

## IPP현장실습 ( 12 )월 현장실습 일지

학부(과)	컴퓨터 소프트웨어학과	학년	4	학번	2016726001
지도교수	고광용	실 습 학생명	원종진	지 도 담당자	권시현 (인)
실습기관명	볼트마이크로		NCS세분류	응용SW엔지니어링	
실습기간	2022년 7월 1일 ~ 2022년 12월 31일 까지 (27주간)				
기간	주요 업무				
1주차	실습내용	축구 컨트롤러 추가 테니스 컨트롤러 추가			
	교육내용	코드 리뷰 및 피드백			
2주차	실습내용	미식축구 컨트롤러 추가 야구 컨트롤러 추가 오류 및 버그 수정			
	교육내용	코드 리뷰 및 피드백			
3주차	실습내용	선수명단, 컨트롤 페이지 병합 유저 프로필 페이지 UI 구현			
	교육내용	유저 프로펠 페이지 ui 관련 figma			
4주차	실습내용	유저 프로필 페이지 uid 동적 페이지 구현			
	교육내용	백엔드 API 개발 요청 및 api 교육			
5주차	실습내용	유저 프로필 페이지 팔로우 기능 구현			

	교육내용	백엔드 API 개발 요청 및 api 교육
--	------	------------------------

## 현장실습 주요내용

### 축구 프로 컨트롤러 추가 작업

모바일 환경에서도 편하게 컨트롤이 가능하도록 프로 버전 컨트롤러 추가 작업

1. UI 제작
2. 버튼 별 함수 연결
3. 제작 화면

- 데스크탑 -



- 모바일 -



## 테니스 프로 컨트롤러 추가 작업

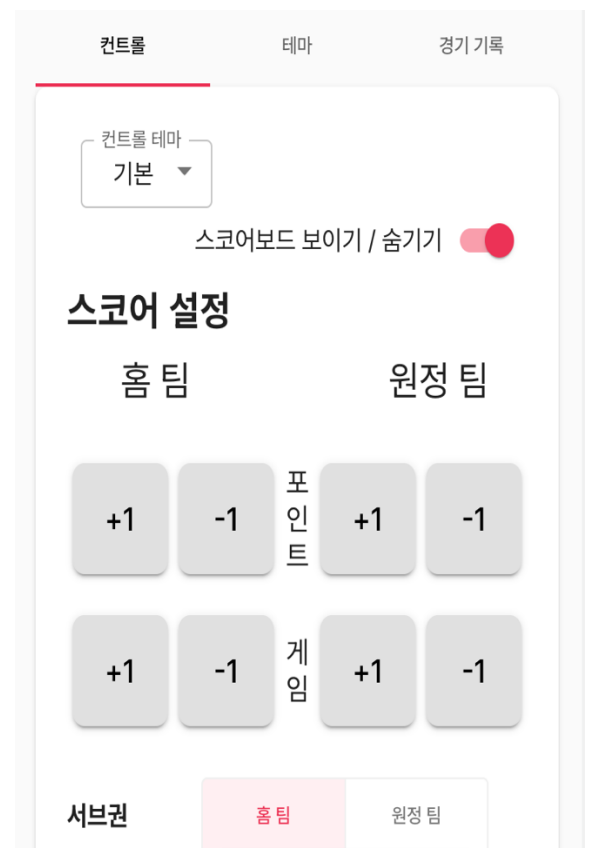
모바일 환경에서도 편하게 컨트롤이 가능하도록 프로 버전 컨트롤러 추가 작업

