

온라인 통합 팬덤 플랫폼,

Ourola

팀장 : 손재형

팀원 : 김경숙, 정준우, 진창호, 최가연, 최영창

목차

1. 기획

- 최종 아이디어 결정
- 기능 명세서 작성
- 간트 차트 작성
- 기술 스택 합의
- 코드, 지라 컨벤션 설정

2. 설계

- 와이어 프레임 설계
- DB 설계
- API 명세서 작성
- 플로우차트 작성
- 프로토타입 설계

3. 개발

- 일부 기능 백엔드 구현

1. 기획

(1) 최종 아이디어 결정

(1) 배경

- K-POP 시장의 성장에 따라 온라인 통합 팬덤 플랫폼의 이용량이 증가.
- 일부 몇몇 서비스들은 서로 다른 플랫폼에서 제공, 사용자들의 불편함 증가

(2) 목표

- 다양한 팬덤 서비스들을 하나의 통합된 플랫폼에서 제공, 사용자들에게 편의성 제공
- 한 플랫폼에서 콘텐츠 구매, 온라인 콘서트 예매, 영상통화 팬사인회 등 다양한 활동을 할 수 있다.

(3) 기대 효과

- 사용자들이 다른 플랫폼으로 이동하거나 여러 계정을 생성하는 불편함을 줄여줌
- 아티스트와 팬들 간의 상호작용을 촉진하여 활발한 팬덤 문화 형성
- 사용자 경험 개선과 편리성 제공을 목표로 함.

(2) 기능 명세서 작성

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wNMxanajbySLcL5X3DsYw0AQa5FgGqS5S6rflq9BBc8/edit#gid=0>

메인 페이지					
기능	우선순위	이름	개요	설명	담당자
메인 페이지	1 (Highest)	메인 페이지	사이트 접속 시 처음 보이는 페이지	(1) 헤더 : 모든 페이지에서 유지 왼쪽 : 로고, 클릭 시 메인페이지로 돌아온다 오른쪽 : 로그인 전 - 회원가입/로그인 버튼 로그인 후 - 검색, 알림, 마이페이지 (2) 바디 로그인 전 - 모든 아티스트 채널을 보여준다 로그인 후 - 내가 가입한 아티스트 채널을 위쪽에, 그렇지 않은 아티스트 채널을 아래쪽에 보여준다. (3) footer 이용약관, 고객센터, 개인정보처리방침, 저작권 등	(FE) 정준우 (BE) 최영창
	1 (Highest)	아티스트 채널 목록	입점되어 있는 아티스트들의 채널 목록을 보여준다.	(1) 로그인 전 : 로그인 페이지로 이동한다. (2) 로그인 후 : 입점되어 있는 아티스트들의 채널을 클릭하면 해당 채널의 가입 모달을 띄워주고, 그 채널에서 사용할 닉네임을 입력할 수 있도록 한다. 디폴트로 가입할 때 입력한 닉네임을 띄워준다.	(FE) 손재형 (BE) 최가연
메인 페이지 / 아티스트 채널	1 (Highest)	가입한 아티스트 채널 목록	사용자가 가입한 아티스트들의 채널 목록을 보여준다	아티스트 채널을 클릭하면 해당 채널로 이동한다.	(FE) 정준우 (BE) 최영창
	3 (Medium)	아티스트 검색	사용자가 원하는 아티스트를 검색할 수 있다.	헤더의 검색(혹은 돋보기) 버튼을 눌러서 찾고 싶은 아티스트의 이름을 입력한다.	(FE) 정준우 (BE) 김경숙
	2 (High)	알림	사용자가 가입한 아티스트로부터의 알림을 볼 수 있다.	아티스트 활동, 채널 공지 사항을 받아볼 수 있다.	(FE) 정준우 (BE) 최영창

(3) 간트차트 작성

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1x8y6J9uG91FWPnXs8Xc5qdHdA0ZMCh-uHL1uCOn_UBY/edit?usp=sharing

