

기능 명세서

Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	를 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	□ 기 간	를 비고	≡ 기술 스택	⊙ 중요도	⊙ 난이도
<u>1.</u> 회 원	1.1 회원 가입	1.1.1 소셜 회 원가입	- 닉네임 중복 검사	박재민	x		- 구글 oauth를 통해 서 진행	OAuth, JWT, SpringSecurity	***	666
제 목 & 음		1.1.2 간편 회 원가입	- 아이디, 비밀번호, 닉네임 순서로 가입 - 비번 찾기 불가능 ⇒ 대신 문의 주면 임시 비밀번호를 줄 것 - 아이디 중복 확 인 후 회원가입이 가 능 - 닉네임은 유일 한 값이 아님	박재민	김의 년		- 비밀번호 해싱+솔 팅해서 넣을 것 - 처 음 회원가입하면 기 본 캐릭터 True로 할 것	JWT + Hashing / Salting	****	♂
제 목 없 음	1.2 로그 인	1.2.1 소셜 로 그인	- 소셜 로그인 버튼 누르면 로그인 창 팝 업	박재민	X				****	&
<u>제</u> 목 없 음		1.2.2 간편 로 그인	- 아이디, 비밀번호 입력	박재민	김의 년				****	&
제 목 없 음	1.3 로그 아웃	1.3.1 토큰 제 거해서 로그아 웃	- 버튼 누르면 로그 아웃, 로그인 회면으 로 이동	박재민	김의 년				* * *	666
제 목 없 음	1.4 임시 비밀 번호 발급	1.4.1 임시 비 밀번호 발급	- 소셜 로그인을 할 시에는 찾을 필요 없음 - 관리자한테 문 의하면 인증을 한 후 임시 비밀번호를 발 급해줌	박재민	김의 년				**	♂
제 목 없 음	1.5 수정	1.5.1 비밀번 호 수정	- 현재 비밀번호를 입력 후, 맞으면 비 밀번호 수정 가능	박재민	김의 년				**	&
제 목 & 음		1.5.2 닉네임 수정	- 닉네임을 수정 - 닉네임은 유일한 값 이 아니기 때문에 수 정이 가능함	박재민	김의 년				* * *	&
	1.6 마이 페이 지	1.6.1 마이 페 이지 조 회	- 유저 이름 클릭 시 유저 개인 페이지로 이동(해당 유저의 마이 페이지) - 레벨 은 상한 없음	박재민	김의 년		- (굉장히후순위) 4.1.5 대체 기능		***	&
<u>제</u> 목 없 음		1.6.2 캐릭터 장착	- 보유하고 있는 캐 릭터를 장착	박재민	김의 년				*	&

Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	≡ 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	≡ 기 간	를 비고	글 기술 스택	◈ 중요도	⊙ 난이도
제 목 없 음		1.6.3 보유하 고 있는 칭호 장 착	- 접미사 + 접두사로 칭호 장착	박재민	김의 년				**************************************	&
<u>2.</u> 퀸 즈	2.1 연습 퀴즈 - 단 어 객관 식	2.1.1 퀴즈 풀 기	- 연습 퀴즈(단어 객 관식) 버튼 누르면 퀴즈 10문제 랜덤 출력	이채련 - 퀴 즈 중간에 새로고침 시 데이터 날려 버리기 - 그 만풀기 눌렀 을때는 서버 에 데이터 전송	오병 철		- 한 번의 시도에서 틀리면 바로 답을 보 여주고 다음 문제로 넘어감 - 틀리면 본 인이 선택한 답의 단 어 뜻과, 정답의 뜻 을 보여줌	가중치 기반 랜 덤 알고리즘	***	७ ७
제 목 없 음		2.1.2 퀴즈 채 점	- 맞은 개수 출력	이채련	오병 철		- 모든 채점은 채점 을 할 때, 백엔드에 요청을 보내서 결과 를 바로바로 저장하 게함		***	♂
제 목 쬬 음		2.1.3 즐겨 찾 기 등록	- 마음에 드는 문제 면 즐겨 찾기 등록 버튼 클릭을 통해서 즐겨 찾기 등록	이채련	오병 철				***	& &
제 목 없음		2.1.4 즐겨 찾 기 해제	- 즐겨 찾기를 해제 하고 싶은 문제의 즐 겨 찾기 해제	이채련	오병 철				***	& &
제 목 젋 음		2.1.5 퀴즈 결 과	- 몇 문제 맞았는지, 경험치 증가량 표시	이채련	오병 철				**	&
제 목 요 음		2.1.6 정답보 기	문제를 모르겠으면, 답을 확인 후 다음 버튼을 눌러 넘어가기	이채련	오병 철				****	&
제 목 요 음		2.1.7 다음 문 제 보기	- 다음 문제 버튼을 눌러 다음 문제 조회	이채련	오병 철				****	&
제 목 <u>없</u> 음		2.1.8 퀴즈 나 가기	- 퀴즈를 하는 도중 에 나가기	이채련	오병 철				***	&
제 목 없 음		2.1.9 맞은 개 수 만큼 보상 주 기	- 퀴즈 맞은 개수 * 2 만큼 보상 주기	이채련	오병 철				***************************************	♂
제 목 젋 음	2.2 연습 퀴즈 - 주 관식	2.2.1 퀴즈 풀 기	- 연습 퀴즈(주관식) 버튼 누르면 퀴즈 10문제 랜덤 출력	이채련	오병 철		- 얼만큼 틀려도 경험치는 동일하게 지급 - 문제의 정답과는 다르지만, 우리의사전에 있는 단어면해당 단어의 뜻을 출력해줌	가중치 기반 랜 덤 알고리즘	****	७७

