

6. Screen Design (화면 설계서)

6.1 화면 목록 및 구조

ID	화면명	경로 (Router Path)	설명
SC-01	랜딩 페이지	/	서비스 소개 및 시작하기(로그인) 진입점. 주요 기능 하이라이트 제공.
SC-02	대시보드	/dashboard	사용자의 학습 현황 요약, 최근 미션, 추천 문제 등을 한눈에 볼 수 있는 메인 화면.
SC-03	스터디 시뮬레이션	/simcity (임시)	사용자의 학습 성취도를 시각적인 도시 건설 게임 (SimCity) 형태로 표현한 화면.
SC-04	온보딩 - 환영	/onboarding/welcome	신규 가입 사용자를 위한 환영 메시지 및 서비스 이용 가이드 시작.
SC-05	온보딩 - 성향 분석	/onboarding/analysis	사용자 목표 및 학습 스타일 입력을 통한 맞춤형 커리큘럼 추천 준비.
SC-06	스터디 탐색/가입	/onboarding/study	사용 가능한 스터디 목록 조회 및 필터링, 가입 신청.
SC-07	스터디 미션	/study/missions	스터디 내 주차별 미션 목록 및 상세 문제 확인. 제출 현황 대시보드 포함.
SC-08	스터디 분석 (랭킹)	/study/ranking	스터디원 간의 문제 풀이 수, 기여도 등을 비교하는 랭킹 차트 화면.
SC-09	모의고사	/mockexam	실제 코딩 테스트 환경을 모사한 타이머 기반의 문제 풀이 화면.
SC-10	랜덤 디펜스	/defense	특정 티어 수준의 문제를 랜덤하게 제시하여 제한 시간 내 풀이 유도.
SC-11	트레이닝 로드맵	/training/roadmap	AI가 추천하는 단계별 학습 로드맵과 현재 진척도 표시.
SC-12	스킬 트리	/training/skilltree	알고리즘 분류별 숙련도를 트리 형태로 시각화하여 부족한 점 파악.
SC-13	커뮤니티 - 목록	/boards	게시글 목록 조회, 검색, 필터링.
SC-14	커뮤니티 - 상세	/boards/:id	게시글 내용 확인 및 댓글 작성. 코드 첨부 시 하이라이팅 지원.
SC-15	게시글 작성/수정	/boards/write	Markdown 에디터를 활용한 게시글 작성, 코드 및 이미지 첨부.

ID	화면명	경로 (Router Path)	설명
SC-16	프로필	/profile	사용자 정보 수정, Solved.ac 연동 상태 관리, 활동 로그 확인.

6.2 주요 화면 상세 설계

[SC-02] 대시보드 (Dashboard)

- 주요 UI 요소:
 - 상단: 사용자 닉네임, 현재 티어 배지, 연속 학습일(Streak) 불꽃 아이콘.
 - 좌측: 내비게이션 바 (메뉴 이동).
 - 중앙:
 - To-Do 리스트: 오늘 풀어야 할 미션 문제 바로가기.
 - 성장 그래프: 최근 CS/알고리즘 문제 풀이 추이 그래프.
 - 최근 활동: 최근 제출한 코드/참여한 토론 피드.
 - 우측:
 - AI 추천: "오늘 이 문제 어때요?" 카드.
 - 스터디 알림: 새로운 미션 등록/공지사항 알림.

[SC-07] 스터디 미션 (Study Mission)

- 목적: 스터디원들과 함께 정해진 기간 내에 문제를 풀도록 독려.
- 주요 UI 요소:
 - 미션 헤더: 미션 제목 (예: "3주차: BFS/DFS 완전정복"), 마감일 디데이(D-Day).
 - 문제 리스트: 각 문제별 난이도, 제목, 내 풀이 상태(성공/실패/미시도), 평균 정답률.
 - 현황판 (Status Board): 격자(Grid) 형태로 스터디원별 문제 해결 여부를 O/X 또는 색상으로 표시.
 - SOS 버튼: 문제별로 풀지 못한 멤버가 힌트 요청 가능.

[SC-12] 스킬 트리 (Skill Tree)

- 목적: 게임의 스킬 트리처럼 알고리즘 지식 체계를 시각화하여 성취감 부여.
- 주요 UI 요소:
 - 노드(Node): 그리디, DP, 그래프, 문자열 등 알고리즘 주제별 아이콘.
 - 연결선(Link): 선수 지식 관계 표현 (예: 재귀 -> DFS).
 - 상태 색상:
 - 회색 (잠김): 선수 과목 미달.
 - 파란색 (학습 중): 관련 문제 풀이 진행 중.
 - 금색 (마스터): 해당 분야 일정 수준 이상 달성.