To Do		7월			8월		
		1주차 (7/10~7/16)	2주차 (7/17~7/23)	3주차 (7/24~7/30)	4주차 (7/31~8/6)	5주차 (8/7~8/13)	6주차 (8/14~8/20)
기획 / 설계	아이디어 회의/픽스						
	컨벤션 정하기						
	스크럼 회의 포맷 작성						
	플로우 차트 작성						
	노션 페이지 정리						
	기능 명세서 작성						
	와이어프레임 완성						
	API 명세서						
	ERD 작성						
개인 공부	[FE] React 공부						
	[BE] SpringBoot 공부						
	[BE] Spring Security, JWT, JPA 공부						
	[전체] WebRTC 공부						
	[FE] 목업 완성 (와이어프레임, 프로토타입)						
	[FE] 메인 페이지 - 가입한 아티스트, 입점한 아티스트 목록, 검색, 알림						
	[BE] DB 구축						
	[BE] 메인 페이지 - 아티스트 목록 (입점, 가입)						
	[BE] 아티스트 검색 기능						
	[BE] 회원가입 / 로그인 / 로그아웃, 아이디 비번 찾기 기능 구현						
	[BE] 팬 피드 - 작성, 조회, 수정, 삭제 기능 구현, 좋아요						
	[BE] 아티스트 피드 - 작성, 조회, 수정, 삭제 기능 구현, 좋아요						
	[BE] 필터 - 아티스트 별 포스트, 정렬, 기간 정렬						
	[BE] 공지사항 - 작성, 조회, 수정, 삭제 기능 구현						
	[BE] 댓글, 대댓글 기능 구현						

(4) 기술 스택 합의

Basic	<ul style="list-style-type: none">• Java : 11• Packaging : Jar• MySQL : 8.0.33
FrontEnd	<ul style="list-style-type: none">• Node.js : 16.20.1• React : 17.0.2
BackEnd	<ul style="list-style-type: none">• Project Type : gradle• SpringBook : 2.7.13

(5) 코드, 지라 컨벤션 설정

(1) Git 커밋 컨벤션

<https://www.notion.so/204-teamspace/Git-b940ea0d556a428185829a995dd1eea4>



🖼 커버 추가 💬 댓글 추가

Git 커밋 컨벤션

- UDACITY의 커밋 메시지 스타일 가이드 참조

Commit 메시지 구조

- 기본적인 커밋 메시지 구조는 제목, 본문, 꼬리말 세가지 파트로 나누고, 각 파트는 빈줄을 두어 구분한다.

```
type: Subject -> 제목  
(한칸 띄우기)  
body(생략 가능) -> 본문  
(한칸 띄우기)  
footer(생략 가능) -> 꼬리말
```


(5) 코드, 지라 컨벤션 설정

(2) 코드 컨벤션



 커버 추가  댓글 추가

Code Style Guide



- [네이버 캠퍼스 핵데이 Java 코딩 컨벤션](#)을 따른다
- IntelliJ에 Code Style을 적용하여 코드 스타일을 지킬 수 있도록 한다

적용 방법



- [Airbnb JavaScript 스타일 가이드](#)를 따른다.
- Airbnb의 .eslintrc 설정을 ESLint에 적용하고, Prettier로 자동 포매팅을 설정할 수 있다.

