

IPP현장실습 (7)월 현장실습 일지

학부(과)	컴퓨터 소프트웨어학과	학년	4	학번	2016726001
지도교수	안우현	실 습 학생명	원종진	지 도 담당자	권시현 권예현
실습기관(기업명)	볼트마이크로		NCS세분류	응용SW엔지니어링	
실습기간	2022년 7월 1일 ~ 2022년 12월 31일 까지 (27주간)				
기간	주요 업무				
1주차	실습내용	회사 업무 시스템 계정 가입 및 설정			
	교육내용	Git, Confluence, Jira Software 등의 업무 시스템 설정 및 사용법			
2주차	실습내용	스코어보드 제공 업체 경쟁사 분석, common 스코어보드 html/css 작업			
	교육내용	스코어보드 제공 업체 경쟁사 분석 페이지 작성, Common 스코어보드 코드 리뷰 및 피드백			
3주차	실습내용	Common 스코어보드 Javascript 작업, React 관련 강의 수강 및 실습, Baseball2 스코어보드 html/css 작업			
	교육내용	Common 스코어보드 코드 리뷰 및 피드백, 맥북 개발 환경 설정법			
4주차	실습내용	Baseball2 스코어보드 html/css, Javascript 작업, React 관련 영화 웹사이트 만들기 과제			
	교육내용	Baseball2 스코어보드 코드 리뷰 및 피드백			
5주차	실습내용	새로운 종목인 테니스 스코어보드 추가를 위한 경기 규칙 조사 및 정리 페이지 작성, 윌블던 테니스 스코어보드 html/css, Javascript 작업			

교육내용

웹블던 테니스 스코어보드 코드 리뷰 및 피드백

현장실습 주요내용

1주차 (7.1 ~ 7.3)

회사 업무 참여를 위한 계정 설정

1. 회사 전용의 Google 계정 생성
2. Gmail, Google Chat, Google Calender 설정
3. Jira Software 설정
4. Confluence 설정
5. GitHub 연동 설정

회사 업무 시스템 파악

1. Confluence 업무일지 작성 방법 파악
 - 매일 자신이 진행한 업무에 대한 기록을 confluence 업무일지 페이지에 작성, 날짜 및 진행한 업무의 Jira 이슈 링크를 연동하여 작성
2. Jira Software 이슈 로드맵 및 이슈 관리 방법 파악
 - Jira 이슈 생성 및 담당자 배정, 이슈에 대한 하위 작업 생성, 이슈에 대한 제목이나 설명은 무엇에 대한 업무인지 알아볼 수 있도록 작성
3. Google Calender 일정 등록
 - 자신이 진행하는 업무와 업무 진행 시간을 Calender에 등록, 되도록 자신이 진행하는 업무를 Jira 이슈의 하위작업으로 생성하여 Calender와 연동하여 한 눈에 보기 쉽도록 작성

Javascript 개인 공부

- 관련 링크 : <https://learnjs.vlpt.us/>

멘토 배정 및 담당 업무 파악

1. 업무 관련된 멘토 배정
2. 원래 진행되고 있던 프로젝트의 코드 이해 및 파악
 - Github에 등록되어 있는 여러가지 스코어보드의 코드를 보며 코드의 구조 및 로직 파악
 - 동시에 GitHub 관련된 여러가지 command 실습

2주차 (7.4 ~ 7.10)

대표님과의 면담을 통해 배정된 업무 전반의 절차와 최종 목표 등에 관한 정보 파악 후 배정된 업무의 이해도를 높이기 위하여 스코어보드 제공 업체 경쟁사 분석 및 정리 페이지 작성

1. 경쟁사에서 제공하는 스코어보드에 대한 특징 및 장단점 정리
2. 우리 회사와의 장단점 및 차이 비교
3. 스코어보드 제공 종목별 정리
 - 작성한 자료 이미지

