

M Zone

Metaverse Zone

MZ Team

한승은 김혜린
윤지영 노지의
박가영

목차

01
기획의도

02
USECASE DIAGRAM

03
구조도 및 ERD

04
업무분담

05
세부기능

06
개발환경 및 작업 일정 표

기획의도

Meta

초월 / 가공
= 구현

Universe

현실세계 또는 우주

**Meta
Verse**

현실같이 구현한 가상 세계
현실과 온라인의 연결공간

서비스

미니게임을 통한
놀이 공간

현실 친구를
가상에서 만나는 재미

직간접적 소통을 통한
사회적 교류공간

새로운 친구를
만날 수 있는 가상공간

개발

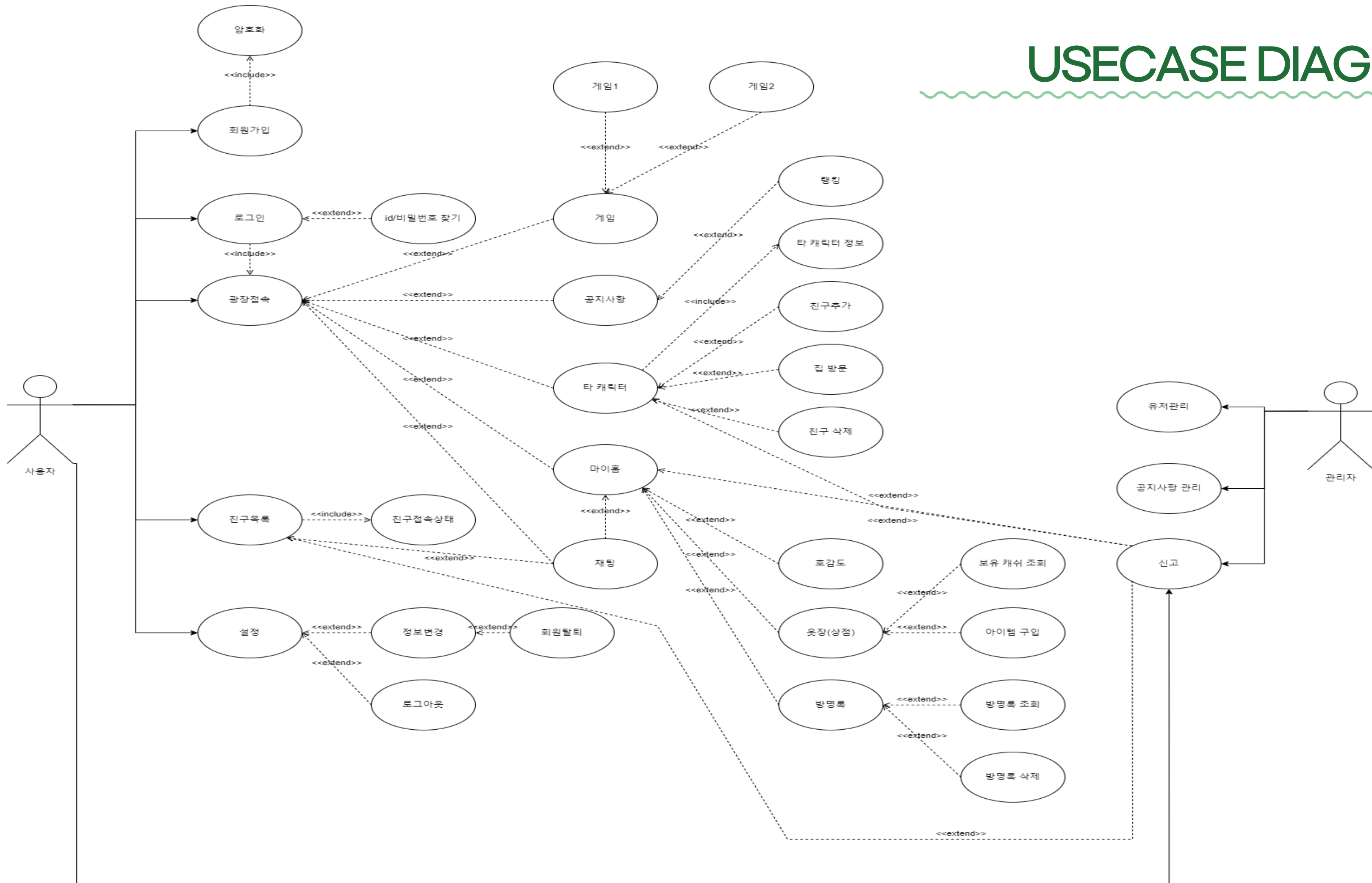
유저들의
실시간 동시접속

웹소켓을 활용한
채팅 기능

API 연동 경험

미니게임
제작 & 구현

USECASE DIAGRAM



공지사항						NOTICE					
공지사항 번호	NOTICE_NO	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	시퀀스자동생성(pk)					
제목	NOTICE_TITLE	Domain	NVARCHAR2(100)	NOT NULL	Default value	공지사항 제목					
내용	NOTICE_CONTENT	Domain	NVARCHAR2(300)	NOT NULL	Default value	공지사항 내용					
작성시간	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	등록 시간					

방명록						BOARD					
방명록 번호	BOARD_NO	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	시퀀스자동생성(pk)					
작성자	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	작성자ID(fk)					
받은유저	RECEIVE_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	받는사람ID(fk)					
제목	BOARD_TITLE	Domain	NVARCHAR2(15)	NOT NULL	Default value	방명록 제목					
내용	BOARD_CONTENT	Domain	NVARCHAR2(500)	NOT NULL	Default value	방명록 내용					
공개/비공개	SECRET	CHECK	CHAR(1)	NOT NULL	Y	CHECK(N,Y)					
작성시간	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	작성 시간					

신고						REPORT					
신고 순서	REPORT_NO	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	시퀀스자동생성(pk)					
본인	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	신고자ID(fk)					
대상자	RECEIVE_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	대상자ID(fk)					
제목	REPORT_TITLE	Domain	NVARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	신고 제목					
내용	REPORT_CONTENT	Domain	NVARCHAR2(300)	NOT NULL	Default value	신고 내용					
시간	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	신고 등록 시간					

게임						GAME					
게임이름	GAME_TITLE	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	게임명(pk)					
지금코인량	PAYMENT_COIN	Domain	NUMBER	NOT NULL	100	클리어시 지금 코인량					

게임랭킹						GAME_RANK					
게임이름	GAME_TITLE	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	게임이름(pk)					
USER_ID	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	유저ID(pk)					
게임스코어점수	GAME_SCORE	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	가장높은점수					
날짜	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	날짜					

캐릭터 스킨						CHARACTER_SKIN					
스킨ID	SKIN_ID	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	시퀀스자동생성(pk)					
저장루트	SAVE_ROOT	UNIQUE	NVARCHAR2(300)	NOT NULL	Default value	폴더경로					
캐릭터 가격	CHARACTER_PRICE	Domain	NUMBER	NOT NULL	300	캐릭터 가격 코인금액					
보상용 여부	REWARD	CHECK	CHAR(1)	NOT NULL	N	보상용인지 여부(Y/N)					

보유캐릭터						CHARACTER					
USER_ID	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	유저ID(pk)					
스킨ID	SKIN_ID	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	캐릭터 스킨ID(pk)					

호감도						HEART					
받는사람	RECEIVE_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	호감도를 받은 사람(fk)					
본인	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	호감도를 준 사람(fk)					
시간	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	호감도 준 시간					

친구						FRIEND					
본인	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	본인ID(pk)					
새친구	FRIEND_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	친구ID(pk)					