					_					
Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	≡ 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	≡ 기 간	≣ 비고	를 기술 스택	◈ 중요도	⊙ 난이도
<u>제</u> 목 없음		2.2.10 맞은 개 수 만큼 보상 주 기	- 맞은 개수 * 2	이채련	오병 철				****	666
제 목 없 음		2.2.2 퀴즈 채 점	- 맞은 개수 출력	이채련	오병 철		- 정답은 공백 제외 하고 채점 - 모든 채 점은 채점을 할 때, 백엔드에 요청을 보 내서 결과를 바로바 로 저장하게함		***	· ·
제 목 요 음		2.2.3 즐겨 찾 기 등록	- 마음에 드는 문제 면 즐겨 찾기 등록 버튼 클릭을 통해서 즐겨 찾기 등록	이채련	오병 철				***	88
제 목 없 음		2.2.4 즐겨 찾 기 해제	- 즐겨 찾기를 해제 하고 싶은 문제의 즐 겨 찾기 해제	이채련	오병 철				***	& &
제 목 & 음		2.2.5 퀴즈 결 과	- 몇 문제 맞았는지, 경험치 증가량 표시	이채련	오병 철				**	&
<u>제</u> 목 요 음		2.2.6 정답보 기	- 문제를 모르겠으 면, 답을 확인 후 넘 어가기	이채련	오병 철				****	&
제 목 없 음		2.2.7 다음 문 제 보기	- 다음 문제 버튼을 눌러 다음 문제 조회	이채련	오병 철				****	&
제 목 요 요		2.2.8 퀴즈 나 가기	- 퀴즈를 하는 도중 에 나가기	이채련	오병 철				***	&
제 목 없 음		2.2.9 힌트 보 기	- 해당 정답의 초성 을 보여줌	이채련	오병 철					
제 목 없 음	2.3 연습 퀴즈 - 문 장 객관 식	2.3.1 퀴즈 풀 기	- 연습 퀴즈(문장 객 관식) 버튼 누르면 퀴즈 10문제 랜덤 출력	이채련	오병 철		- 한 번의 시도에서 틀리면 바로 답을 보 여주고 다음 문제로 넘어감	가중치 기반 랜 덤 알고리즘	****	& &
제 목 없 음		2.3.2 퀴즈 채 점	- 맞은 개수 출력	이채련	오병 철		- 모든 채점은 채점 을 할 때, 백엔드에 요청을 보내서 결과 를 바로바로 저장하 게함		* * *	&
<u>제</u> 목 요 음		2.3.3 즐겨 찾 기 등록	- 마음에 드는 문제 면 즐겨 찾기 등록 버튼 클릭을 통해서 즐겨 찾기 등록	이채련	오병 철				***	& &