- 플레이어 추가 기능, 플레이어 이름 및 이미지 프로필 설정 가능

- 스코어보드 종류

1. Leaderboard

1	4	28	-1	+1	+5
2	2	25	-1	+1	+5
3	1	21	-1	+1	+5
4	3	11	-1	+1	+5

ADD PLAYER

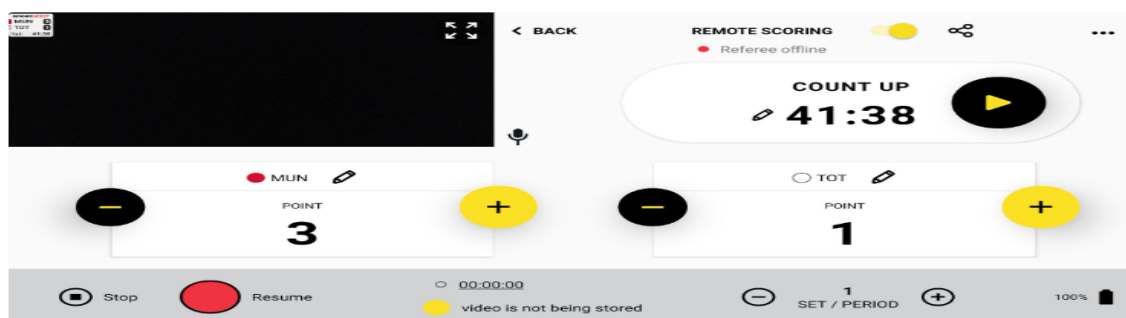
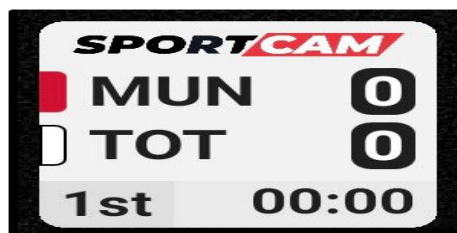
- 플레이어 추가 및 이름 설정
- 버튼을 통해 점수 수정
- 점수에 따라 플레이어 실시간 순위 반영

2. Scoreboard with rounds

TOTALS	1.	2.
--------	----	----

- 공통 종목

1. 축구



- 공통점 : 스코어, 타이머 기능 동일
- 차이점 : 팀 이름 옆 색깔 설정 가능 -> 팀 별 유니폼 색깔 설정
- 추가되면 좋을 것 같은 기능 : 경기 시간 설정 후 경기시간이 지나면 자동으로 추가시간 표시

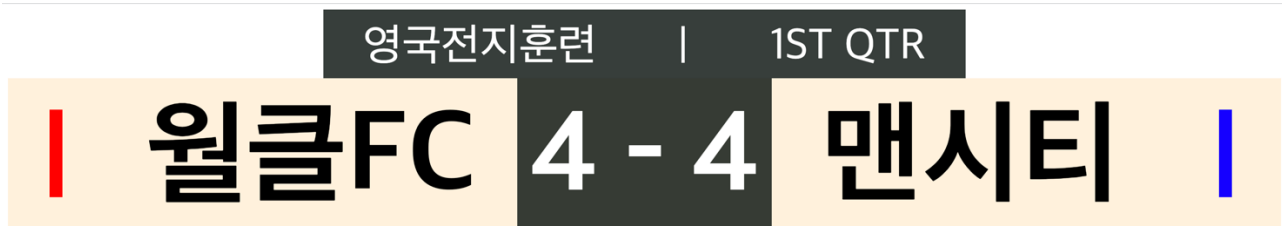
Common 스코어보드 제작 업무 담당 배정

1. 참고 디자인



2. 참고 디자인을 바탕으로 메인 페이지 html/css 작성

- 제작한 common 스코어보드 메인 페이지



- 제작과정에서 css의 flex 속성에 대한 정보 확인 및 습득
➔ Flex 관련 참고 링크 : <https://codepen.io/enxaneta/full/adLPwv/>

3. 메인 페이지 작동을 위한 control 페이지 html/css 작성

- 제작한 common 스코어보드 control 페이지

Team Setting

Team1

0

Team1 name Set

0 Set +1 -1

Team2

0

Team2 name Set

0 Set +1 -1

Game Setting

Game1

Game1 Set

Quater

1 Set

Team1 Color

Team2 Color

3주차 (7.1 ~ 7.17)

Common 스코어보드 테마 추가를 위한 잔여 작업 진행

1. Common 스코어보드의 메인 페이지와 control 페이지 연동을 위한 JavaScript 작업
 - 두 페이지 간의 데이터 연동에는 Broadcast Channel 사용
 - Broadcast Channel : 특정 키를 이용하여 그 키를 사용하는 script간의 message 전송과 수신을 가능하게 하는 API