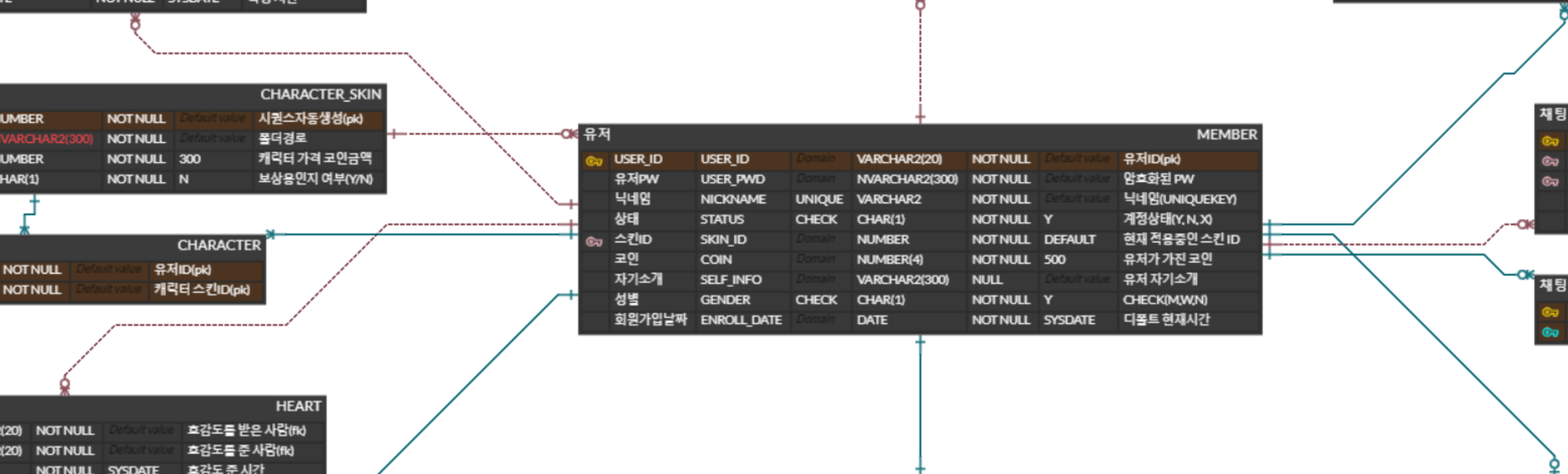
유저						MEMBER					
USER_ID	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	유저ID(pk)					
유저PW	USER_PWD	Domain	NVARCHAR2(300)	NOT NULL	Default value	암호화된 PW					
닉네임	NICKNAME	UNIQUE	VARCHAR2	NOT NULL	Default value	닉네임(UNIQUEKEY)					
상태	STATUS	CHECK	CHAR(1)	NOT NULL	Y	계정상태(Y,N,X)					
스킨ID	SKIN_ID	Domain	NUMBER	NOT NULL	DEFAULT	현재 적용중인 스킨 ID					
코인	COIN	Domain	NUMBER(4)	NOT NULL	500	유저가 가진 코인					
자기소개	SELF_INFO	Domain	VARCHAR2(300)	NULL	Default value	유저 자기소개					
성별	GENDER	CHECK	CHAR(1)	NOT NULL	Y	CHECK(M,W,N)					
회원가입날짜	ENROLL_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	디폴트 현재시간					

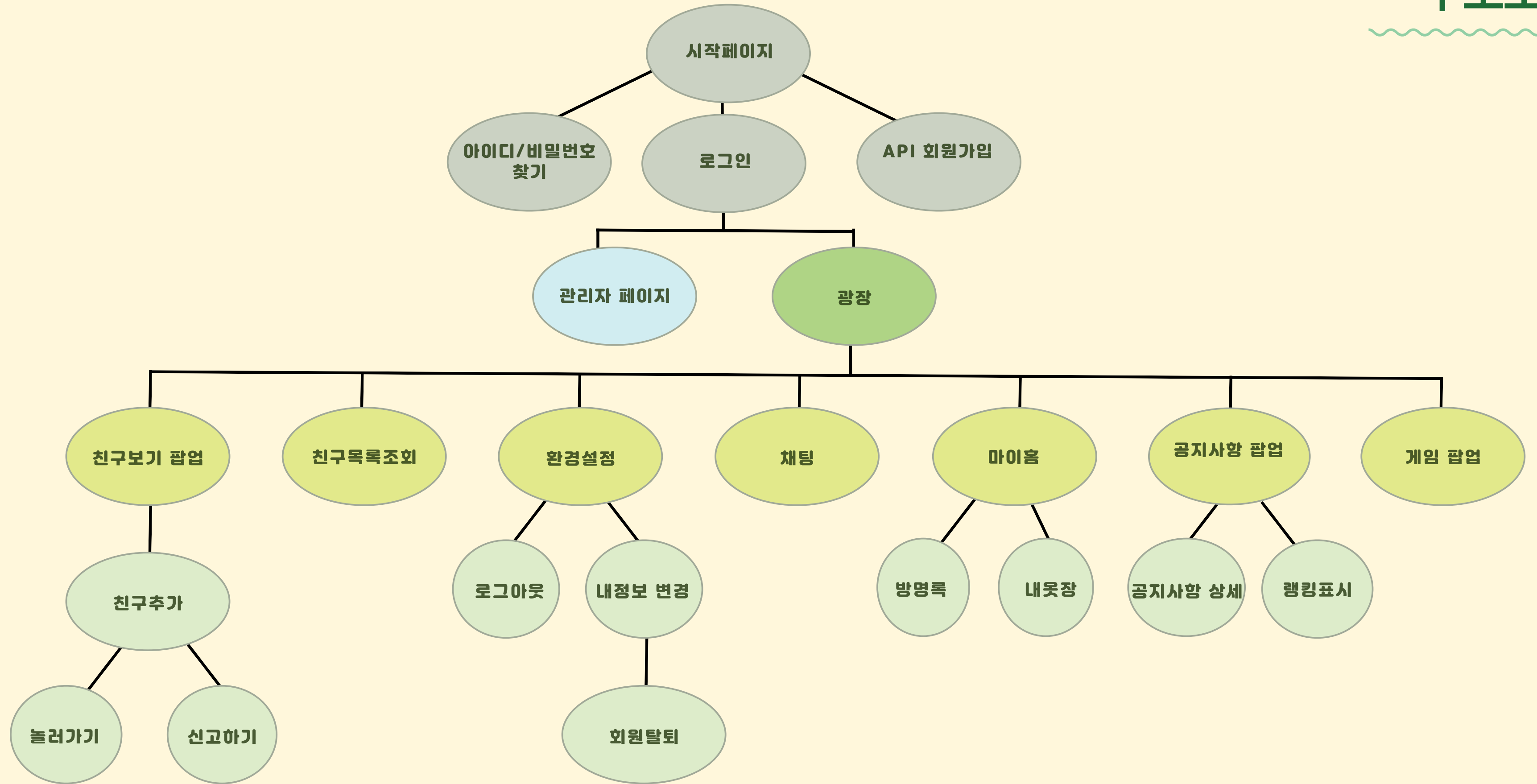
로그인 API						LOGIN_API					
USER_ID	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	유저ID(pk)					
API 종류	API_KIND	Domain	VARCHAR2	NOT NULL	Default value	구글/카카오					
API 키	API_KEY	Domain	VARCHAR2	NOT NULL	Default value	받아옴키					

채팅						CHATTING					
번호	CHAT_NO	Domain	NUMBER	NOT NULL	Default value	시퀀스자동생성(pk)					
본인	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	보낸사람ID(fk)					
받는사람	RECEIVE_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	받는사람ID(fk)					
내용	CONTENT	Domain	NVARCHAR2(30)	NOT NULL	Default value	채팅내용(30글자)					
작성시간	CREATE_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	채팅작성시간					

