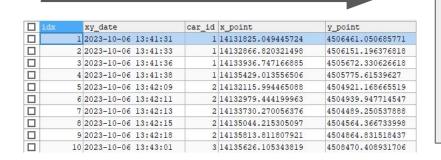
도로 API 구현 시나리오

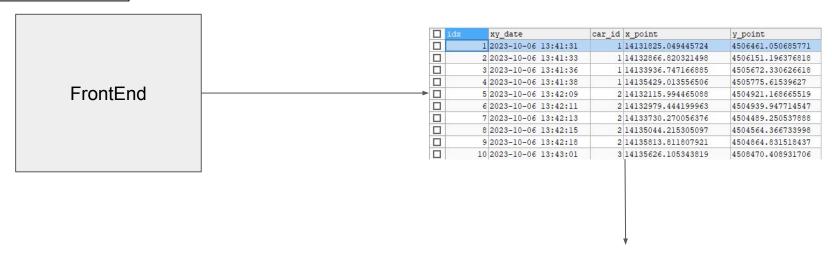
BackEnd (SSE)



FrontEnd

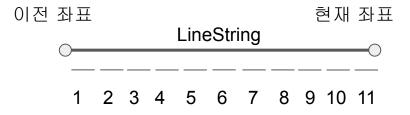
SSE 기술을 통하여 좌표 값을 실시간으로 받아온 후 그 좌표값을 전달.

(조회 시 마지막 idx를 저장하여 다음 조회 시에는 마지막 idx 뒤에 있는 값들만 조회 가능)

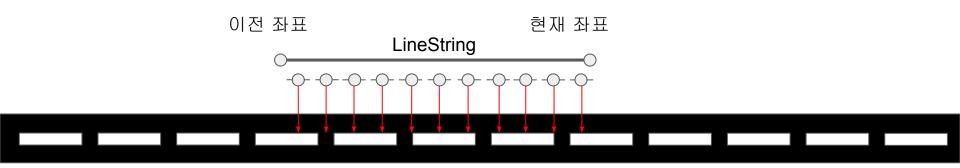


좌표를 전달 받은 프론트엔드는 반복문을 통해 좌표 덩어리를 처리한다. 반복문안에서는 이전 좌표 + 이번 좌표를 서로 이어 LineString형태로 변환





이전 좌표와 현재 좌표로 이어진 LineString 객체를 10미터 단위로 n분으로 나누어 n개 각자 LineString으로 생성

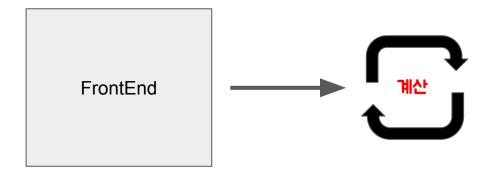


n개로 나눠진 세그먼트 LineString 들을 가운데 기준으로 가장 가까운 도로의 수선의 발을 구한다

수선의 발로 구해진 좌표들을 모두 LineString 객체로 차례대로 이어준다.

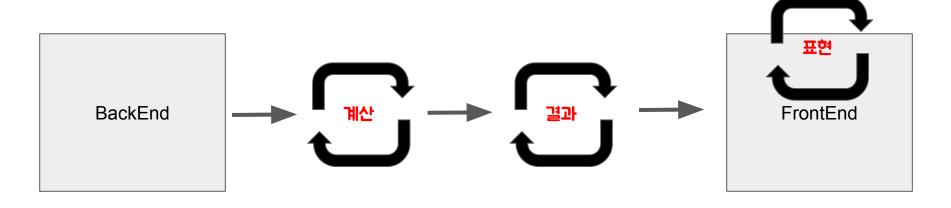
이렇게 구현하게 된다면 좌표가 빗나가도 만들어진 도로 Vector 레이어 위에서만 그려지게 된다.

초기 구현의 문제점



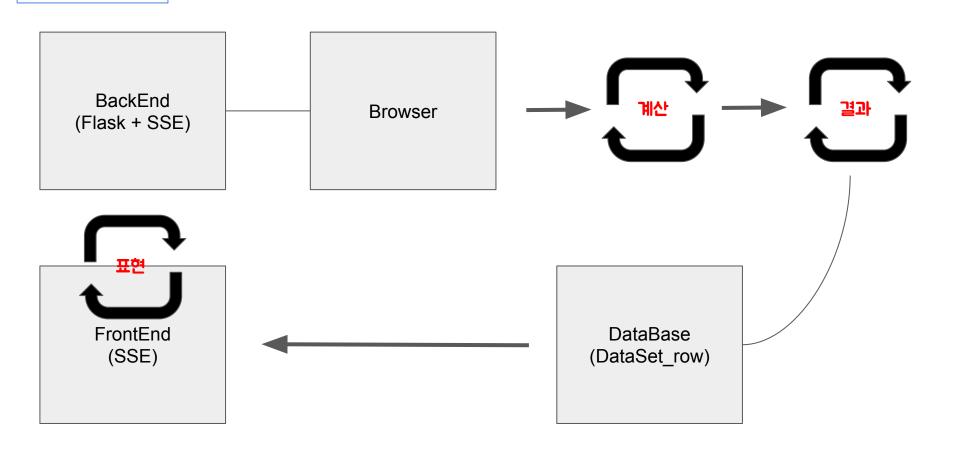
프론트엔드에서 단독 계산 작업을 모두 하다보니 좌표가 많이 저장되어있을경우 초기 로딩시에 계산 작업이 매우 많아 페이지 멈춤 현상 발생