➔ Broadcast Channel 관련 링크 : https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Broadcast_Channel_API

2. 작성 코드 리뷰 및 피드백을 반영하여 코드 수정 작업

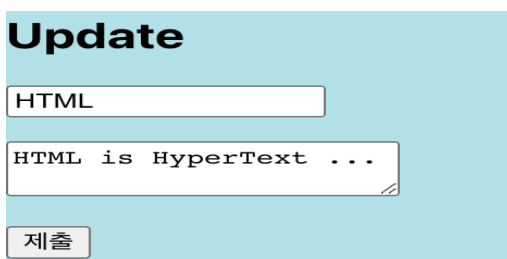
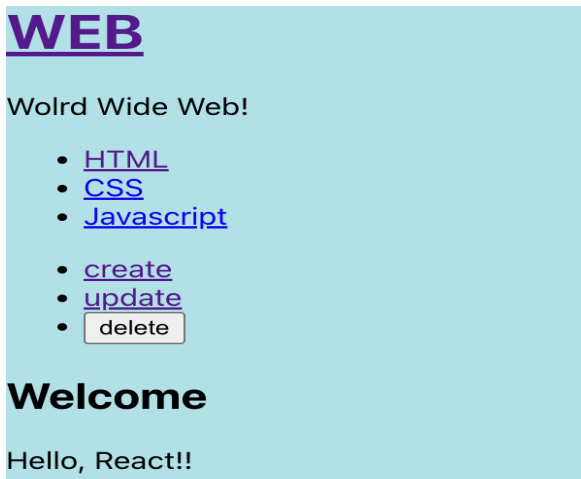
- 폰트 적용
- 팀 이름, 팀 스코어, 경기 쿼터 예외 처리
- Local Storage, 객체 줄이기 작업
- 구조 분해 사용을 위한 구조 분해에 관한 정보 습득 및 코드에 적용

➔ 구조 분해 관련 링크 : <https://ko.javascript.info/destructuring-assignment>

3. 최종 Common 스코어보드 추가 및 Github 연동

추후 React 관련 업무 진행을 위한 개인 study 진행

1. 유튜브를 통한 강의 수강 및 실습
 - CRUD 기능 구현 실습



- Study 기록을 위한 Github : https://github.com/VMwhdwls24/React_study/commits/master

GitHub 사용시 편의를 위한 맥 개발환경 초기 설정

- 관련 링크 : <https://subicura.com/mac/dev/hello.html>

4주차 (7.18 ~ 7.24)

Baseball2 스코어보드 제작 업무 담당 배정

1. 참고 디자인



2. 참고 디자인을 바탕으로 메인 페이지 html/css 작성

- 제작한 baseball2 스코어보드 메인 페이지



3. 메인 페이지 작동을 위한 control 페이지 html/css 작성

- 제작한 baseball2 스코어보드 control 페이지

Game Setting

Team1

0

Team1 name Set

Team2

0

Team2 name Set

Game1

Game1 Set

Game Control

Innings

0 ☒ Top ☐ Bottom

BSO Control

Ball

Strike

Ball

Base Control

☐ 1st Base ☐ 2nd Base ☐ 3rd Base

4. Common 스코어보드의 메인 페이지와 control 페이지 연동을 위한 JavaScript 작업

5. 작성 코드 리뷰 및 피드백을 반영하여 코드 수정 작업

- 메인 페이지 새로고침 시 BSO Count, 베이스 정보 저장 안되는 것 수정
- Control 페이지 새로고침 시 Base control 체크박스 정보가 저장되지 않는 것 수정
 - ➔ 주루 베이스 연동 방식을 color 데이터 교환에서 isChecked로 수정
- 스코어보드 모서리, 이닝 표시 Triangle등의 변경을 위한 css 수정


- BSO Count 로직 변경


➔ BSO classList를 배열로 관리


6. 최종 baseball2 스코어보드 추가 및 Github 연동

React study를 위한 영화 웹서비스 만들기 과제

- React router
- Publishing : deploy, pre-deploy, gh-pages
- Map(), useParams(), async & await
- 실습 결과

	Rocketry: The Nambi Effect
2022	Based on the life of ISRO Scientist Nambi Narayanan who was framed of being a spy and arrested in 1994. Though free, he is still fighting for justice, with those police officials who have falsely implicated him, still free.
Action Biography Drama Sci-Fi	