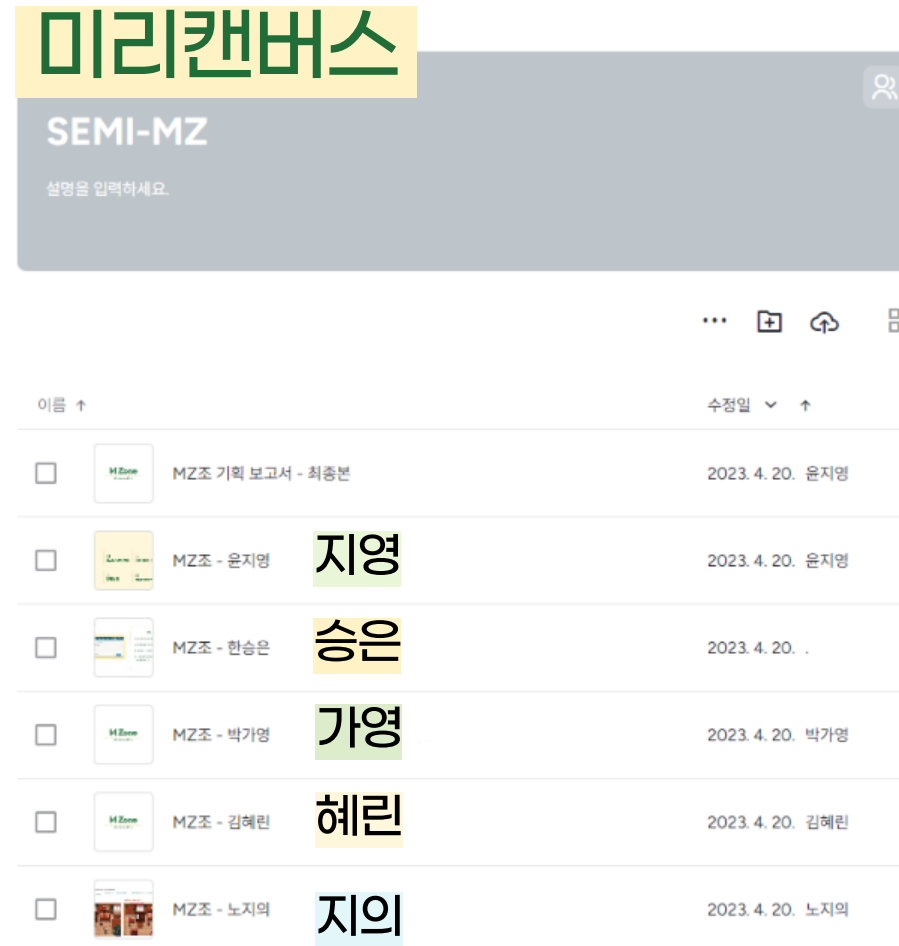
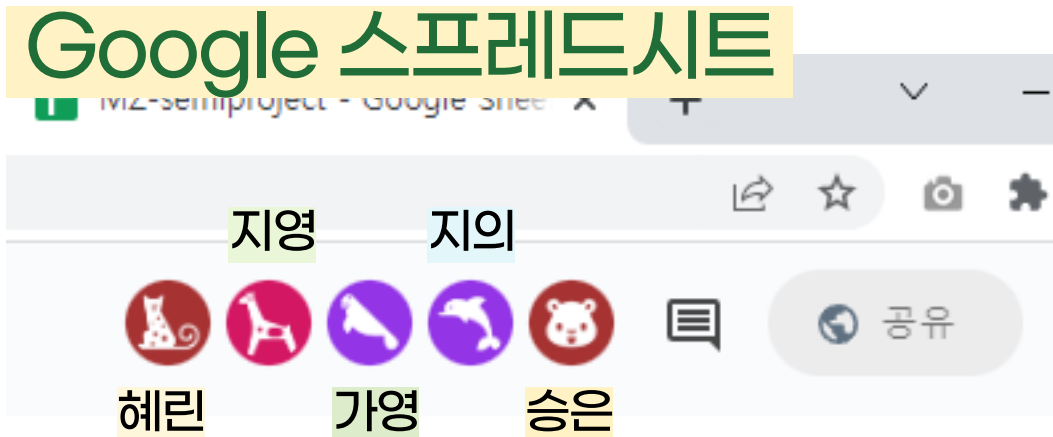
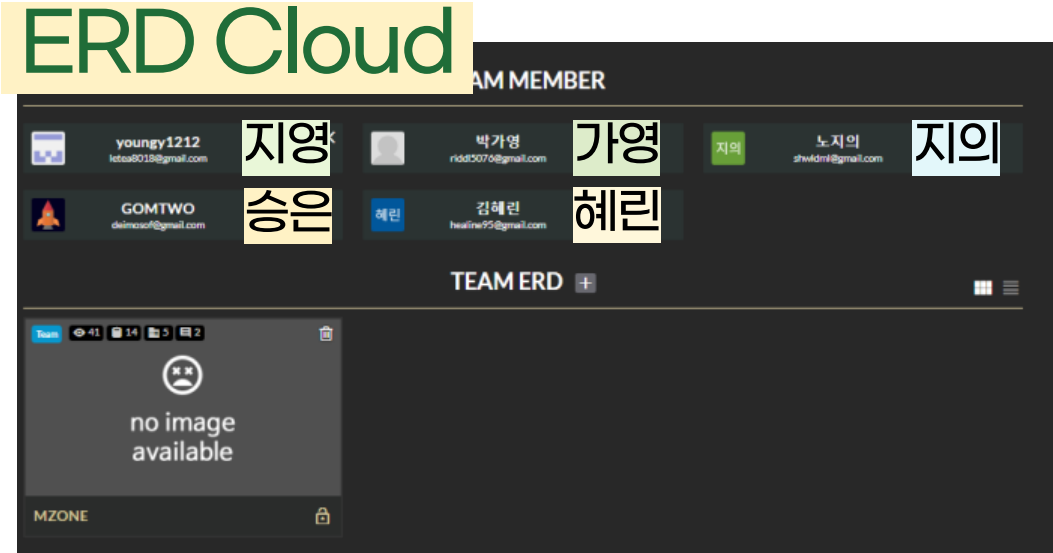
채팅방						CHATTINGROOM					
본인	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	본인ID(pk)					
상대	RECEIVE_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	상대ID(pk)					

비활성화 계정						DISABLED_MEMBER					
USER_ID	USER_ID	Domain	VARCHAR2(20)	NOT NULL	Default value	유저ID(pk)					
상태	STATUS	CHECK	CHAR(1)	NOT NULL	Default value	비활성화 종류(N,X)					
날짜	CANCELLATION_DATE	Domain	DATE	NOT NULL	SYSDATE	탈퇴 날짜					





협업툴



Github

ERD Cloud

Google 스프레드시트

미리캔버스

JSP - module 지정

```
<script type="module" src="<%=contextPath%>/resource/js/squareinit.js"></script>  
<script type="module" src="<%=contextPath%>/resource/js/alert.js"></script>
```

JavaScript - export

```
export function getContextPath() {  
  let hostIndex = location.href.indexOf(location.host) + location.host.length;  
  let contextPath = location.href.substring(  
    hostIndex,  
    location.href.indexOf("/", hostIndex + 1)  
  );  
  return contextPath;  
}
```

JavaScript - import

```
import { getContextPath, getSessionStorage } from './common.js';  
import { modalstopfn } from './squareCanvas.js';  
import { openChatRoom } from './chat/chatFront.js';  
import * as Alert from './alert.js';  
import { homeOpenAlert } from './homeAlert.js';
```

import 와 export

- 함수/변수들을 export 하여 여러 js파일에서 공용으로 사용
- 공용 코드는 common.js와 같은 식으로 파일을 분리시켜 사용함으로써 코드의 중복을 최소화시킴
- 서로의 코드를 공유함으로써 로직 구현 시간을 단축 시킴

업무분담

김혜린

회원가입

로그인 / API

아이디 저장
자동로그인

내 정보 변경

닉네임 변경
비밀번호 변경
성별체크
자기소개 작성

회원탈퇴

윤지영

광장 접속

유저 멀티 접속 기능
접속자 위치 연동
광장 이벤트 연동
맵 오브젝트 블락
(유저의 이동가능한
공간/불가능 공간)

사용자 목록

친구 목록 조회
로그아웃

미니게임 제작 & 기능구현

한승은

채팅

전체 채팅
1:1 채팅

관리자 계정

유저 관리
공지사항 관리
캐릭터 스킨 관리
기타 데이터 관리

박가영

정보 조회

친구 추가
친구 마이홈 방문
친구 삭제
친구 신고
호감도 표시

공지사항

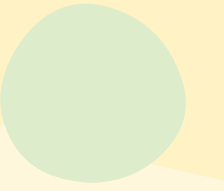
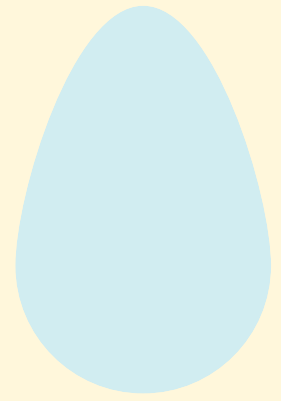
호감도 랭킹 조회
공지사항 조회