적용 방법

(5) 코드, 지라 컨벤션 설정

(3) 메서드 이름 컨벤션

[BE] CSR 관련 컨벤션

Controller 메서드 이름 규칙

get : get

post : write

put : modify

delete : remove

+ 전체면 All

+ 구하려는 대상

Service 메서드 이름 규칙

Controller 함수 이름을 그대로 사용

Repository 메서드 이름 규칙

JPA 메서드 사용

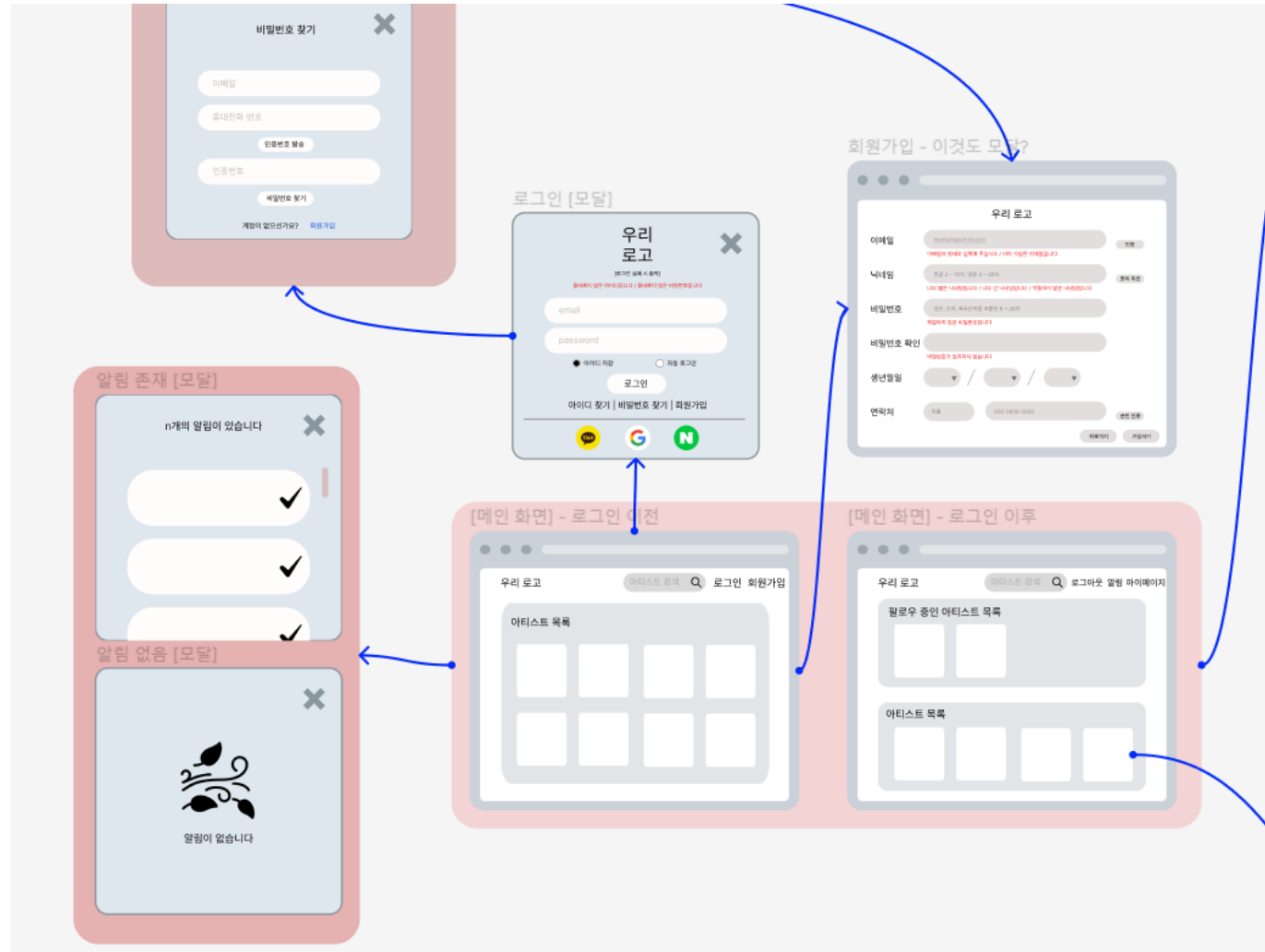
