| **팀원이름** | AOK | | **제출일** | | 2022년 12월 22일 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **지도교수1** | 전광일 교수님 (인) | | **희망 섹션1** | | 섹션 정보는 차후 공지 |
| **지도교수2** | 정의훈 교수님 (인) | | **희망 섹션2** | |  |
| **프로젝트 주제** | 원격 저장소를 통한 그래픽 레이어 관리 플랫폼 : Crepe | | | | |
| **프로젝트 소개** | | | | | |
| **원격 저장소를 통한 그래픽 레이어 관리 플랫폼입니다.**   * 원격 저장소를 이용한 그래픽 레이어 관리 플랫폼 * 그림 작업 지원 * 사진 작업 지원 * 포토샵 보조 | | | | | |
| **프로젝트 개요** | | | | | |
| **1. 주제 선정 배경**   * **그래픽 작업물이 완성되기까지 필요한 과정** * 최종본이 나오기까지 상당한 양의 파일을 로컬 컴퓨터에서 직접 백업한다. * 담당 작업 별 반복적인 피드백을 반영한다.   + 피드백을 받을 때마다 여러 번 작업물 전달한다. * 담장 작업 별 완성된 작업물을 합쳐서 최종본을 생성한다.   + 합친 후, 최종본이 되기까지 계속 피드백을 반영한다. * 이전 작업물과 비교하여 최종본을 선택한다.   + 이전 작업물이 괜찮다면, 해당하는 작업물에 필요한 리소스 직접 찾아야 한다.   + 파일이 많거나 파일 이름이 겹칠 경우 파일 관리가 힘들어진다.   + 원하는 파일이 손상되었을 수 있다. * **위 과정을 편리하게 만들어주기 위해 선정하였다.**   **2. 주제 해결 방안**   * **그래픽 파일을 원격 저장소에서 관리** * usb 등이 없어도 언제 어디서든 개인의 작업물에 접근이 가능하다. * 지속적인 피드백을 받을 때 원격 저장소 접근 허용만 해주면 매번 작업물을 전달해 주지 않아도 된다. * 로컬에서 파일이 손상되어도 원격 저장소에서 가져와서 사용하면 된다. * **작업 로그를 남겨 언제 어떤 부분을 작업했는지 DB에 기록** * 작업 로그를 기반으로 원하는 파일 쉽게 찾을 수 있다. * 이전 작업으로 돌아가기 수월하다.   **3. 연구 및 개발 목표**   * **그래픽 작업물을 쉽게 관리할 수 있는 그래픽 레이어 관리 플랫폼 개발**   **4. 연구 및 개발 내용**   * **깃** * 원격 저장소를 사용하여 코드를 관리한다. * 언제 어디서든 접근 권한만 있다면 코드를 다운받아 사용할 수 있다. * 이전 작업으로 돌아가거나 매 작업 당 수정한 내용을 확인하기 용이하다. * 전체 코드를 한 번에 작성하지 않고 기능별로 나누어 구현하여 체계적으로 코드를 작성할 수 있다. * 단점   + cli를 사용하여 진입장벽이 높다.   + 다양한 gui 툴이 많지만 너무 많은 기능이 내장되어 있어서 툴을 익히기까지 시간이 오래 걸린다.   + ui/ux가 친숙하지 않다. * 개선 사항   + 처음부터 gui만 사용하게 하여 cli 명령어로 관리하는 부분을 없앤다.   + 실시간으로 바뀌는 부분과 최종 적용된 버전을 미리보기로 보여준다.   + 튜토리얼 페이지를 제공한다.   + ui/ux를 모든 사용자 친화적으로 개선한다. * **이전 기수 졸업작품: 그림 깃** * 차이점 및 개선사항 * 레이어 단위로 수정이 가능하다. * 그림 리소스에 대해 레이어 별로 관리하기 때문에 (리소스 간의 순서 관리) 더 구체적인 데이터를 저장할 수 있다. * 그림에만 국한되어 있지 않고, 사진 편집, 움직이는 사진 프레임 저장(애니메이션) 등 다양한 디지털 아트 분야에서 활용 가능하다.   **5. 결과물 내역**   * **그래픽 리소스 원격 저장소에서 관리** * 원격 저장소에 그래픽 리소스를 백업한다. * 백업할때마다 작업물을 저장한다.   + 저장할 때 저장 기록을 남긴다. 저장 기록은 저장된 작업물과 시간, 작업한 내용이 저장된다.   + 저장 기록을 통해 언제든지 이전 작업물로 돌아갈 수 있다. * 메일이나 usb로 그래픽 리소스를 백업하거나 전달하지 않아도 된다.   + 어떤 컴퓨터에서든지 원격 저장소에 로그인한다면 자신이 작업했던 내역을 다운받을 수 있다.   + 원격 저장소 접근 권한을 가진 사람이라면 누구든지 작업 내역을 다운받을 수 있다. * **편리한 협업 및 피드백 반영** * 한 작업물에 대한 메인 작업물이 존재한다. * 한 작업물을 만들기 위해 여러 사람이 독립적으로 작업을 수행한다.   + 메인 작업물을 다운받고 자신의 아이디로 업로드를 한다. * 독립적으로 수행한 작업물이 괜찮으면 메인 작업물과 합친다.   + 이때 합쳐진 작업물을 미리 볼 수 있다.   + 이때 합쳐진 작업물이 괜찮은지는 피드백 하는 사람이 원격 저장소에서 작업물을 다운받아 확인한다. * **원격저장소를 쉽게 이해하고 사용** * 모든 기능은 GUI로 제공되기 때문에 쉽게 이용 가능하다. * 튜토리얼 페이지가 제공된다.   **6. 개발환경**   * 개발언어: JAVA, CSS, HTML, JavaScript * 사용 프레임워크: React, Spring Boot * 개발방법론(옵션): 애자일 * 주요 라이브러리: helm chart, boto3 * 서버 프로세서 : AWS EC2 * DB : mysql, Redis | | | | | |
| **팀원** | **성명** | **학번** | | **주요 역할** | |
| **(팀장)김유림** | **2020158005** | | Backend, DevOps(Infra) | |
| **김주연** | **2019150007** | | Frontend 개발, UI/UX | |
| **김태양** | **2020158007** | | Backend, Spring Security | |
| **나은서** | **2020150015** | | Frontend 개발, UI/UX | |
| **github 주소** | **https://github.com/tukcom2023CD/AOK** | | | | |