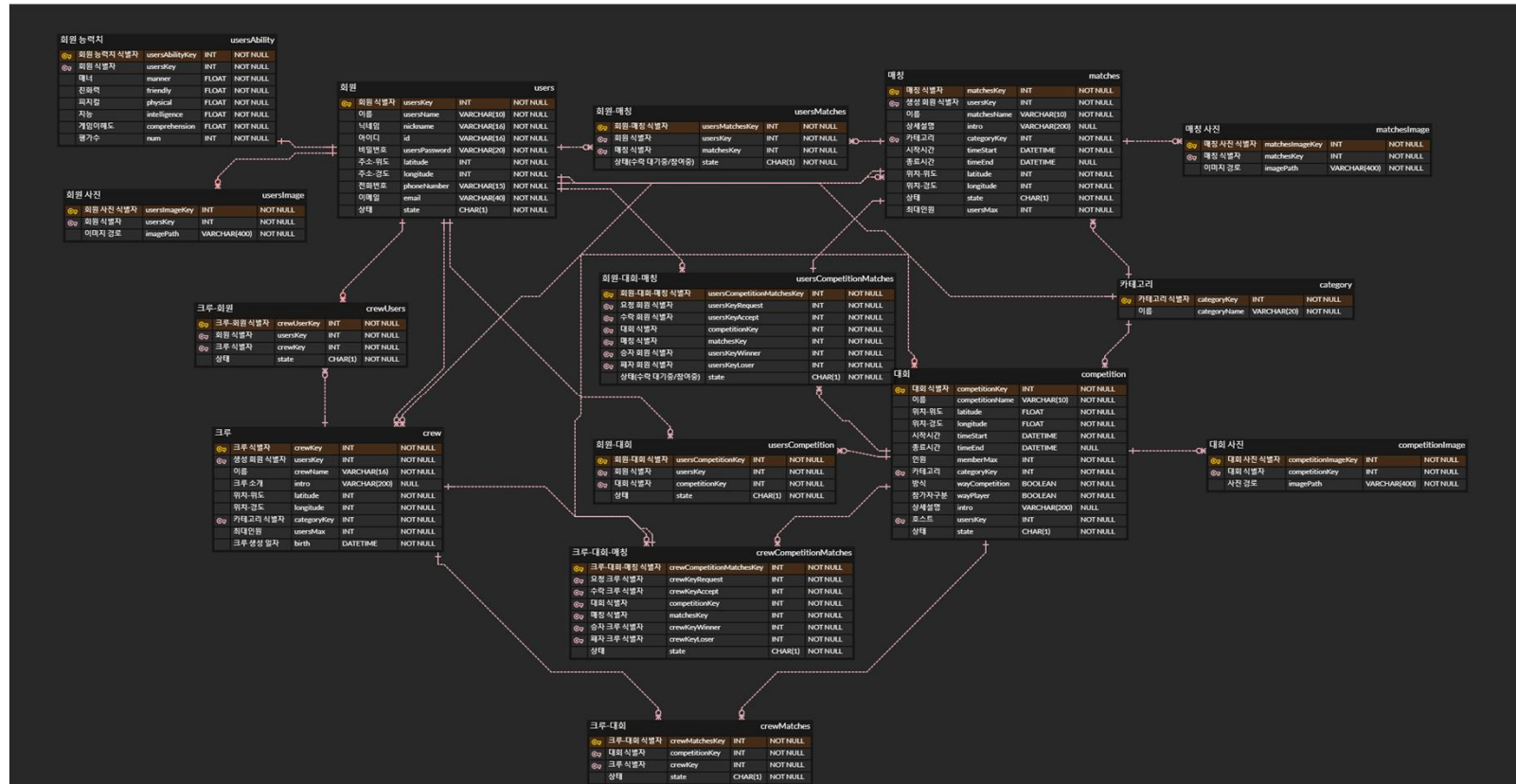
매칭은 각각 카테고리, 인원, 호스트의 평점, 현재 위치, 매칭 인원수를 기준으로 검색이 가능하다.