3

Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	<u></u> 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	□ 기 간	≣ 비고	를 기술 스택	⊙ 중요도	⊙ 난이도
<u>제</u> 목 없 음		2.3.4 즐겨 찾 기 해제	- 즐겨 찾기를 해제 하고 싶은 문제의 즐 겨 찾기 해제	이채련	오병 철				***	66
<u>제</u> 목 없음		2.3.5 퀴즈 결 과	- 몇 문제 맞았는지, 경험치 증가량 표시	이채련	오병 철				**	O
제 목 없 음		2.3.6 정답보 기	- 문제를 모르겠으 면, 답을 확인 후 넘 어가기	이채련	오병 철				***	6
제 목 없 음		2.3.7 다음 문 제 보기	- 다음 문제 버튼을 눌러 다음 문제 조회	이채련	오병 철				***	O
제 목 없 음		2.3.8 퀴즈 나 가기	- 퀴즈를 하는 도중 에 나가기	이채련	오병 철				* * *	6
제 목 없 음		2.3.9 맞은 문 제 개수	- 맞은 개수 * 2 만큼 보상 주기	이채련	오병 철				**	O
<u>제</u> 목 요 음	2.4 마라 톤 퀴즈	2.4.1 마라톤 퀴즈 풀 기	- 마라톤퀴즈 버튼 누르면 유저가 틀릴 때까지 랜덤 퀴즈 출 력, 틀리면 맞춘 개 수 보여주고 나가기 버튼 출력	이채련	송종 호			랜덤 알고리즘	***	66
제 목 없 음		2.4.2 마라톤 퀴즈 채 점	- 맞은 개수 보여줌	이채련	송종 호		- 이거는 문제마다 결과를 주는 것이 아 니라, 다 끝나고 최 종 결과를 주는 것		**	O
제 목 없 음		2.4.3 마라톤 퀴즈 결 과	- 연속으로 맞춘 개 수 보여줌	이채련	송종 호				***	O
제 목 없 음		2.4.4 퀴즈 나 가기	- 나가기 버튼 누르 면 나가기	이채련	송종 호				***	6
제 목 & 음		2.4.5 일일 초 기화	- 랭킹을 하루에 한 번씩 초기화 - 해당 데이터는 저장	이채련	송종 호				**************************************	666
제 목 없 음		2.4.6 월간 랭 킹 보여 주기	- 저장한 일일 랭킹 으로 월간 랭킹 보여 주기	이채련	송종 호				***	666
제 목 없 음		2.4.7 일일 상 위 10 명 보상	- 상위 10명 다이아 100개	이채련	오병 철				**	&

4

Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	≡ 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	□ 기 간 간	를 비고	를 기술 스택	◈ 중요도	⊙ 난이도
제 목 없 음		2.4.8 월간 상 위 10 명 보상	- 상위 10명 다이아 500개	이채련	오병 철				***	&
를 로 위	2.5 PVP 퀴즈	2.5.1 PVP 퀴 즈 매칭	- PVP 퀴즈 버튼을 누르면 매칭 시작 - 둘 다 수락 버튼을 누르면 게임에 입장	이채련	강민 구		- 입장 후 3초 카운 트가 끝나면 게임이 시작됨	Java WebSocket, STOMP	***	66666
<u>제</u> 목 없음		2.5.2 PVP 퀴 즈 풀기	- 객관식(4지 선다) 문제 출력	이채련	강민 구		- 각 사용자는 문제 하나 당 한번의 답변 기회가 부여	Java WebSocket, STOMP	***	<u>& &</u>
제 목 없 음		2.5.3 PVP 퀴 즈 채점 (판정)	- 정답을 맞추면 모 두에게 정답을 보여 주고, 틀린 사람의 체력을 1만큼 감소 - 둘 다 틀리면 정답 보여주고 체력을 1 만큼 감소	이채련	강민 구		- 각 문제 채점 후 3 초 후 다음 문제로 이동 - 둘 중 한 명이 라도 체력이 0이 되 면 결과 페이지로 이 동	Java WebSocket, STOMP	* * * *	& & &
<u>제</u> 목 없음		2.5.4 PVP 퀴 즈 결과	- 승, 패 여부와 맞춘 문제 개수를 출력 - 승리한 사람한테 다 이아 20개 지급	이채련	강민 구		- 둘 다 체력이 0일 경우에는 무승부 처 리 - 점수는 0점 밑 으로 떨어지지 않음 - 퀴즈 결과 화면은 win, draw, lose로 표시되고, 점수가 얼 마나 증감되는지 보 여줌	Java WebSocket, STOMP	* * *	<u>७</u>
<u>제</u> 목 없 음		2.5.5 일주일 후 초기 화 및 등급에 맞는 보 상 지급	- 일주일 후 초기화 하고, 해당 랭킹에 맞는 보상을 사용자 한테 지급	이채련	강민 구					666
3. 검 색	3.1 텍스 트 검색	3.1.1 사명으 로 재무 그래프 검색	- 유사한 사명을 가 진 회사 리스트 출력 OR 없다면 "등록된 사명이 없습니다" 출력	박재민	송종 호		- Like 연산 - 회사 명과 동일 해야함(삼 성을 샘송으로 검색 한 거는 못 찾아줌)		***	♂
제 목 없 음		3.1.2 재무그 래프 조 회	- 조회한 회사의 최 근 10년 재무상태를 그래프로 확인	박재민	송종 호			- Redis(코스피 + 코스닥)	***	88
<u>제</u> 목 없음		3.1.3 재무제 표 조회	- 링크를 통해 재무 제표 원본을 확인	박재민	송종 호		- 소분류를 적고, 그 것을 누르면 그 아래 의 값들이 나오는 형 식으로 할 것	- Redis(코스피 200)	***	&
<u>제</u> 목 없음		3.1.4 최신 뉴 스 요약	- 당일 기준 최신 뉴 스를 크롤링해 Bard AI로 요약하여 출력	박재민	김의 년		- 파이썬을 통해서 크롤링 + 값 MQ로 넘겨주기 - 저장은 레디스에만 할 것	- 바드 API - kafka(오래걸리 면 Redis) - flask - beautifulSoup - 셀레니움	**	8888