1. UI 제작
2. 버튼 별 함수 연결
3. 제작 화면

- 데스크탑 -



- 모바일 -



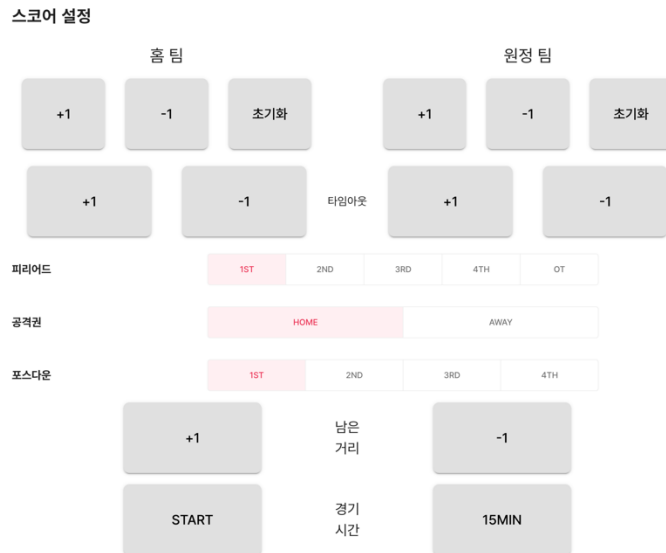
## 미식축구 프로 컨트롤러 추가 작업

모바일 환경에서도 편하게 컨트롤이 가능하도록 프로 버전 컨트롤러 추가 작업

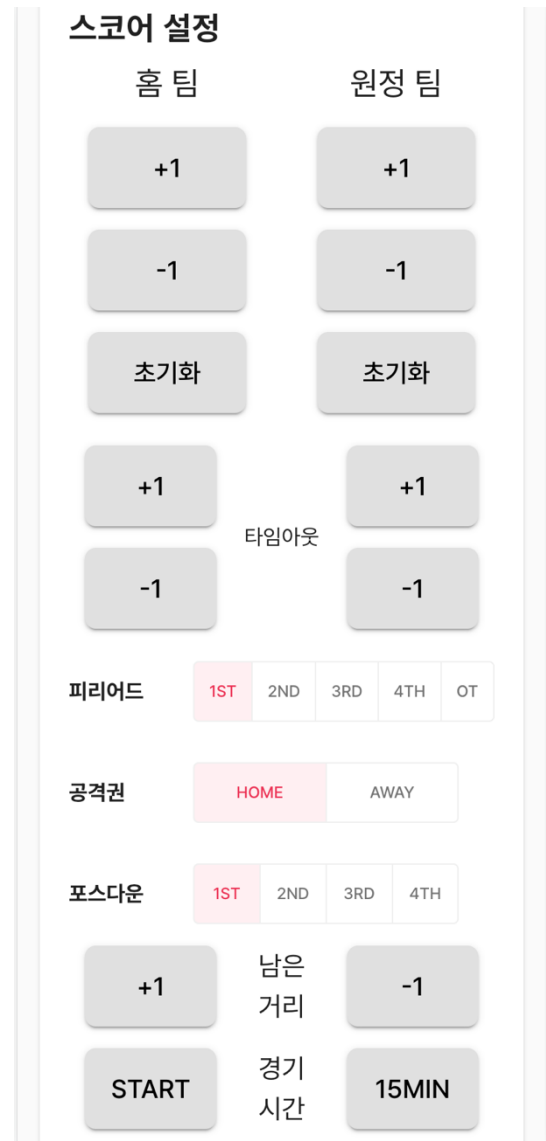
1. UI 제작
2. 버튼 별 함수 연결

### 3. 제작 화면

- 데스크탑 -



- 모바일 -



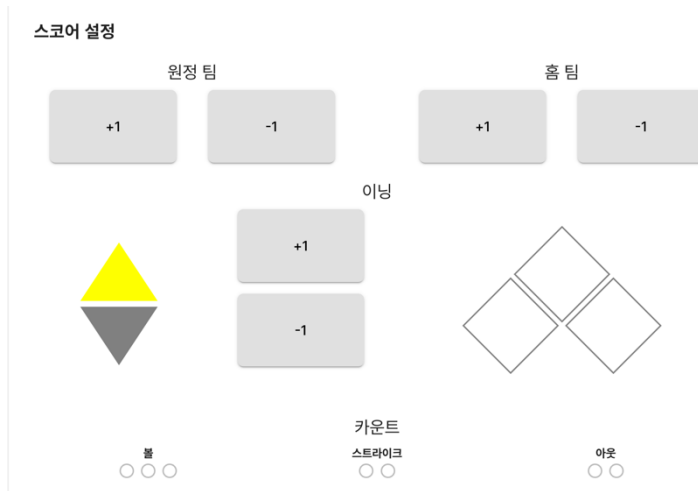
## 야구 프로 컨트롤러 추가 작업

모바일 환경에서도 편하게 컨트롤이 가능하도록 프로 버전 컨트롤러 추가 작업

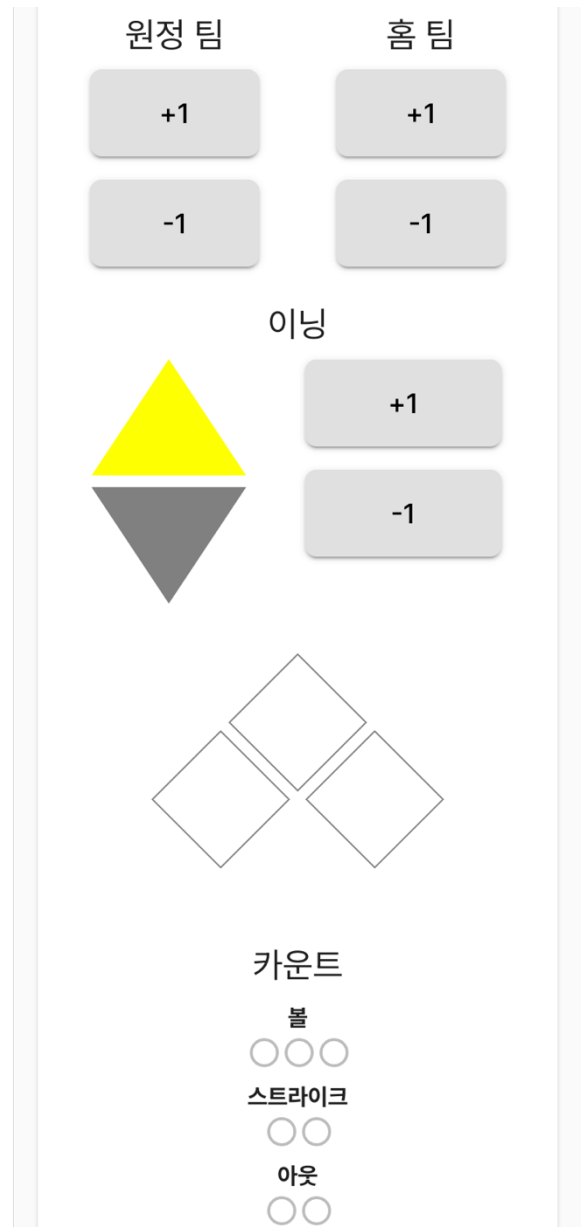
