



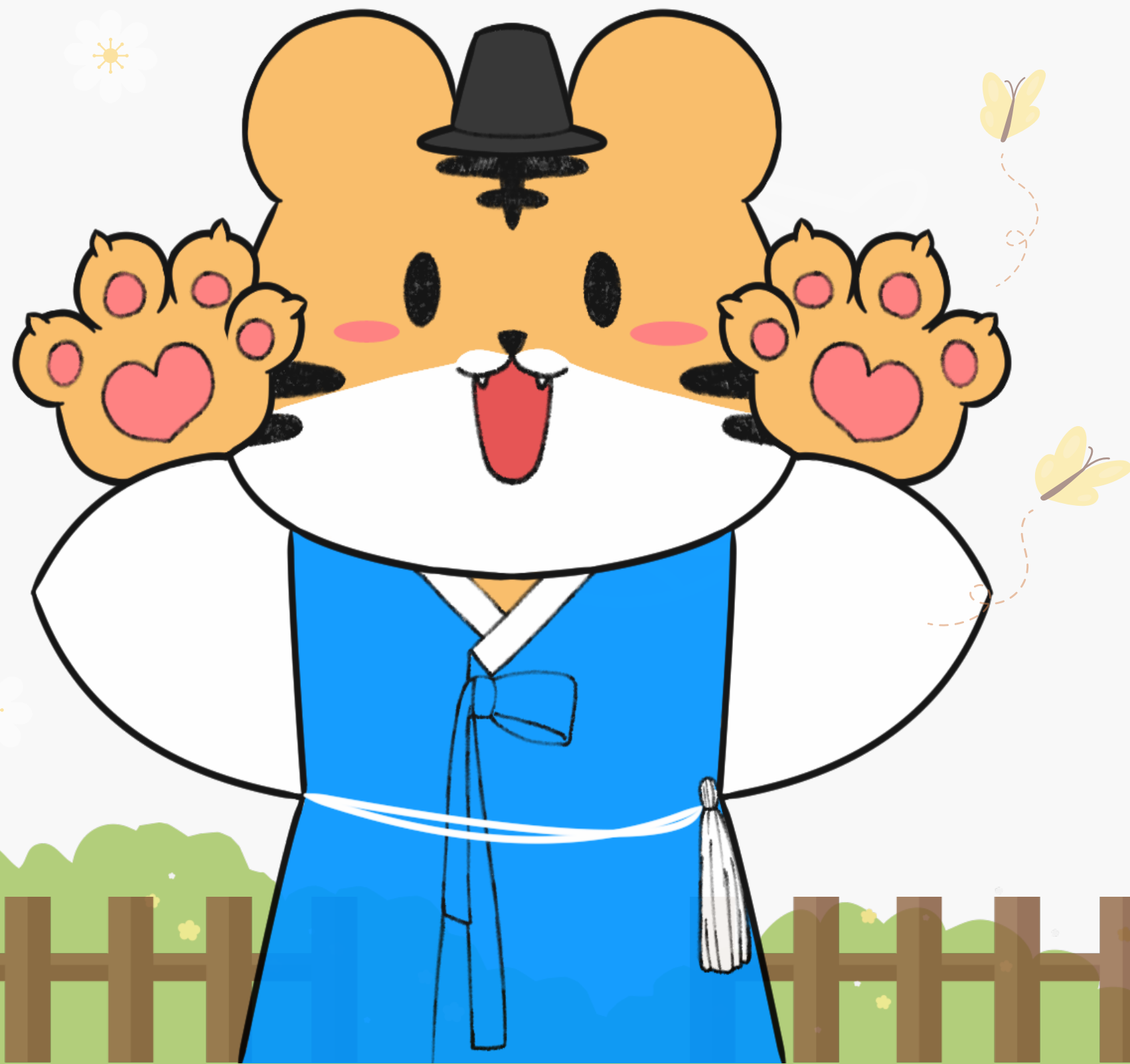
# Eo Herung



**T-co**  
TIGERCOOPERATION

팀원: 박준형 성지민 동효준 양재민 정현아 문다원 박선준

# CONTENTS



1

**개발배경**

2

**P&S**

3

**시연영상**

4

**아키텍처**

5

**이슈**

6

**협업**

7

**광고**

8

**Q&A**

9

**팀소개**



# 이름: 효랑이

관심사 : 꽃 감 / 취미 : 꽃 감 먹 기 / 특 기 : 꽃 감 갖 기



친근한  
옛 추억의 동화속  
'호랑이'

<< ....

호랑이와 함께하는  
'꽃감'

<< ....