Exception 규칙

Service에서 throws Exception, Controller에서 try-catch

2. 설계

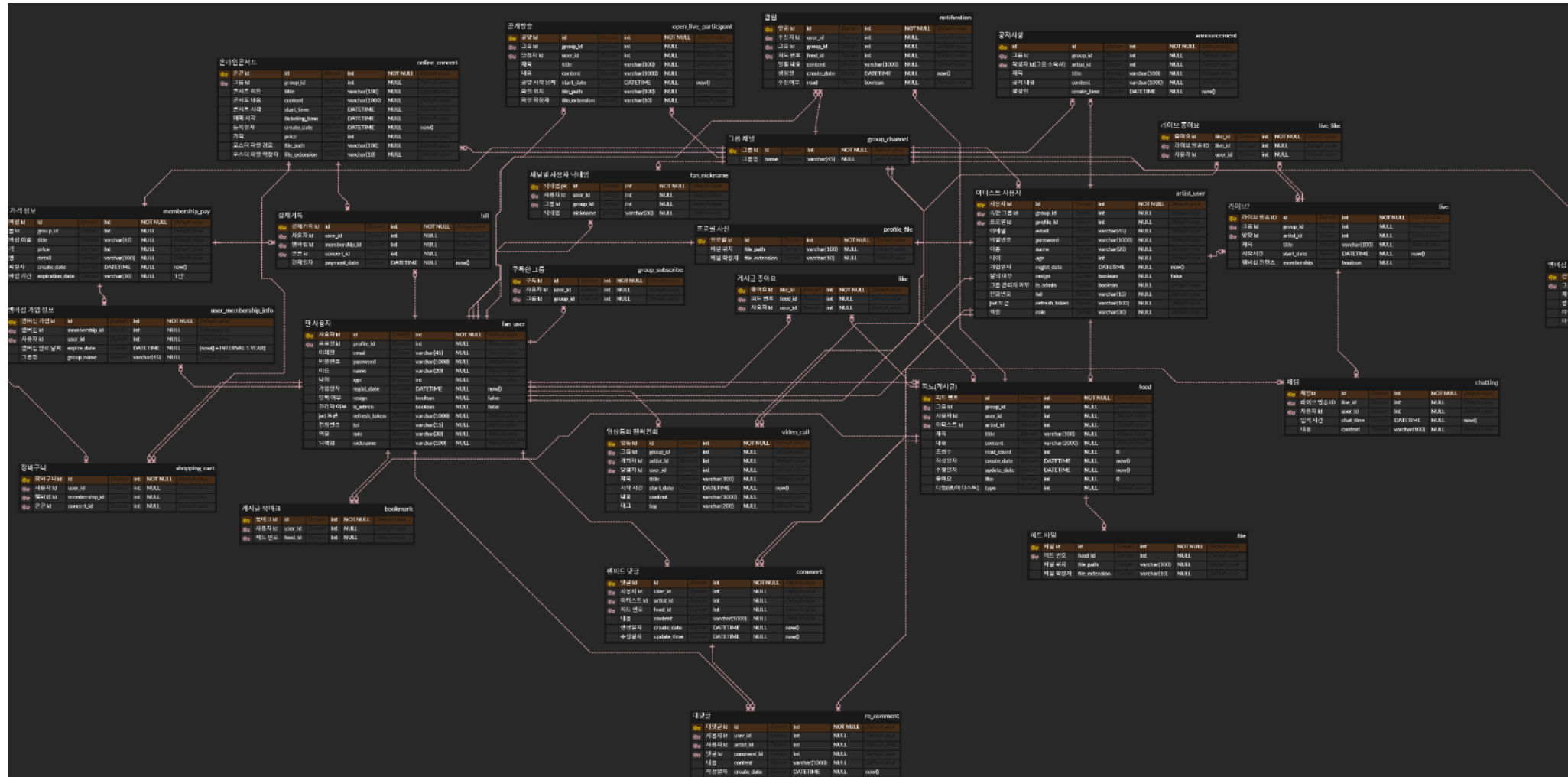
(1) 와이어 프레임 설계

<https://www.figma.com/file/WmPoaPLYunxK8kttF05zs7/Wireframe?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=HpfSHsjxzSePyH4u-0>