리그

리그는 회원당 최대 5개를 만들 수 있다.

문서화 작업

ER 다이어그램



문서화 작업

디자인 요청서

매칭 및 대회



지도 :

- 카카오 지도 이용 예정
- 핀에는 매칭/리그의 제목이 들어감
- 각 마커는 제목, 설명, 만들어진 시간, 위치, 진행상황, 최대 인원수, 카테고리, 참가자수, 방장 정보가 들어 있어 이 정보들만 이용할 수 있습니다.

마커 클릭시 화면 :

- 마커를 클릭하면 나오는 정보입니다. 새 페이지로 이동해도 되고, 옆에 이렇게 나오게 해도 됩니다.
- 이 매칭/리그에 신청할 수 있는 버튼이나 기능이 있어야 합니다.

신청시 화면 :

- 마커의 데이터로 사용자가 그 매칭의 정보를 확인하고, 뒤로가거나, 신청할 수 있어야 합니다.
- 보이는건 팝업이지만, 페이지로 이동해도 괜찮습니다.

요구사항 :

지도와 마커는 필수 이고, 파랑이나, 초록은 원하는 기능일 뿐입니다. 새로운 페이지로 이동해도 되고, 사용자는 원하는 매칭의 정보를 확인하고, 신청하거나 신청하지 않을 수 있어야 합니다.

문서화 작업

데이터 형식 표

데이터 형식 ☆ 📄 📁	
파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 부가기능 도움말	
100% W % .0 .00 123 기본값 (Arial) 10 B	
A1	매칭 요청 데이터
1	<pre>{ "matching": "매칭 제목1", "request": [{ "매칭1 정보 + 매칭 참가 요청자 정보1" }, { "매칭1 정보 + 매칭 참가 요청자 정보2" }] }, { "matching": "매칭 제목2", "request": [{ "매칭2 정보 + 매칭 참가 요청자 정보1" }, { "매칭2 정보 + 매칭 참가 요청자 정보2" }] }]</pre>
2	
3	<pre>{ "matching": "매칭1 정보", "request": [{ "매칭 참가 요청자 정보1" }, { "매칭 참가 요청자 정보2" }] }, { "matching": "매칭2 정보", "request": [{ "매칭 참가 요청자 정보1" }, { "매칭 참가 요청자 정보2" }] }]</pre>