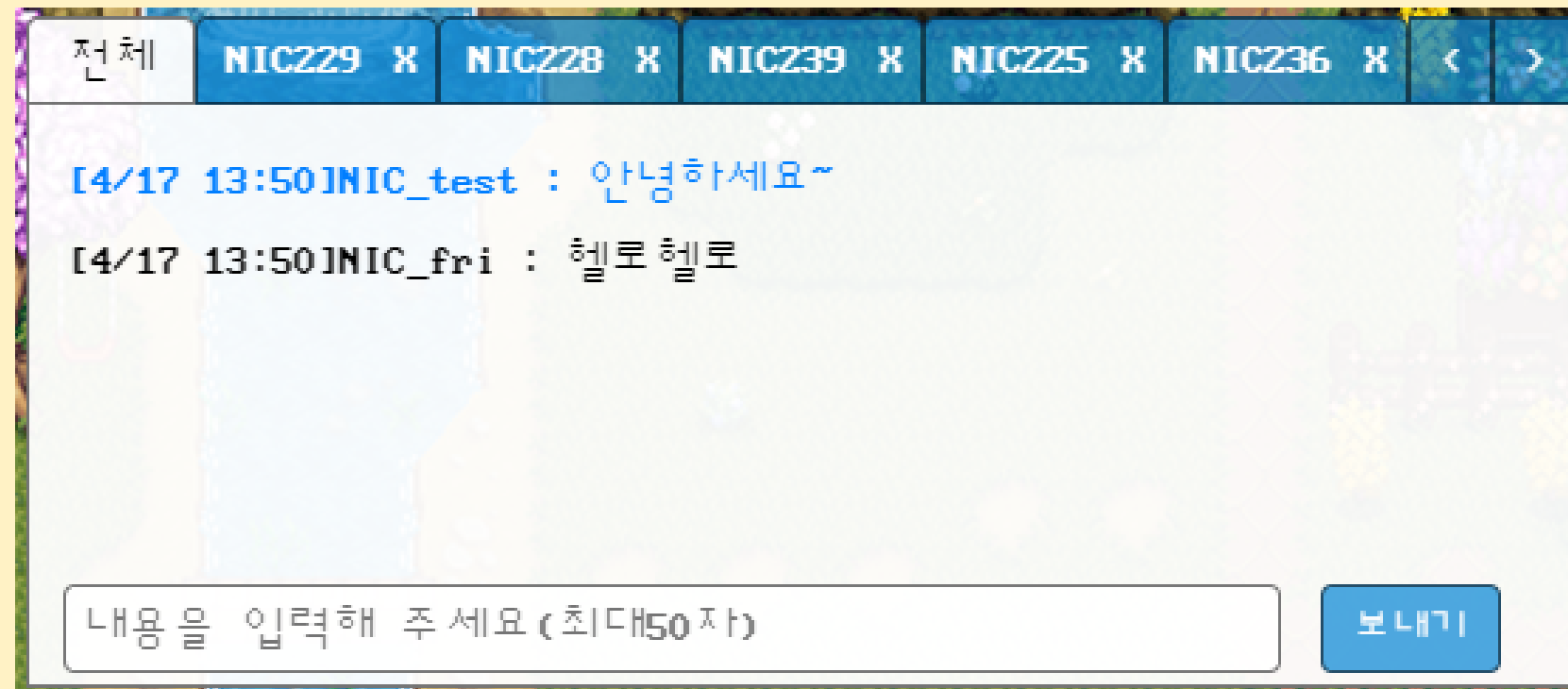
노지의

마이홈

마이룸 유저 표시
호감도
닉네임
방명록
조회
작성
수정
삭제
옷장 / 상점
스킨 교체
아이템 구입

한승은





채팅

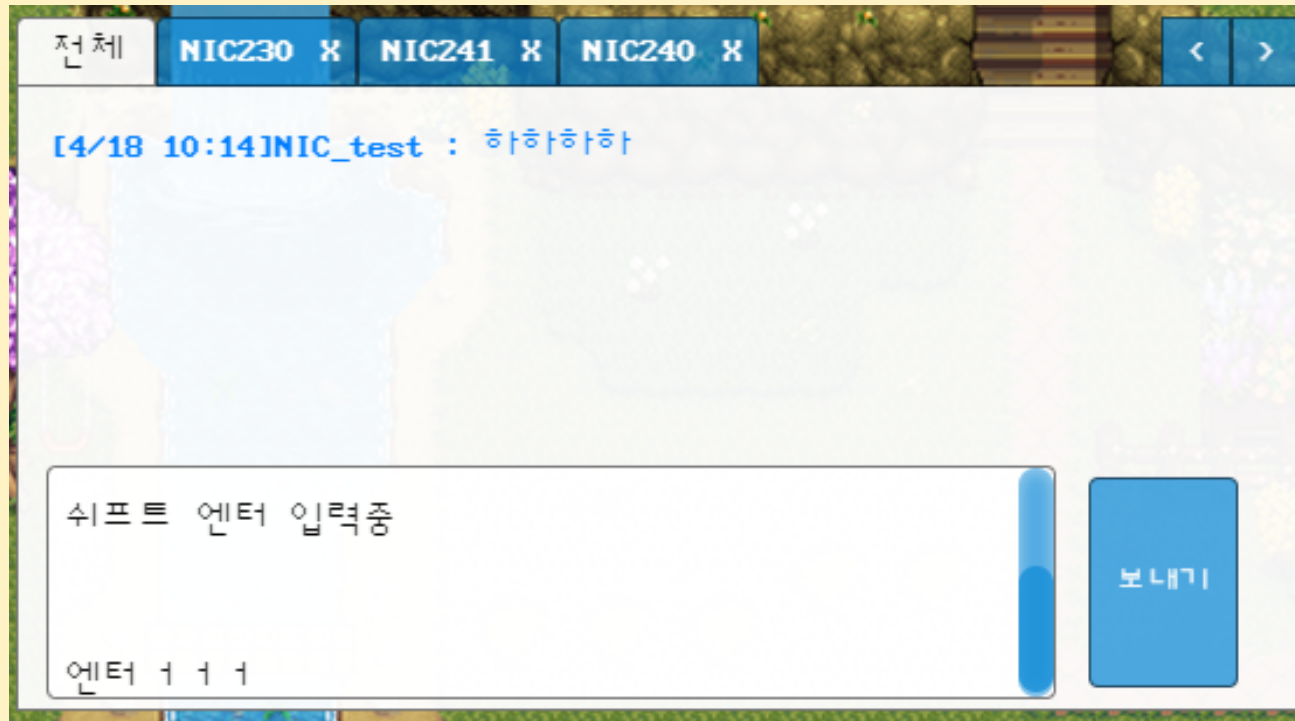
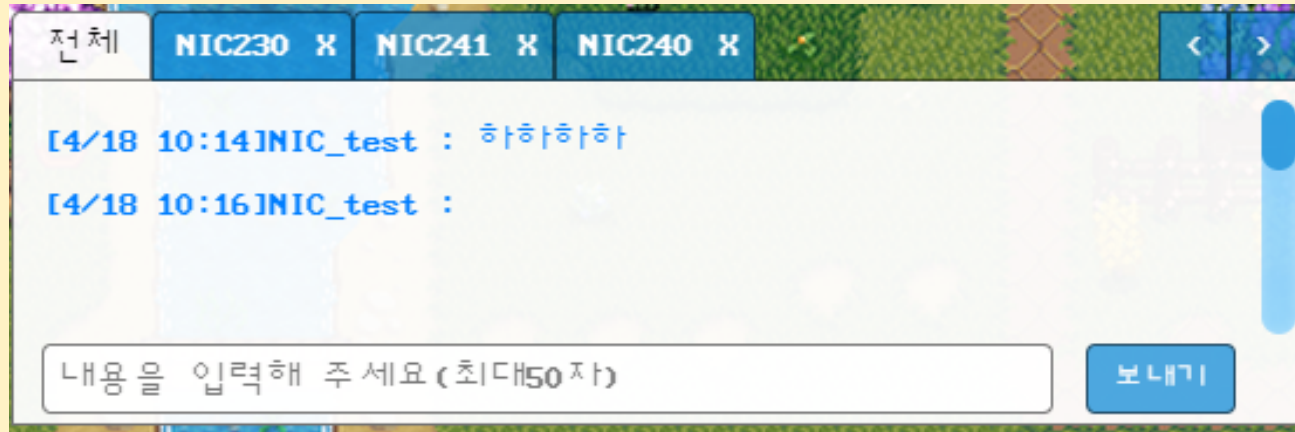
- 사용자간의 소통을 위한 채팅 화면
- 여러 화면에서 공통적으로 사용
- 전체 채팅, 1:1 채팅으로 구성
- 각 채팅방 탭을 클릭하면 해당 방의 채팅내용 확인 가능



채팅창 스타일

#	종류	내용
1	배경색 활성화 비활성화	<ul style="list-style-type: none"> - css파일 상 ':root'로 변수를 설정하여 채팅창 전체 색상 관리 - 채팅창 외부 클릭 시 배경색 비활성화 색상으로 변경 - 채팅 내부 클릭 시 배경색 활성화 색상으로 변경 - 채팅창 외부에서 enter키를 입력 시 채팅입력칸 focus되며 배경색도 활성화 색상으로 변경
2	채팅방	<ul style="list-style-type: none"> - 1:1 채팅방의 텍스트가 길 경우 말줄임표 처리 - 사용자 채팅방 탭 클릭 시 클릭된 탭, 클릭되지 않은 탭 각 종류별 너비 변경처리 - 선택되어있는 채팅방 배경색 변경 처리 - 만약 현재 표시해야하는 채팅방이 5개 미만일경우 빈 채팅방 칸은 보이지 않도록 처리
3	화살표	<ul style="list-style-type: none"> - 1:1 채팅방개수가 5개 이하일 경우 좌우 화살표 숨김 처리 - 좌우 화살표 클릭 시 이전/다음 채팅방 리스트 5개씩 불러와 표시 - 현재 표시되는 채팅방이 리스트의 시작점이라면 이전 화살표 클릭 시 동작하지 않도록 처리 - 현재 표시되는 채팅방이 리스트의 마지막이라면 다음 화살표 클릭 시 동작하지 않도록 처리

Chat_스타일



채팅창 스타일

#	종류	내용
4	높이 변경	<ul style="list-style-type: none"> - 마우스 드래그로 채팅창 높이 조절 가능 - 드래그 가능한 위치에 마우스 오버시 마우스 커서 모양 변경
5	채팅 내용칸	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 조절한 크기보다 표시할 내용이 많을 경우 스크롤바 생성 - 본인의 채팅일 경우 채팅 텍스트 별도의 색상처리 - 타인의 채팅일 경우 기본 텍스트 색상 black
6	채팅 입력칸	<ul style="list-style-type: none"> - shift + enter 키를 입력했을 경우 줄바꿈 표시되며 입력칸 높이가 늘어나도록 처리 - 최대 4줄까지 표시되며 내용이 더 길어질 경우 높이는 더이상 늘어나지 않고 스크롤바 생성 - enter키 단독으로 눌렀거나 보내기 버튼 클릭 시 작성한 채팅 내용 비워지며 다시 한줄만 표시 - 채팅 입력칸이 active 상태가 아닐때 enter키 입력이 발생한다면 채팅 입력칸으로 자동 focus되도록 처리 -> 다른 입력화면이 떠있을 경우엔 동작하지 않도록 처리