1. UI 제작
2. 버튼 별 함수 연결

### 3. 제작 화면

- 데스크탑 -



- 모바일 -



## 오류 및 버그 수정 작업

수정 요청 받은 오류 및 버그들을 수정하는 작업

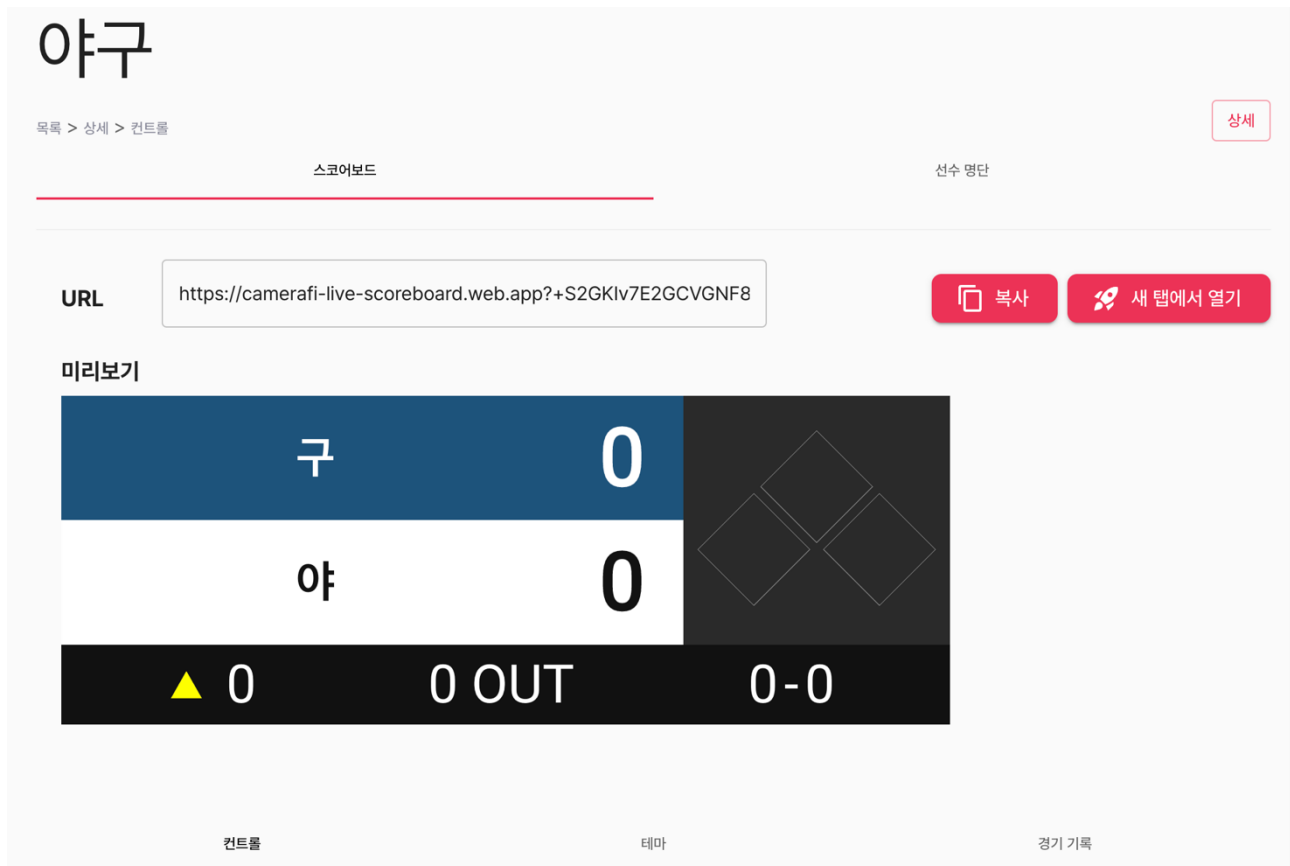
1. safari 환경에서 통합로그인이 잘 작동되지 않는 현상 수정
  - bootstrap을 사파리에서 읽어오지 못하여서 수정
  - 다른 브라우저의 경우 의도한 대로 callbackURL케이스로 진입해 잘 작동되지만 safari의 경우 callbackURL이 아닌 window.opener 케이스로 진입하여 오작동하는 것을 발견 후 수정
2. 팀 스코어가 0일 때 변경이 없어도 로그가 생성되는 오류
  - 기본 버전의 0점 로그 문구는 '00점으로 변경되었습니다'고 프로 버전의 0점 로그 문구는 '0점으로 변경되었습니다'로 서로 달라 로그 문구를 서로 통일
  - 점수가 0점일 때 -버튼을 눌러도 로그가 표시되지 않도록 예외처리

## 선수 명단 & 컨트롤 페이지 병합

서로 다른 페이지로 관리되고 있던 선수 명단 페이지와 컨트롤 페이지를 하나의 페이지로 병합하여 탭으로 관리

1. 선수 명단 & 컨트롤 컴포넌트 병합
  - controlMatch와 platerList 컴포넌트를 하나의 공용 컴포넌트로 합치는 작업
  - ScoreboardControl의 헤더 부분을 공용 컴포넌트로 옮기는 작업
2. 탭 생성 및 연결
  - 선수 명단, 컨트롤 탭 생성
  - 탭 관리 및 연결
  - 대시보드 헤더 매치 이름 가져오기