(2) DB 설계

<https://www.erdcloud.com/d/35ZjvmR6ZX95YquSP>



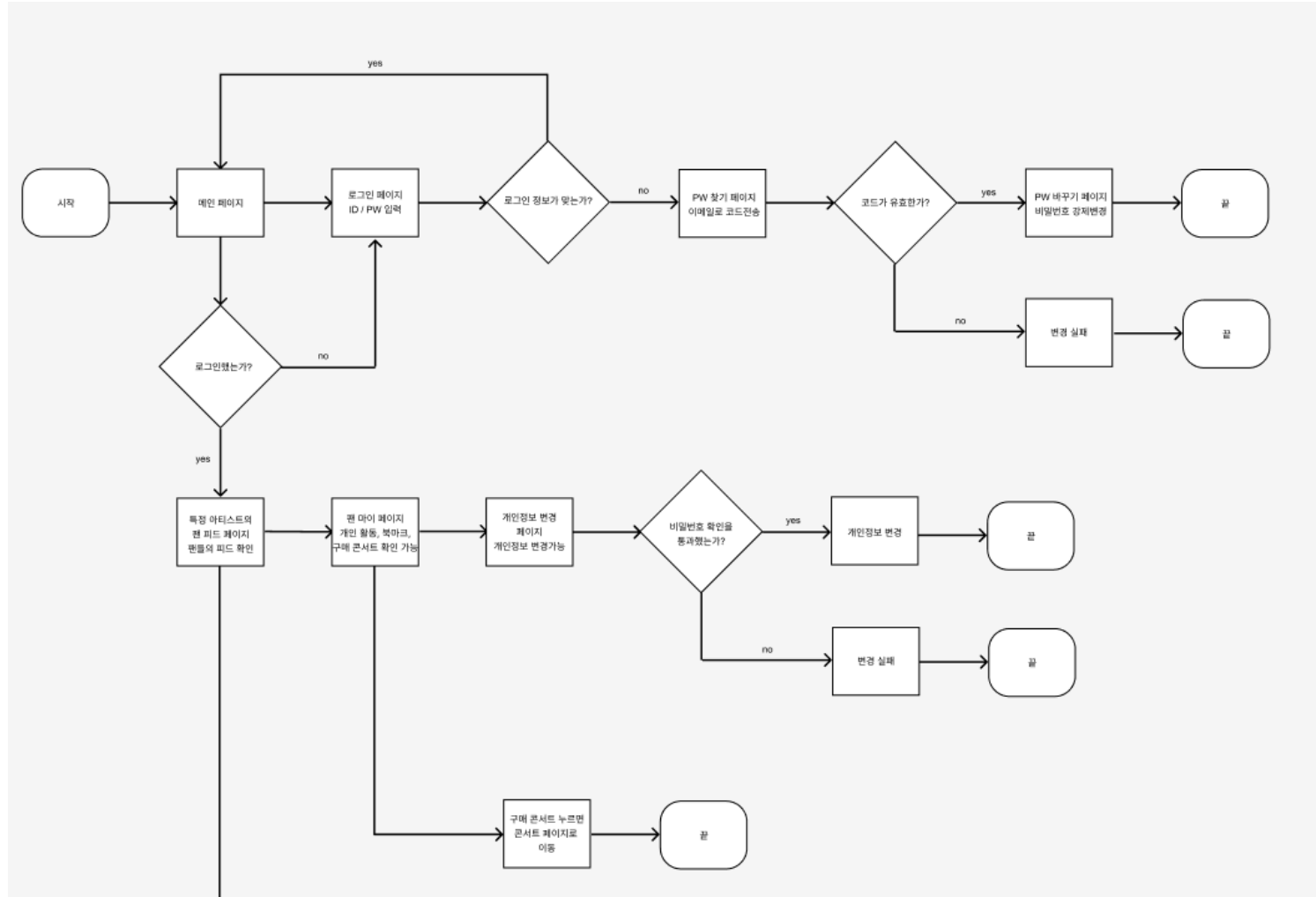
(3) API 명세서 작성

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QUsjkWjXeU6_bLz7LmmmOn8rDbwFAUWoGc9AXLfdwhE/edit#gid=0

기능	이름	url	method	request.body	response.body
메인 페이지	메인 페이지	{도메인}	GET		
	회원가입	{도메인}/auth/signup	POST	{ user_idx : '526', user_type : '3', user_name : '진창호', user_id : 'gom@naver.com', user_password : 'gomgom', user_tel : '010-1234-5678', user_nick: '말랑콩떡김곰돌이', user_birth: '1998-07-12', user_profile_img : 'bear.png', user_locked : 'false', google_token : ~~~~~~ }	
	로그인	{도메인}/auth/signin	GET		{ user_id : 'gom@naver.com', user_password : 'gomgom' }
	아이디 찾기	{도메인}/auth/findid	GET		{ user_id : 'gom@naver.com' }
	비밀번호 찾기	{도메인}/auth/findpassword	PUT	{ user_id : 'gom@naver.com', user_password: 'gomdol' }	

(4) 플로우차트 작성

<https://www.figma.com/file/WmPoaPLYunxK8kttF05zs7/Wireframe?type=design&node-id=67-112&mode=design&t=4AUPXltKvX6pLQ0x-0>



(5) 프로토타입 설계



3. 개발

(1) 일부 기능 백엔드 구현

```
@RestController
@RequestMapping("{artist}/announcement")
@RequiredArgsConstructor
public class AnnouncementController {

    private final AnnouncementService announcementService;

    no usages  👤 ChangHo_Jin
    @GetMapping("/list")
    public ResponseEntity<List<AnnouncementDto>> getAllAnnouncement(@PathVariable("artist") String artist) {
        try {
            return new ResponseEntity<List<AnnouncementDto>>(announcementService.getAllAnnouncement(artist),
                HttpStatus.OK);
        } catch (Exception e) {
            return new ResponseEntity<>(HttpStatus.INTERNAL_SERVER_ERROR);
        }
    }
}
```

감사합니다

^_^