Chat_기능

#	종류	내용
1	채팅방	<ul style="list-style-type: none"> 공통 <ul style="list-style-type: none"> - 페이지 이동시 기존에 선택중이던 채팅방 그대로 선택되어 보이도록 처리 전체 채팅방 <ul style="list-style-type: none"> - default 채팅방으로 기본생성되며 삭제불가한 채팅방 - 전체 채팅의 채팅내용은 DB상 저장되지 않으며 접속중에 발생한 채팅 내용들만 확인 가능 - 현재 접속중인 전체 유저들간 채팅 가능한 채팅방 1:1 채팅방 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자간 자유롭게 추가/제거 가능한 채팅방 - 사용자 정보창의 1:1채팅 클릭 시 <ul style="list-style-type: none"> ->기존에 생성되어있지 않은 채팅방이라면 새로 생성되며 해당 채팅방 탭 자동선택 ->기존에 생성되어있었던 채팅방이라면 해당 채팅방 탭 자동 선택 - 상대 유저의 닉네임으로 탭 생성 되며 1:1채팅 내용은 DB상 저장되어 재로그인시에도 최근 7일 내의 채팅 내역 조회 가능 - 채팅방이 열려있지 않은 상대에게서 채팅이 수신될 경우 자동으로 채팅방 탭 추가(추가만 될 뿐 자동으로 열리지는 않게끔 처리) - 채팅내용은 DB와 세션스토리지 상 저장되며 DB를 조회하여 내역을 불러올 경우 한번에 50개씩 채팅 내역 불러와지도록 처리 - 스크롤이 최상단에 닿았을경우 현재 표시되고있는 채팅내역보다 이전의 채팅내역이 있다면 한번에 50개씩 불러올 수 있도록 처리 - 새로 채팅이 불러와질 때 이전에 보고 있었던 채팅 내역에 스크롤 위치되어있도록 처리

Chat_기능



#	종류	내용				
2	채팅	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="569 277 833 994">송신</td> <td data-bbox="833 277 3265 994"> <ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 사용자가 입력한 채팅 내용을 전송할 수 있는 기능 - 소켓 연결시 HttpSession상 저장되어있는 로그인 유저 객체를 별도로 UserProperties 저장해두고 1:1채팅 시 전송할 상대를 찾을 때 연결된 유저들의 구분 용도로 사용 - 현재 선택되어있는 탭의 상대에게로 채팅 전송(현재 접속중인지 여부 관계 없이) - 채팅 내역의 스크롤을 위로 올려 확인중이었다라도 채팅 전송시 스크롤 최 하단으로 위치되도록 처리 - 채팅 전송시 선택된 채팅방 종류에 따라 DB상 내역저장, 소켓으로 채팅전송 되도록 처리 - 채팅 입력칸이 선택되어 있는 상태에서 enter키가 눌리거나 보내기 버튼 클릭 시 채팅 전송되도록 처리 - 채팅입력칸의 입력글자가 없을경우 전송버튼을 눌러도 전송되지 않도록 처리 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="569 994 833 1590">수신</td> <td data-bbox="833 994 3265 1590"> <ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 상대방이 보낸 채팅 수신기능 - 현재 열려있는 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 채팅내역화면 하단에 신규 채팅 추가 및 세션스토리지 상 해당 채팅 추가 - 현재 열려있지 않은 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 세션스토리지 상 해당 상대와의 채팅내역이 있을경우에만 내역 추가하여 저장 - 채팅내역 화면 상 신규 채팅 추가 시 <ul style="list-style-type: none"> -> 채팅 스크롤이 하단에 있을 경우 스크롤 그대로 하단 고정 -> 채팅 스크롤이 위로 올려져 있을 경우 신규 채팅 추가되어도 스크롤 위치 변동 없도록 처리 </td> </tr> </table>	송신	<ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 사용자가 입력한 채팅 내용을 전송할 수 있는 기능 - 소켓 연결시 HttpSession상 저장되어있는 로그인 유저 객체를 별도로 UserProperties 저장해두고 1:1채팅 시 전송할 상대를 찾을 때 연결된 유저들의 구분 용도로 사용 - 현재 선택되어있는 탭의 상대에게로 채팅 전송(현재 접속중인지 여부 관계 없이) - 채팅 내역의 스크롤을 위로 올려 확인중이었다라도 채팅 전송시 스크롤 최 하단으로 위치되도록 처리 - 채팅 전송시 선택된 채팅방 종류에 따라 DB상 내역저장, 소켓으로 채팅전송 되도록 처리 - 채팅 입력칸이 선택되어 있는 상태에서 enter키가 눌리거나 보내기 버튼 클릭 시 채팅 전송되도록 처리 - 채팅입력칸의 입력글자가 없을경우 전송버튼을 눌러도 전송되지 않도록 처리 	수신	<ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 상대방이 보낸 채팅 수신기능 - 현재 열려있는 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 채팅내역화면 하단에 신규 채팅 추가 및 세션스토리지 상 해당 채팅 추가 - 현재 열려있지 않은 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 세션스토리지 상 해당 상대와의 채팅내역이 있을경우에만 내역 추가하여 저장 - 채팅내역 화면 상 신규 채팅 추가 시 <ul style="list-style-type: none"> -> 채팅 스크롤이 하단에 있을 경우 스크롤 그대로 하단 고정 -> 채팅 스크롤이 위로 올려져 있을 경우 신규 채팅 추가되어도 스크롤 위치 변동 없도록 처리
송신	<ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 사용자가 입력한 채팅 내용을 전송할 수 있는 기능 - 소켓 연결시 HttpSession상 저장되어있는 로그인 유저 객체를 별도로 UserProperties 저장해두고 1:1채팅 시 전송할 상대를 찾을 때 연결된 유저들의 구분 용도로 사용 - 현재 선택되어있는 탭의 상대에게로 채팅 전송(현재 접속중인지 여부 관계 없이) - 채팅 내역의 스크롤을 위로 올려 확인중이었다라도 채팅 전송시 스크롤 최 하단으로 위치되도록 처리 - 채팅 전송시 선택된 채팅방 종류에 따라 DB상 내역저장, 소켓으로 채팅전송 되도록 처리 - 채팅 입력칸이 선택되어 있는 상태에서 enter키가 눌리거나 보내기 버튼 클릭 시 채팅 전송되도록 처리 - 채팅입력칸의 입력글자가 없을경우 전송버튼을 눌러도 전송되지 않도록 처리 					
수신	<ul style="list-style-type: none"> - 연결된 소켓을 통하여 상대방이 보낸 채팅 수신기능 - 현재 열려있는 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 채팅내역화면 하단에 신규 채팅 추가 및 세션스토리지 상 해당 채팅 추가 - 현재 열려있지 않은 탭의 상대가 보낸 채팅일경우 세션스토리지 상 해당 상대와의 채팅내역이 있을경우에만 내역 추가하여 저장 - 채팅내역 화면 상 신규 채팅 추가 시 <ul style="list-style-type: none"> -> 채팅 스크롤이 하단에 있을 경우 스크롤 그대로 하단 고정 -> 채팅 스크롤이 위로 올려져 있을 경우 신규 채팅 추가되어도 스크롤 위치 변동 없도록 처리 					
3	채팅 내역	<ul style="list-style-type: none"> - 1:1 채팅방의 경우 최근 7일간의 채팅내역 확인 가능 - " [전송시간]유저닉네임 : 채팅내용 " 형태로 채팅 아이템 표시 - 가장 최근에 보내진 채팅 내역이 하단에 표시되도록 정렬 				

Game_ 스킨팡 소개



SkinPang

- 캐릭터 스킨을 구입하기 위한 코인을 얻을 수 있는 미니게임
- 플레이 점수에 따라 코인 지급

Game_스킨팡



SkinPang

#	종류	내용
1	SkinPang	<ul style="list-style-type: none"> - 위에서부터 캐릭터 블록 두개가 일정 시간마다 하강하도록 처리 - 좌/우/아래로 블록을 자유롭게 움직이며 최대한 많은 블록을 합치는 것을 목표로 하는 게임 - 동일 캐릭터 블록 3개가 모이면 다음단계의 블록 1개로 합쳐지며 점수 1점 추가 - 하강하던 블록이 쌓여있는 블록을 만나거나 제일 아래에 도달했을경우 위치 고정되며 더이상 움직이지 않도록 처리 - 움직일 수 있는 두개의 블록중 하나가 위치 고정되었을 경우 남은 하나는 여전히 움직이고, 하강할 수 있도록 처리 - 상단의 붉은색 선까지 블록이 차올랐을 경우 게임 오버 처리 - 게임 오버 시 현재 누적된 점수에 따라 코인이 지급되며 현재 점수를 과거 점수와 비교하여 더 높을 경우 랭킹에 반영
2	키 입력	<ul style="list-style-type: none"> - 스페이스바 : 움직이는 중의 블록을 제일 아래로 바로 하강시킴 - 좌/우 방향키 : 움직이는 중의 블록 위치를 좌/우 한칸씩 이동시킴 - 아래 방향키 : 움직이는 중의 블록 위치를 아래로 한칸 이동시킴 - 위 방향키 : 두개의 블록이 모두 움직이는 중일때만 동작하며 양 블록의 위치를 서로 바꾸게 됨
3	점수/랭킹	<ul style="list-style-type: none"> - 현재점수 : 게임 플레이중일경우 현재 점수 실시간 표시 - 내 최고 점수 : 플레이 점수 기록중 가장 높은 점수가 표시되며 전체 유저 플레이 기록 중 몇위인지 랭킹 표시 - 랭킹 : 점수 기록중 1~10위까지의 유저 닉네임, 점수 , 랭킹 표시