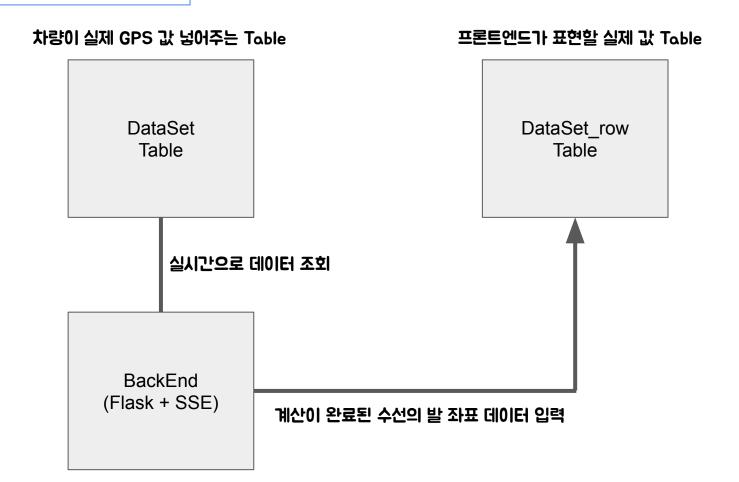
초기 구현의 문제점 대책안



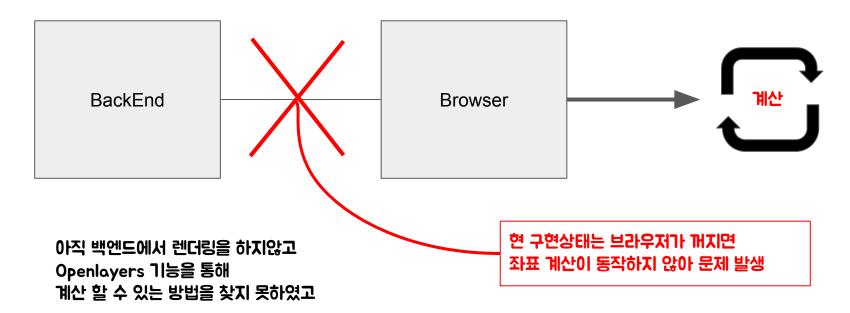
백엔드에서 미리 좌표들을 계산 후 세그먼트 LineString들의 수선의 발들의 좌표를 모두 DB에 저장

프론트엔드는 계산이 완료된 수선의 발 좌표만 표현하여 도로 표현

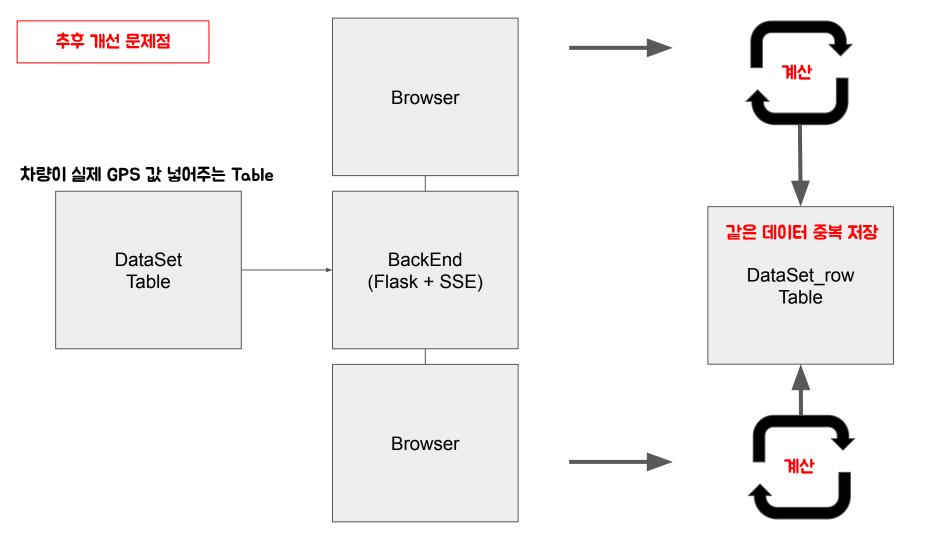




대책안(최종구현)의 문제점

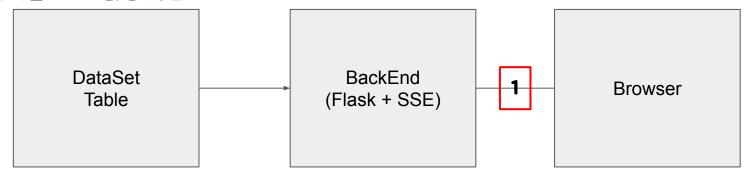


현재는 꼼수로 백엔드에서 브라우저 하나가 계산 처리를 하도록 구현한 상태



추후 개선 문제점 대책안

차량이 실제 GPS 값 넣어주는 Table



서버 사이드 세션을 이용하여 서버에서 단 하나의 브라우저 손님만 허용되도록 구현 예정