	Bleeding Audio
2020	Bleeding Audio is an intimate portrait detailing The Matches' promising career, defeating break up, and inspiring reunion as they reflect on what success truly means for musicians in today's digital industry. The Matches' story overlap...
Documentary	


Rocketry: The Nambi Effect (2022)
Based on the life of ISRO Scientist Nambi Narayanan who was framed of being a spy and arrested in 1994. Though free, he is still fighting for justice, with those police officials who have falsely implicated him, still free.
Genre: Action Biography Drama Sci-Fi
Runtime: 157 min Rating: 9.1

- 영화 웹서비스 GitHub :

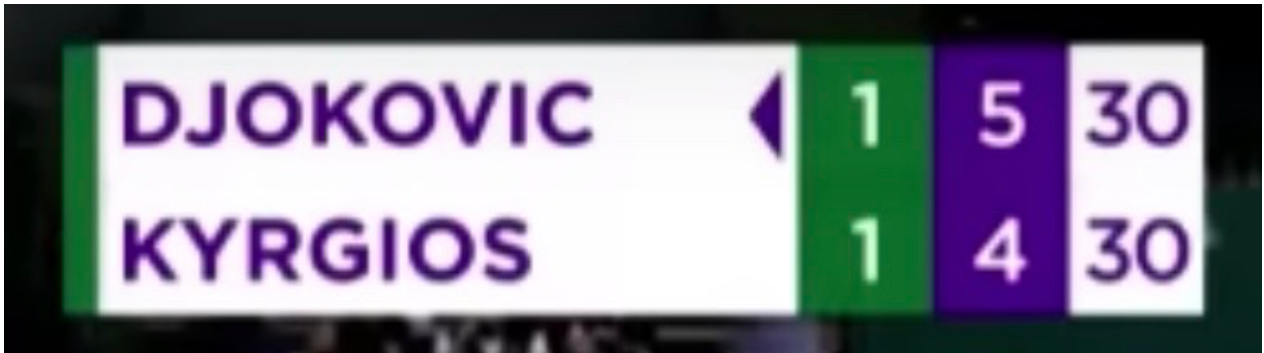
https://github.com/VMwhdwls24/React_MovieWebsite/commits/master

- 결과 페이지 : https://vmwhdwls24.github.io/React_MovieWebsite/

5주차(7.25 ~ 7.31)

윌블던 테니스 스코어보드 제작 업무 담당 배정

1. 테니스 스코어보드 제작을 위한 테니스 경기 규칙 조사 및 정리
 - 테니스 경기 규칙을 정리하며 조작해야 하는 데이터 구분 및 구현해야 하는 기능 파악
2. 참고 디자인



3. 참고 디자인을 바탕으로 메인 페이지 html/css 작성
 - 제작한 윌블던 테니스 스코어보드 메인 페이지



4. 메인 페이지 작동을 위한 control 페이지 html/css 작성
 - 제작한 윌블던 테니스 스코어보드 control 페이지

Team1 Setting		Team2 Setting
Team1		Team2
Set: 0		Set: 0
Game: 1		Game: 0
Point: undefined		Point: 40
<input type="text" value="Team1 name"/> <input type="button" value="Set"/>		<input type="text" value="Team2 name"/> <input type="button" value="Set"/>
Set score		Set score
<input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Set"/>		<input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Set"/>
Game score		Game score
<input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Set"/>		<input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Set"/>
Points		Points
<input type="button" value="+1"/> <input type="button" value="-1"/>		<input type="button" value="+1"/> <input type="button" value="-1"/>

SERVE

<

Switch

5. Common 스코어보드의 메인 페이지와 control 페이지 연동을 위한 JavaScript 작업
6. 작성 코드 리뷰 및 피드백을 반영하여 코드 수정 작업
 - [Set, Game, Point] 자동 반영 기능 수정
 - 듀스 예외처리 관련 오류 수정 및 로직 변경
 - 타이브레이크 예외처리를 위한 로직 추가
 - Toggle을 사용하여 서브권 변경 로직 수정
 - Set 스코어 변경 시 game, point 모두 초기화
7. 최종 웹블턴 테니스 스코어보드 추가 및 Github 연동