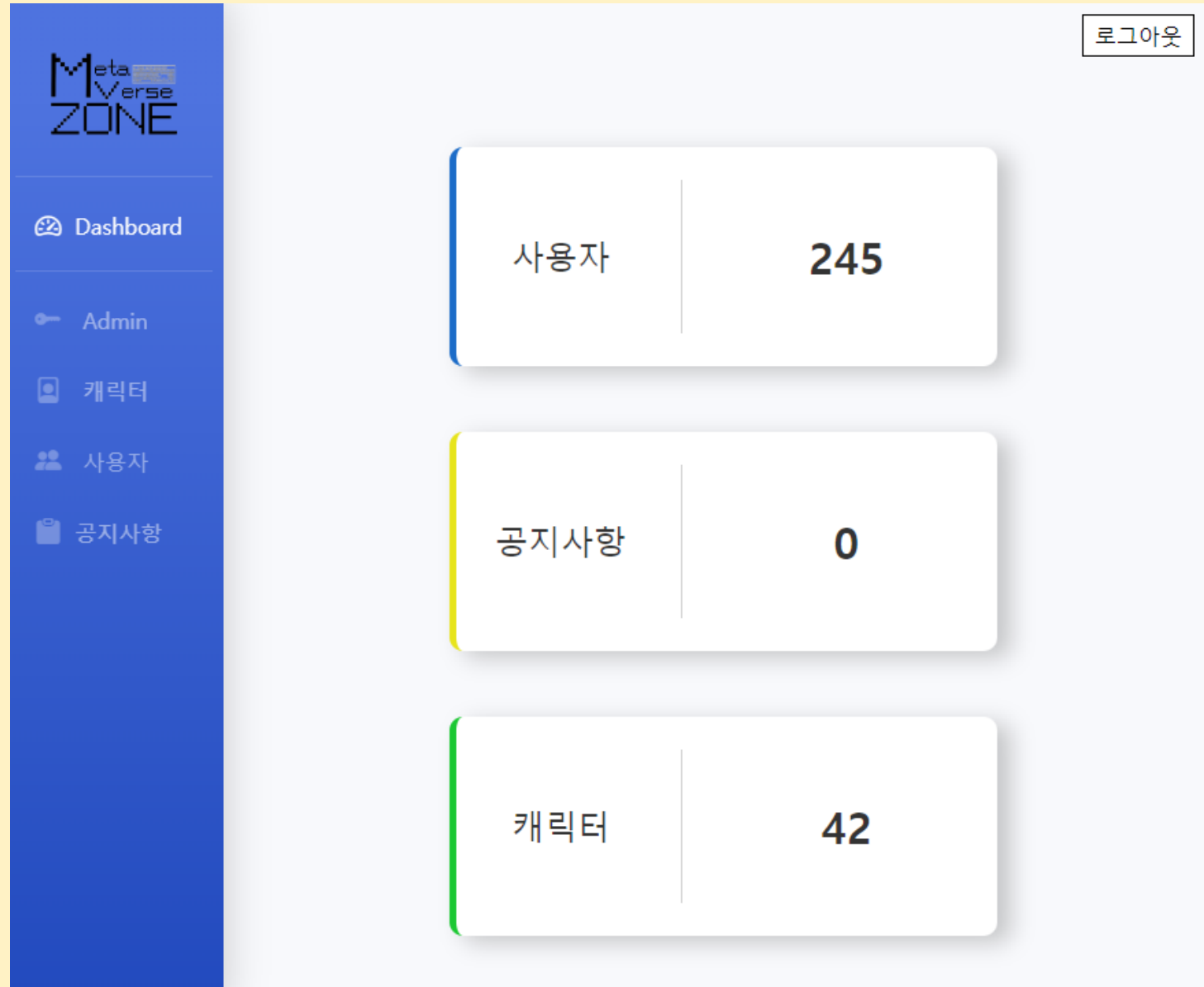
Admin_ 소개



관리자 페이지

- 사이트 내부 관리를 위한 관리자 페이지
- admin 계정으로 접속 가능
- 사용자, 캐릭터, 공지사항, 그외 데이터 삭제 등 관리 가능
- 화면 사이즈 조절 가능

Admin_메뉴_1



기본메뉴

#	종류	내용
1	사이드 바	- 기본으로 좌측에 떠있도록 처리 - 사이드바의 메뉴 클릭시 해당 메뉴 화면으로 페이지 이동처리
2	로그아웃 버튼	- 기본으로 우측상단에 떠있게 처리 - 클릭시 로그아웃되며 자동로그인 정보 삭제 처리 - 로그아웃 후 로그인 화면으로 화면이동
3	Dashboard	- 어드민페이지 접속시 기본적으로 표시되는 메뉴 - 현재 사용자 수, 공지 수, 캐릭터 수 확인 가능 - 각 메뉴 클릭 시 해당 관리 화면으로 이동

Admin_메뉴_2



Admin

#	종류	내용
1	Admin	- 사이드 바에서 Admin 클릭 시 이동되는 화면
2	비밀번호 변경	- admin 계정의 비밀번호 변경 가능 메뉴 - 기존비밀번호가 맞지 않거나 신규 비밀번호/비밀번호 확인의 내용이 서로 틀릴경우 화면 하단에 toast 메시지로 비밀번호 변경 실패메세지 표시 - 비밀번호 변경 성공시 입력내용 지워지며 화면 하단에 toast메세지로 변경 성공 메세지 표시
3	채팅내역 삭제	- 7일이 지난 채팅내역 개수 확인 및 일괄삭제할 수 있는 메뉴 - 일괄삭제 클릭시 삭제 확인 메세지 표시 후 다시 확인 클릭이 있어야 DB내역 삭제처리 진행 - 현재날짜부터 7일 이전의 채팅내역만 삭제 처리
4	호감도 내역 삭제	- 호감도 랭킹에 집계되지 않는 (가장 최근 월요일로부터 -7일보다 이전의 내역들) 내역 개수 확인 및 일괄삭제할 수 있는 메뉴 - 일괄삭제 클릭 시 확인메세지 표시 후 다시 확인클릭이 있어야 삭제처리 진행
5	탈퇴계정 삭제	- 탈퇴후 15일이 지난 계정들 내역 확인 및 일괄삭제 가능한 메뉴 - 탈퇴후 15일이 지난 계정 테이블 확인 가능 - 각 계정클릭시 해당 유저 상세 화면으로 이동 - 일괄삭제 클릭시 삭제 확인 메세지 표시 후 다시 확인 클릭이 있어야 DB내역 삭제처리 진행

Admin_메뉴_3



스킨 등록

Default 스킨

보상용 스킨

skin40

skin41

#	대표사진	폴더명	가격(코인)	보상
39		skin39	3000	N
38		skin38	3000	N
37		skin37	3000	N
36		skin36	3000	N
35		skin35	3000	N
34		skin34	3000	N
33		skin33	1200	N
32		skin32	1200	N
31		skin31	1200	N
30		skin30	1000	N

1 2 3 4

캐릭터

#	종류	내용
1	캐릭터	- 사이드 바에서 캐릭터 클릭 시 이동되는 화면
2	공통	- 캐릭터 스킨 클릭시 해당 스킨관리화면으로 이동 - 캐릭터 스킨리스트 스킨등록일 기준 최신순으로 표시
3	Default 스킨	- 0번스킨으로 사용자 계정 생성시 기본으로 주어지는 스킨
4	보상용 스킨	- 호감도 보상으로 주어지는 스킨 리스트 - DB상 저장된 스킨 중 보상용으로 저장되어있는 내역들 표시
5	일반 스킨 리스트	- Default, 보상용이 아닌 일반 스킨 리스트 표시 - 스킨 이미지, 저장된 폴더명, 가격, 보상용 유무 확인가능 - 페이징 바 처리하여 한 페이지당 10개씩 표시
6	스킨등록 버튼	- 신규 스킨 등록 가능한 페이지로 이동



캐릭터 - 스킨등록/수정

#	종류	내용
1	캐릭터 스킨등록	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 신규 스킨 등록 가능 - 가격/보상유무/이미지 등록 가능 - 가격 기본값 300, 보상 기본값 N - 이미지 파일 등록시 미리보기 표시되도록 처리 - 총 8개의 이미지 모두 첨부진행 해야하며 하나라도 파일이 첨부 되지 않았을 경우 등록 불가 및 toast메세지로 파일 등록 메세지 표시 - 이미지는 png 파일만 가능하며 다른 파일을 첨부하여 등록 진행시 toast 메세지로 확장자 제한 메세지 표시 - 스킨 등록시 서버 저장경로상 신규로 해당 스킨용 폴더 추가되며 생성된 폴더 내부에 실제 이미지 저장되도록 처리
2	캐릭터 스킨수정	<ul style="list-style-type: none"> - 등록되어있는 캐릭터 스킨 수정/삭제 가능한 메뉴 - 현재 수정중인 스킨 저장파일명 상단에 표시 - 스킨 삭제시 실제 저장되어있는 폴더와 이미지들도 삭제되도록 처리
3	뒤로가기 버튼 (공통)	<ul style="list-style-type: none"> - 이전에 보고있었던 캐릭터 페이지로 이동 - 만약 캐릭터 페이지 내에서 페이징바 2번을 선택해 보고있었다면 해당 화면으로 이동