### 3. 구현 화면

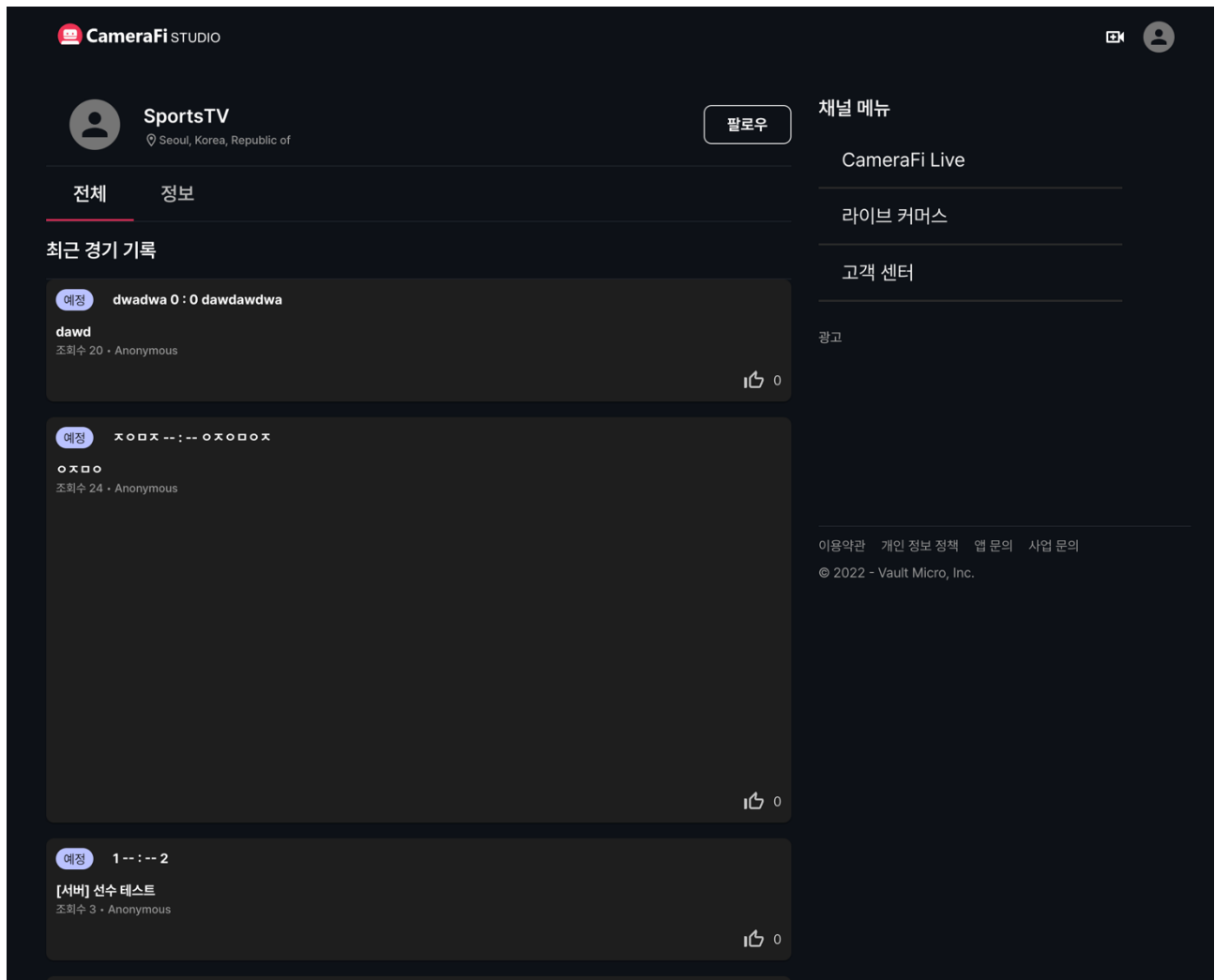


## 유저 프로필 페이지 UI 구현

로그인한 유저가 다른 유저의 프로필을 방문했을 때 프로필 페이지 UI 구현

- 구현 UI 목록
  - 유저 프로필 사진 아이콘
  - 유저명 및 유저 위치 정보 텍스트 필드
  - 팔로우 버튼
  - 전체, 정보 탭
  - 최근 경기 기록 컴포넌트
  - 우측 채널 메뉴
  - 광고 컴포넌트