					_					
Aa 구 분	를 주 기능	를 상 세 기능	≕ 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	≡ 기 간	를 비고	를 기술 스택	◈ 중요도	⊙ 난이도
4. 보 가 기 능	4.1 랭킹	4.1.1 실시간 레벨 랭 킹	- 실시간으로 사람 의 랭킹을 10위 + 나의 랭킹까지 보여 줌	박재민	송종 호		- Redis SortedSet 을 활용한 실시간 정 렬	Redis	***	666
제		4.1.2 실시간 티어 랭 킹	- 실시간으로 사람 의 랭킹을 10위 + 나의 랭킹까지 보여 줌	박재민	송종 호		- Redis SortedSet 을 활용한 실시간 정 렬	Redis	***	666
제 의 교		4.1.3 실시간 마라톤 랭킹	- 실시간으로 사람 의 랭킹을 10위 + 나의 랭킹까지 보여 줌	박재민	송종 호		- Redis SortedSet 을 활용한 실시간 정 렬	Redis	* * * *	666
제 목 정 여		4.1.4 더보기 페이지	- 더보기페이지로 100위까지 조회	박재민	송종 호		- 굉장히 후순위	Redis		000
제 목 없 음		4.1.5 랭커 정 보 조회	- 유저 닉네임에 마 우스 호버시 레벨,티 어,승률 조회	박재민	송종 호			Redis	***	&
제 목 없 음	4.2 통계	4.2.1 문제 풀 이 개인 통계	- 원형 그래프 (맞춘 문제 / 시도한 문제)	박재민	오병 철				**	66
제 목 없 애	4.3 즐겨 찾기	4.3.1 단어 객 관식	- 정답과 문제 번호 로 보여주기	박재민	오병 철				***	&
제 목 없 음		4.3.2 설명형 객관식	- 정답과 문제 번호 로 보여주기	박재민	오병 철		- 시간이 남으면 객 관식(문장)의 답을 요약해서 보여주기		***	&
제 목 없 음		4.3.3 단어 주 관식	- 정답과 문제 번호 로 보여주기	박재민	오병 철				****	&
제 목 없 음		4.3.4 문제 모 아 풀기	- 클릭하면 즐겨찾 기에 있는 문제를 풀 수 있음	박재민	오병 철			랜덤 알고리즘	***	66
제 목 없 음		4.3.5 즐겨찾 기한 문 제 클릭	- 해당 문제의 정답 과 해설을 보여줌	박재민	오병 철				***	&
제 목 <u>없</u> 음	4.4 상점	4.4.1 상점의 목록 보 기	- 상점의 목록을 보 여줌	박재민	강민 구				**	&
제 목 없 음		4.4.2 가챠	- 칭호 가챠 돌리기	박재민	강민 구				*	&
제 목 없 음		4.4.3 전체 캐 릭터 보 여주기	- 전체 캐릭터 보여 주기	박재민	강민 구				**	B

Aa 구 분	를 주 기능		≡ 설명	를 담당자 [FE]	등 담당 자 [BE]	□ 기 간 간	≣ 비고	를 기술 스택	⊙ 중요도	◈ 난이도
제 목 없 음		4.4.4 비구매 캐릭터 구매	- 사용자의 다이아 가 줄어들고 구매한 캐릭터에 구매 완료 포시	박재민	강민 구				******	&
<u>제</u> 목 요 음	4.5 우편 함	4.5.1 우편 목 록 보기	- 우편함의 수령 가 능한 보상 목록 보여 주기	박재민	송종 호					
<u>제</u> 목 요 음		4.5.2 보상 수 령하기	- 보상(다이아, 칭 호) 수령하기	박재민	송종 호					
제 목 쬬 음										