일반 계정

아이디 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

정렬: 아이디 API: ALL Kakao Google

#	아이디	닉네임	코인	API	가입일	상태
245	test	NIC_test	644	카카오	23/04/14	Y
244	t99	NIC99	500	kakao	23/04/14	Y
243	t98	NIC98	500	google	23/04/14	Y
242	t97	NIC97	500	kakao	23/04/14	Y
241	t96	NIC96	500	google	23/04/14	Y
240	t95	NIC95	500	kakao	23/04/14	Y
239	t94	NIC94	500	google	23/04/14	Y
238	t93	NIC93	500	kakao	23/04/14	Y
237	t92	NIC92	500	google	23/04/14	Y
236	t91	NIC91	500	kakao	23/04/14	Y
235	t90	NIC90	500	google	23/04/14	Y
234	t9	NIC9	500	kakao	23/04/14	Y
233	t89	NIC89	500	kakao	23/04/14	Y
232	t88	NIC88	500	google	23/04/14	Y
231	t87	NIC87	500	kakao	23/04/14	Y
230	t86	NIC86	500	google	23/04/14	Y
229	t85	NIC85	500	kakao	23/04/14	Y
228	t84	NIC84	500	google	23/04/14	Y
227	t83	NIC83	500	kakao	23/04/14	Y
226	t82	NIC82	500	google	23/04/14	Y

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >

사용자 - 일반계정

#	종류	내용
1	사용자 일반계정	- 사이드바 메뉴중 사용자 -> 일반계정 클릭 시 표시되는 화면
2	일반계정	- 현재 계정 상태가 Y(정상)인 계정리스트 확인가능 - 각 계정 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동
3	정렬/필터	- 아이디/가입일 로 정렬 기준 변경 가능(내림차순으로 정렬됨) - 계정이 가입한 API 종류에 따라 필터 적용 가능 -> 선택한 필터에 해당하는 데이터만 표시
4	검색	- 아이디/닉네임으로 계정 검색 가능 - 검색어와 일치하는 계정리스트 보여지며 검색어와 유사한 순 으로 정렬 - 검색된 계정 클릭 시 해당 계정 상세화면으로 이동
5	페이징	- 현재 선택되어있는 정렬/필터기준으로 페이징 - 버튼 클릭 시 페이지 이동 없이 각 버튼에 해당하는 목록 표시 - 한 페이지당 목록 20개씩 표시

비활성화 계정

아이디 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

정렬: 아이디 상태: ALL 탈퇴 차단 API: ALL Kakao Google

#	아이디	닉네임	코인	API	가입일	상태	비활성일
100	t342	NIC342	500	google	23/04/14	X	23/03/30
99	t341	NIC341	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
98	t340	NIC340	500	google	23/04/14	X	23/03/30
97	t339	NIC339	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
96	t338	NIC338	500	google	23/04/14	X	23/03/30
95	t337	NIC337	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
94	t336	NIC336	500	google	23/04/14	X	23/03/30
93	t335	NIC335	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
92	t334	NIC334	500	google	23/04/14	X	23/03/30
91	t333	NIC333	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
90	t332	NIC332	500	google	23/04/14	X	23/03/30
89	t331	NIC331	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
88	t330	NIC330	500	google	23/04/14	X	23/03/30
87	t329	NIC329	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
86	t328	NIC328	500	google	23/04/14	X	23/03/30
85	t327	NIC327	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
84	t326	NIC326	500	google	23/04/14	X	23/03/30
83	t325	NIC325	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30
82	t324	NIC324	500	google	23/04/14	X	23/03/30
81	t323	NIC323	500	kakao	23/04/14	N	23/03/30

1 2 3 4 5

사용자 - 비활성화 계정

#	종류	내용
1	사용자 비활성화 계정	- 사이드바 메뉴중 사용자 -> 탈퇴/차단 계정 클릭 시 표시되는 화면
2	비활성화 계정	- 현재 계정 상태가 N(탈퇴)/X(차단)인 계정리스트 확인 가능 - 각 계정 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동
3	정렬/필터	- 아이디/가입일 로 정렬 기준 변경 가능(내림차순으로 정렬됨) - 계정이 가입한 API 종류, 현재 계정 상태에 따라 필터 선택 가능 -> 선택한 필터에 해당하는 데이터만 표시
4	검색	- 아이디/닉네임으로 계정 검색 가능 - 이하 일반 계정 내용과 동일
5	페이징	- 현재 선택되어있는 정렬/필터 기준으로 페이징 - 이하 일반 계정 내용과 동일

사용자 - 유저정보

←
유저 정보

삭제
차단
수정

적용 스킨 : 0	아이디	test	API	카카오	상태	Y
	닉네임	NIC_test	가입일	23/04/14 15:11	비활성일	
	코인	644	자기소개			
	성별	N				

보유중 스킨

0

40

41

#	종류	내용
1	유저 정보	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자 계정 상세 화면 - 해당 계정의 상세 정보 조회 가능 - 현재 해당 계정이 대표스킨으로 적용중인 스킨아이디, 보유중인 스킨 미리보기/스킨아이디 확인 가능
2	수정	<ul style="list-style-type: none"> - 코인, 자기소개 내용 수정 가능 - 계정삭제, 차단/차단해제 가능 - 계정 차단시 비활성일에 현재 시각 찍히며 상태값 X로 변경 및 친구목록/방명록/채팅방/채팅내역/호감도 테이블 상 해당 유저의 활동내역 일괄 삭제 진행
3	뒤로가기 버튼	- 버튼 클릭시 이전 화면으로 뒤로가기 수행

신고 목록

대상자 ▼ 검색어 입력 후 엔터를 눌러주세요

#	신고번호	제목	신고자	대상자	신고일
80	83	신고제목	t64	t61	23/04/20
79	82	신고제목	t63	t63	23/04/20
78	81	신고제목	t62	t59	23/04/20
77	80	신고제목	t61	t61	23/04/20
76	79	신고제목	t60	t57	23/04/20
75	78	신고제목	t59	t59	23/04/20
74	77	신고제목	t58	t55	23/04/20
73	76	신고제목	t57	t57	23/04/20
72	75	신고제목	t56	t53	23/04/20
71	74	신고제목	t55	t55	23/04/20
70	73	신고제목	t54	t51	23/04/20
69	72	신고제목	t53	t53	23/04/20
68	71	신고제목	t52	t49	23/04/20
67	70	신고제목	t51	t51	23/04/20
66	69	신고제목	t50	t47	23/04/20
65	68	신고제목	t49	t49	23/04/20
64	67	신고제목	t48	t45	23/04/20
63	66	신고제목	t47	t47	23/04/20
62	65	신고제목	t46	t43	23/04/20
61	64	신고제목	t45	t45	23/04/20

1 2 3 4

삭제 수정

신고자	아이디	닉네임	NIC	상태	Y
신고건	t60	대상건	NIC60	1	유저 조회
대상자	아이디	닉네임	NIC	상태	Y
신고건	t57	대상건	NIC57	3	유저 조회
신고번호	79	신고일	23/04/20 10:20		
제목	신고제목				
내용	신고 내용				

사용자 - 신고 관리

#	종류	내용
1	신고 관리	- 사이드바 메뉴중 사용자 -> 신고 관리 클릭 시 표시되는 화면
2	신고 목록	- 사용자들의 신고 목록 확인 가능 - 각 목록 클릭 시 우측에 상세 내용 표시
3	신고 상세	- 신고 목록 클릭시 우측에 해당 신고 상세 내용 표시 - 신고자, 신고 대상자 계정 정보 확인가능 - 유저 조회 클릭 시 해당 계정 상세 화면으로 이동 - 신고건 : 해당 계정의 신고한 수 - 대상건 : 해당 계정의 신고 당한 수 - 신고 제목/내용 수정 가능, 신고 삭제 가능
4	검색	- 신고자, 대상자, 신고제목으로 검색 가능 - 검색어 입력 후 엔터 입력시 내용 검색되며, 검색된 내용이 아래 표에 표시됨 - 검색어와 가까운순/신고일 내림차순 정렬
5	페이징	- 신고번호/신고일기준 내림차순 정렬 - 한 페이지 당 20개의 목록 표시