## 2. 구현 화면



## 유저 프로필 페이지 uid 동적 페이지 구현

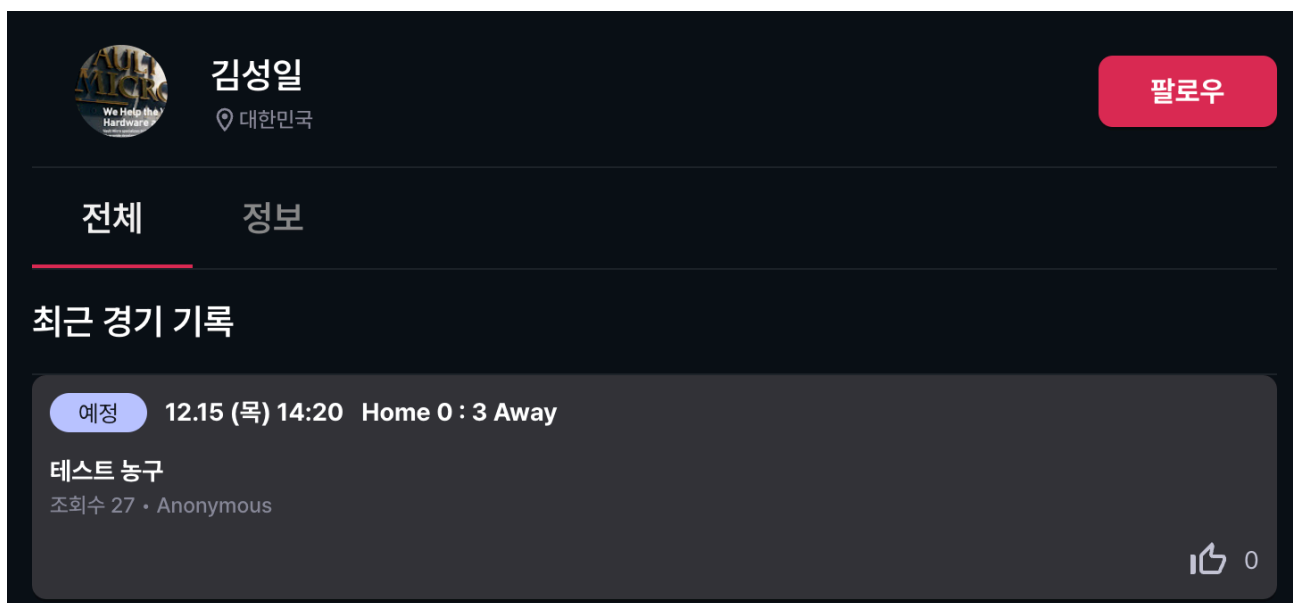
로그인한 유저가 다른 유저의 프로필을 방문했을 때 프로필 페이지의 주인의 uid를 동적으로 가져와 유저의 정보를 가져오는 것 구현

### 1. Uid 동적 페이지 구현

- 경기 상세 페이지에서 경기를 생성한 유저의 uid를 넘겨주는 동적 페이지로 변경
- uid를 바탕으로 uid에 해당되는 사용자의 경기 목록을 필터링해서 불러오는 것으로 변경
- 매치 데이터 개수 단위로 끊어서 불러오는 함수 생성 후 적용



- API를 사용하여 uid에 해당되는 사용자의 userName, country를 가져옴
  - API 사용 과정에서 token 값이 없어서 오류 발생 → 백엔드 팀에 token 없이도 uid를 통해 정보를 가져올 수 있도록 요청
2. 백엔드 팀에서 구현해주신 API를 사용하여 채널 페이지 계정의 국가, 유저명, 유저 프로필 이미지 가져오기
- locale을 활용하여 국가명 각 접속된 국가 언어로 출력
  - 유저명, 국가 데이터 없을 때의 예외처리
  - delete API 접근 권한 오류로 인한 경기 데이터 불러오기 안되는 오류 해결
3. 구현 화면