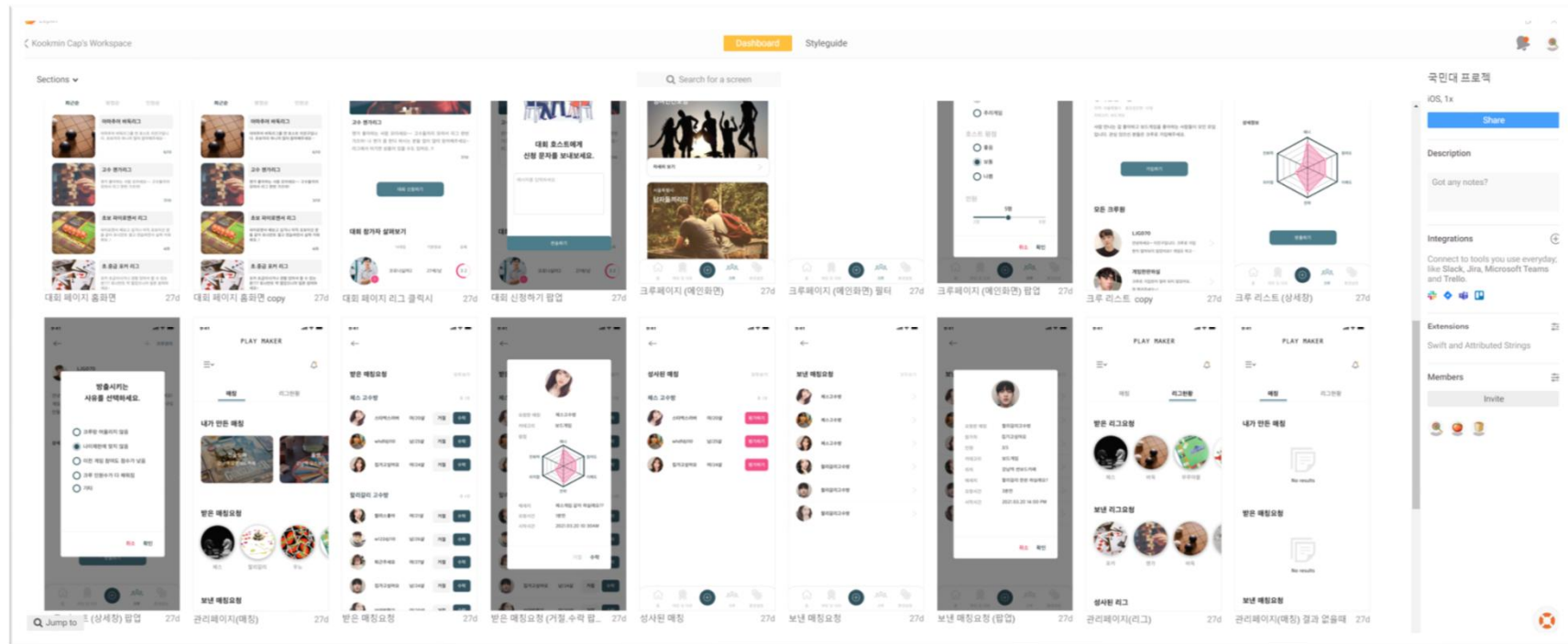
문서화 작업

API II

[illegible]