공지사항

공지 등록

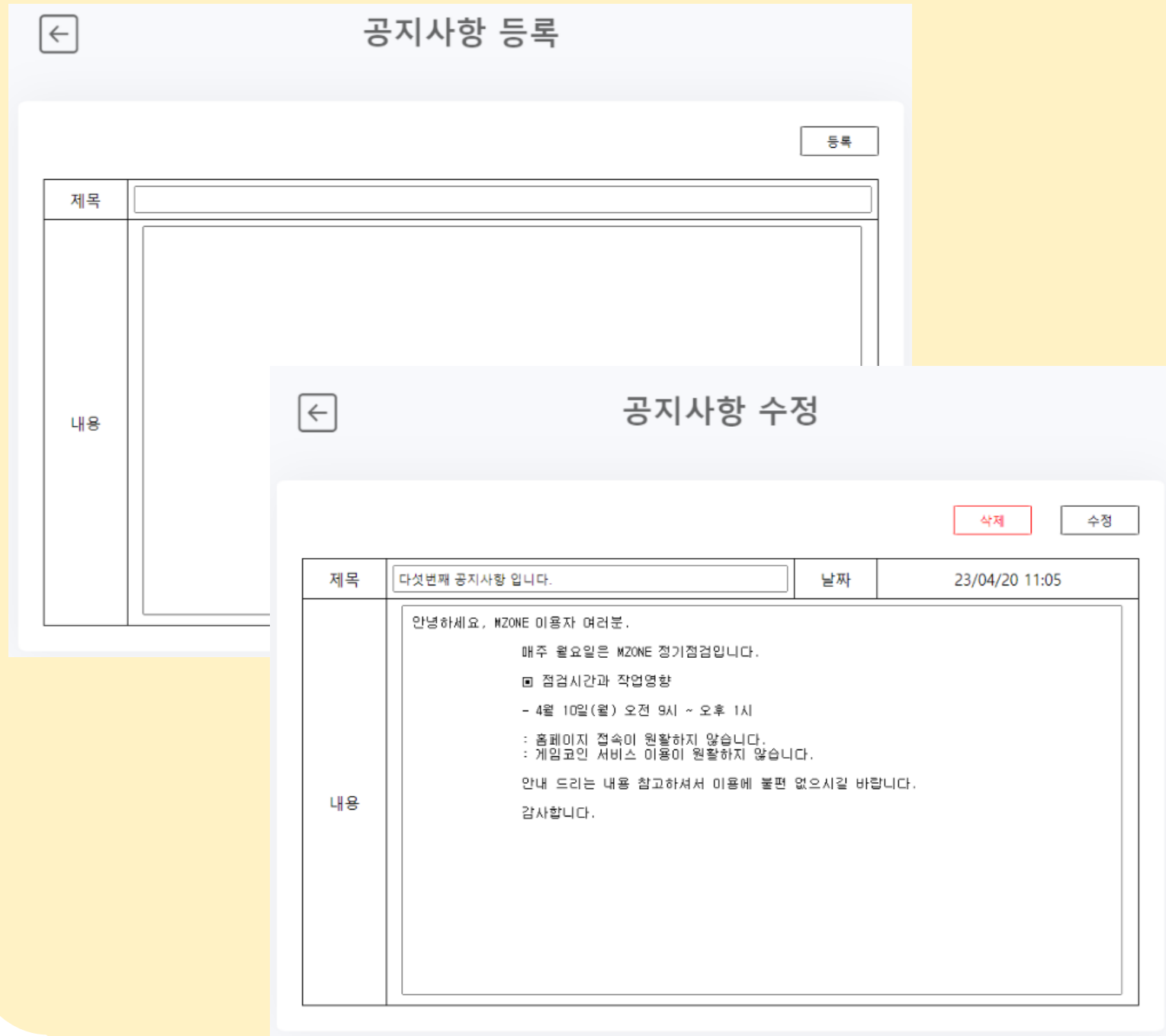
#	제목	작성일
5	다섯번째 공지사항 입니다.	23/04/20
4	네번째 공지사항 입니다.	23/04/20
3	게임 업데이트 사항	23/04/20
2	게임 업데이트 사항	23/04/20
1	첫번째 공지사항 입니다.	23/04/20

1

공지사항

#	종류	내용
1	공지사항	- 사이드바 메뉴중 공지사항 클릭 시 표시되는 화면 - 공지사항 리스트 표시 - 각 공지사항 클릭시 공지사항 수정 페이지로 이동
2	공지 등록	- 신규 공지사항을 등록할 수 있는 페이지로 이동

Admin_메뉴_5



공지사항 - 수정/등록

#	종류	내용
1	등록	<ul style="list-style-type: none"> - 신규 공지를 등록 가능한 화면 - 등록 버튼 클릭 시 빈칸이 있을 경우 toast메세지로 입력되지 않은 내용이 있다는 알림 발생 - 제목/내용 모두 입력후 공지 등록 가능
2	수정	<ul style="list-style-type: none"> - 공지사항 수정/삭제 가능한 화면 - 제목/내용 수정 가능 - 공지 삭제 가능

기타 담당 내용

#	종류	내용
1	화면 사이즈 고정	- 원활한 사이트 이용을 위해 사이트 화면 사이즈 고정 로직 작성 - 페이지 사이즈 컨트롤을 위해 사이트 접속 시 신규 페이지 팝업 및 사이즈 고정 코드 적용
2	호감도 랭킹 보상	- 호감도 랭킹에 따른 스킨 보상 지급 로직 작성 - 사용자 로그인 시 랭킹을 체크하여 보상용 스킨 지급 및 삭제 진행
3	DB 테이블 작성용 SQL 관리	- 공통으로 구성되어야 하는 DB 테이블 작성용 SQL 파일 작성 및 관리

작업일정표

JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC



03 MAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	MEMO
			1	2	3	4	MEMO
5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	
	프로젝트 기획 및 분석 회의			기획보고서발표	UI 설계 회의		
19	20	21	22	23	24	25	
	UI 설계 회의			UI 설계 발표	데이터 베이스 설계		
26	27	28	29	30	31		
데이터 베이스 설계	DB 보고서 제출	프로젝트 구현					

YEARLY

MONTHLY

WEEKLY

DAILY

MOOD

HABIT

LINE

GRID

STICKERS

@heugimja

개발환경



소감



소감

김혜린

아무래도 로그인, 회원가입 등 사용자의 정보와 관련된 코드를 짜다 보니 보안을 생각하게 되었고 그에 맞는 코드를 고려해보며 새롭게 알아가고 적용해볼 수 있는, 발전할 수 있는 시간이었습니다. 또 일의 우선순위를 세워 일을 진행해나가면서 기능의 중요도에 따라 일을 처리해 나가는 경험을 쌓을 수 있었습니다.

다양한 협업 툴을 사용하면서 효율적으로 협업하는 방법에 대해 배울 수 있었고 혼자 모든 것을 해결하려고 애쓰기보다 그때그때 상황이나 변동사항이 있을 때마다 팀원들과 상의, 의논하고 서로 의견을 제시해 도움을 주고 받으면서 협업의 즐거움을 느꼈고 많은 것을 배울 수 있는 시간이었습니다.

윤지영

저희 조 주제가 소통인 만큼 다양한 협업 툴을 사용하였는데, 이를 통해 다양한 의견을 나눌 수 있었습니다.

개발함에서도 지속적인 통합과, 소통으로 혼자 하는 개발이 아닌 여러 명에서 하나의 결과물을 완성한다고 느꼈습니다! 그리고 원래 설정했던 기능들이 많은데도, 이 모든 기능을 구현해서 기쁩니다.

이 프로젝트를 진행하면서 다양한 오류를 만나게 되었는데, 이러한 경험으로 다음에는 더 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있을 것 같습니다.

박가영

구현하고자 하는 기능들을 다 비동기 방식으로 구현해야 했는데 비동기 방식을 배우고서 처음으로 혼자서 로직을 구현하고 실행시키려다 보니 헤매는 부분이 많았습니다.

하지만 조원들과 질문을 주고받으면서 이해의 폭이 넓어졌고 여러 정보들을 많이 습득하여 문제없이 기능들을 구현하게 되었습니다.

이번 프로젝트를 경험으로 조원들과의 지속적인 소통과 활발한 협업의 중요성을 배우게 됐고 무사히 프로젝트를 마칠 수 있어서 만족스럽습니다.

노지의

프로젝트를 처음시작할 때 머릿속으로는 구현이 척척될 것 같았지만, 막상 코드를 짜보려고 하니 여러 기능들이 머리에서 정리가 안되고, 마음만 앞서가고 있는 상황에 부딪혀 초반에 어려움이 있었습니다.

하루에 수행해야할 목표를 세워두고 해야할 기능을 하나씩 처리하며 조원들에게 제가 현재 이해한 상태로 작업을 하는건지 소통하며 의견을 주고 받아 어려움을 극복할 수 있었습니다.

팀 프로젝트를 하면서 조원들과 소통이 활발히 잘 이루어져 만족스러운 프로젝트가 나왔다고 생각합니다.

한승은

저희 조의 프로젝트 주제는 '소통'이었습니다. '소통'은 개발 주제이기도 했지만 이번 세미 프로젝트를 대하는 저희 조 자체의 주제이기도 했습니다. 이번 기회를 통해 여러명의 팀원들과 협업하는 것을 최대한 경험해보고자 모두가 노력했고, 실제로도 지속적인 회의와 코드 공유를 통해 코드 중복을 방지하고 로직 구현 시간을 단축 시킬 수 있었습니다.

Github 사용과 그 외 협업 툴 사용에도 많이 숙달 될 수 있었던 값진 시간이었던 것 같습니다.

감사합니다