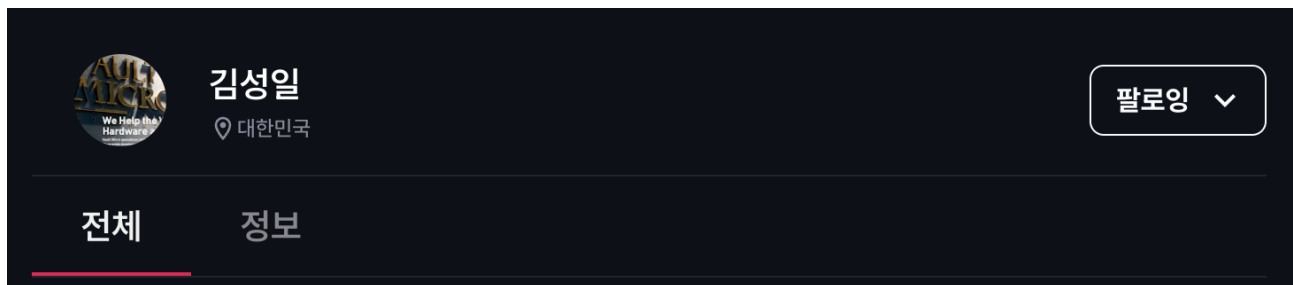
## 유저 프로필 페이지 uid 팔로우 기능 구현

유저 프로필 페이지의 팔로우 버튼의 기능을 구현하는 작업

1. 팔로우 버튼 기능 구현
  - 팔로우 버튼 토글링
  - uid를 통해 가져온 matchList의 첫 번째 match의 matchID를 통해 이미 팔로우하고 있는지의 유무 판단
  - API를 활용하여 팔로우, 팔로잉 uid 데이터베이스와 연결 및 팔로우, 팔로우 취소 기능 구현

- 로그인이 안 된 상태로 팔로우 버튼 누를 시 예외처리

## 2. 구현 화면



	id [PK] integer	followerUid character varying	followingUid character varying
1	31	7ILPLwVF8dhxJyuhIchGy0AP7I...	Z8UNcwuct4SL86w0qQ8ou4TZ1u22
2	32	7ILPLwVF8dhxJyuhIchGy0AP7I...	6Rboa1RXAKX8RINeL6k0CYcFIFv2
3	33	7ILPLwVF8dhxJyuhIchGy0AP7I...	FbQ2aE5am4QI3KIDY5BcKwWL7373
4	34	7ILPLwVF8dhxJyuhIchGy0AP7I...	AtMIGpig0sTvc588toz2oWrpv7y1
5	35	7ILPLwVF8dhxJyuhIchGy0AP7I...	wnUmmQUJ1EN2rQi7w1TV9ub7CA...
6	56	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15...	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15MLUr2
7	57	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15...	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15MLUr2
8	69	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15...	AtMIGpig0sTvc588toz2oWrpv7y1
9	72	AtMIGpig0sTvc588toz2oWrpv7y1	wnUmmQUJ1EN2rQi7w1TV9ub7CA...
10	73	AtMIGpig0sTvc588toz2oWrpv7y1	fqmYbPSVT7PwwX7lqHWzf15MLUr2

## 12월 실습을 통하여 느낀점

이번 달은 실습의 마지막 달이었다. 마지막 실습 달인만큼 그동안 해온 작업들을 마무리하고 실습을 끝내고 싶었던 마음이 컸고 그래서 배정 받은 작업들을 더 열심히 작업하여 마무리 지을 수 있었던 것 같다. 배정받은 작업을 다 완료하지 못한 상태로 실습이 끝나지 않아 홀가분한 마음이 들고 6개월 동안의 실습 과정을 생각해 보면서 나 자신이 어떤 개발자였나 되돌아 볼 수 있었으며 다시 한 번 이번 실습 경험이 나에게 큰 도움이 되었다는 것을 느낄 수 있었고 앞으로 더 나은 개발자가 되기 위하여 어떠한 과정들을 거쳐야 하는지 고민해 볼 수 있었던 시간이었던 것 같다.