문서화 작업

Zeplin



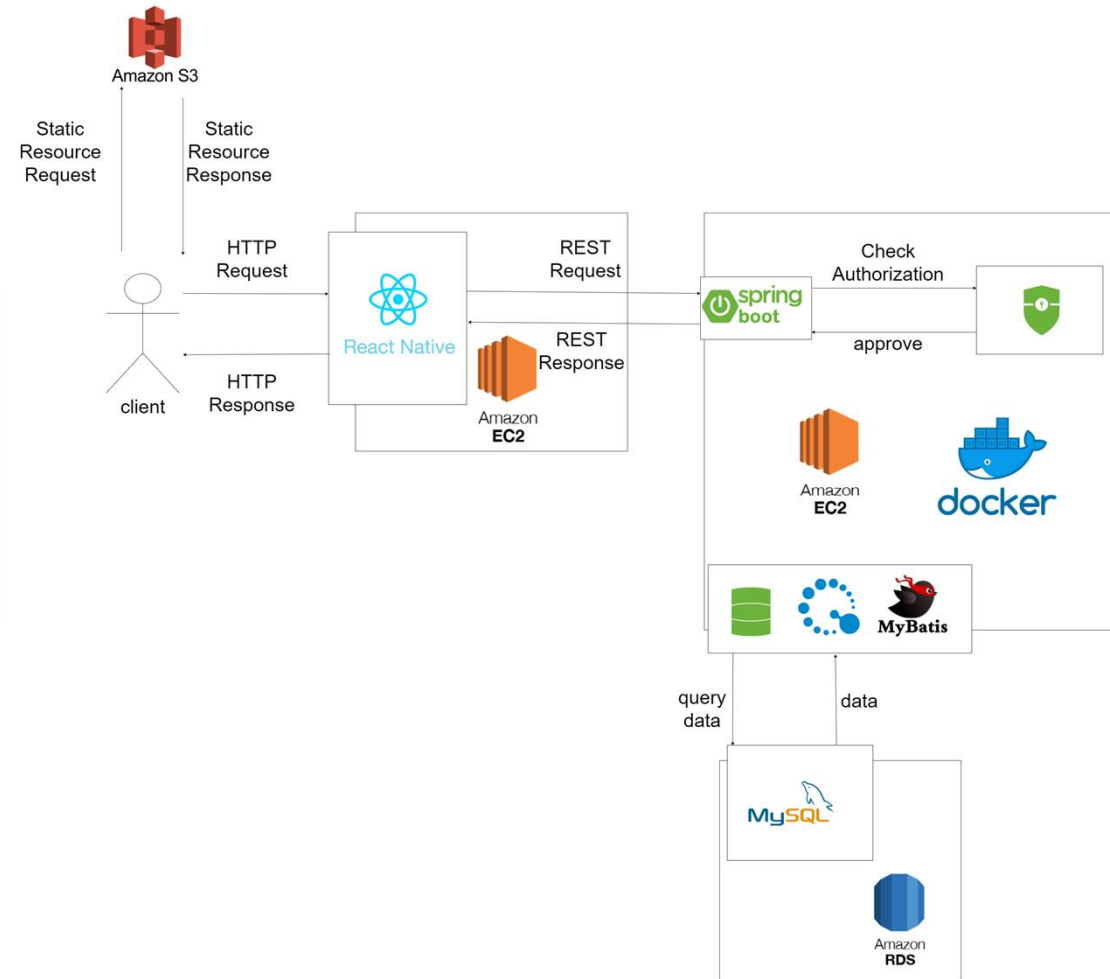
시스템 구조도

백엔드

- Java 8 사용
- 프레임 워크로 Spring Boot, Security, JPA 사용
- 데이터베이스는 AWS RDS (MySQL) 사용
- 배포는 AWS EC2 이용
- 스테틱 리소스들은 AWS S3을 이용

프론트엔드

- iOS, Android 모두를 포함하도록 React-Native WebView 이용
- 상태 관리를 위해 Redux 구조 이용
- 비동기식 처리 및 프론트에서의 함수 등 기능 구현
- 웹에서 서버와 연동



박소영 멘토님

음승호

- 직접 설계를 맡은 첫 프로젝트여서 큰 틀을 잡는데 애를 먹었지만, 프로젝트 시작 시의 폴더 구조 같은 큰 틀을 잡는데 도움을 받았습니다.
- 상태관리 시스템에 관련해 컴포넌트 및 함수를 기능에 맞게 캡슐화 시키는 데에 조언을 들어 캡슐화 시켜 관리가 용이하게 되었습니다.
- 사용자의 불편함을 해소하기 위해 데이터 연동시 소모되는 시간을 다른 시간으로 대체하기 위한 UI/UX에 대한 도움을 받았습니다.

이민규

- 큰 프로젝트 개발 시에 진행되는 프로세스들에 대해서 도움을 받았습니다.
- 같은 분야의 팀원 2명이 동시에 나가게 되어 프로젝트의 정상적인 진행이 힘들어져서 정신적으로 힘들었을 때, 상황을 듣고 차분하게 진행 방향을 잡아주셔서 완성본을 제작할 수 있었습니다.

이진구

- 현업에서 사용 중인 개발 환경이나 기타 환경에 대해 알려주셔서 도움을 많이 받았습니다.
- 기존의 DB / 인 메모리 DB의 사용법에 대한 고정 관념이 있었는데 이걸 깨주셨습니다.

**—
THANK YOU**

발표 들어주셔서 감사합니다

참고 자료

- GitHub 페이지: <https://github.com/kookmin-sw/capstone-2021-1>
 - 서류 드라이브: <https://drive.google.com/drive/folders/1Uwdie5QsNnFRXAi8KkU2um0wJjo4LqVQ?usp=sharing>
 - Zeplin: <https://zpl.io/be3pl6p>
 - Figma: <https://www.figma.com/file/AnTb1Xfvkn5KEzaMWPYVfZ/Wireframe>
-