.... >>

우리나라 전통 의상  
'한복'



# 01

---

## 개발배경

---

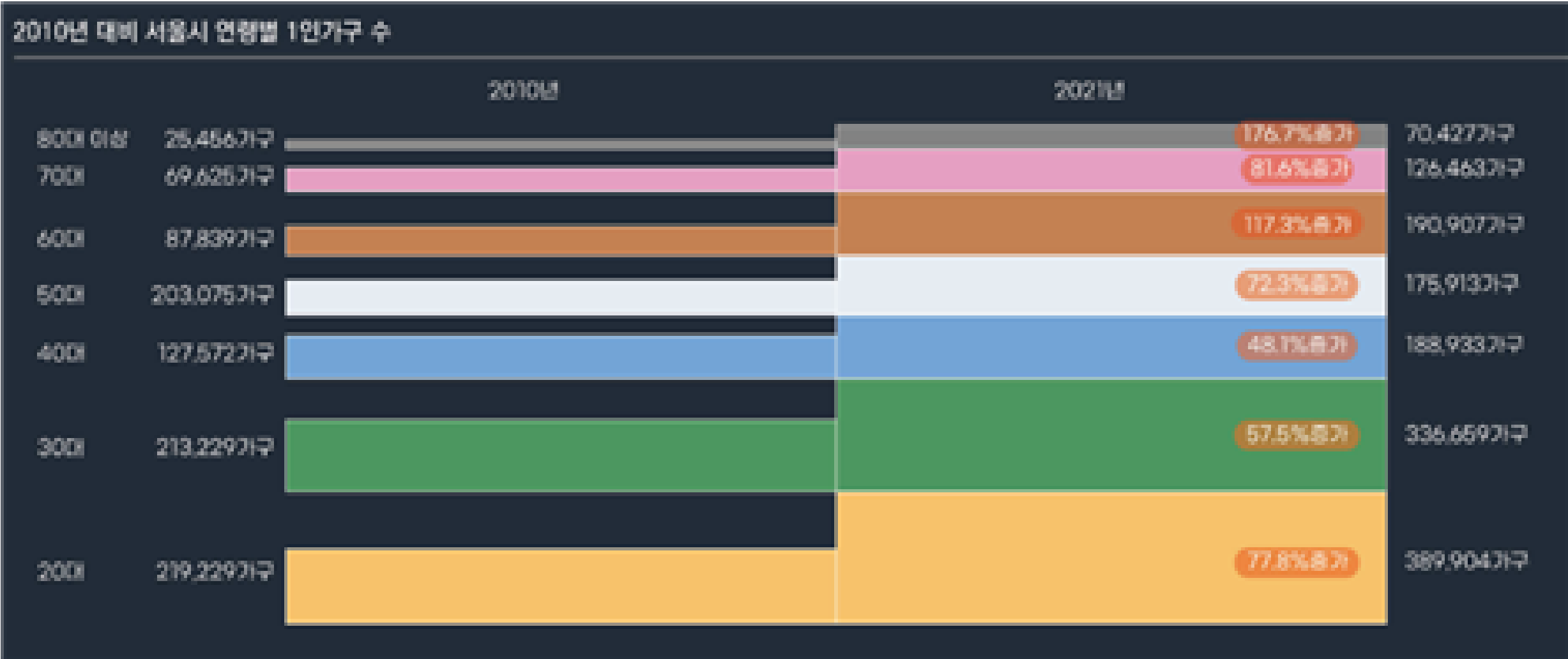
# 01 개발배경

## 고령화에 따른 노인 1인 가구 증가

과거와 달라진 고령층의 생활 패턴과 향유 문화, 건강 상태에 대한 새로운 고찰이 필요한 시점

'2010년 대비 서울시  
연령별 1인 가구 수' 통계를 보면,  
이미 60대 1인 가구 수의 증가율은  
117.3%에 달함

80대는 무려 176.7%로  
기하급수적인 증가세를 보임



2010년 대비 서울시 가구원 수 별 비율 변화  
(출처: 서울연구원 서울인포그래픽스)

## 고령층의 사회적 단절

사회적 단절로 인한 우울감은 중요한 사회 문제

---

사회적 단절이나 고독이 심화되면  
고령층의 우울감 발생 위험 4배 증가

대화 단절된 홀로 노인, 건강 적신호

등록일 : 2019.09.05

---

### 대화 단절된 홀로 노인(사회적 노쇠), 건강 적신호

‘사회적 노쇠’ 있으면 우울감 4배, 장애 2.5배 등 노인증후군 위험 ↑

평창군 노인 연구, 신체가 불편한 노인보다 사회적으로 고립된 노인이 더 많아  
서울아산병원 이은주 교수팀 연구 발표, “이웃들과 대화하고 소통 유지해 노쇠 예방”



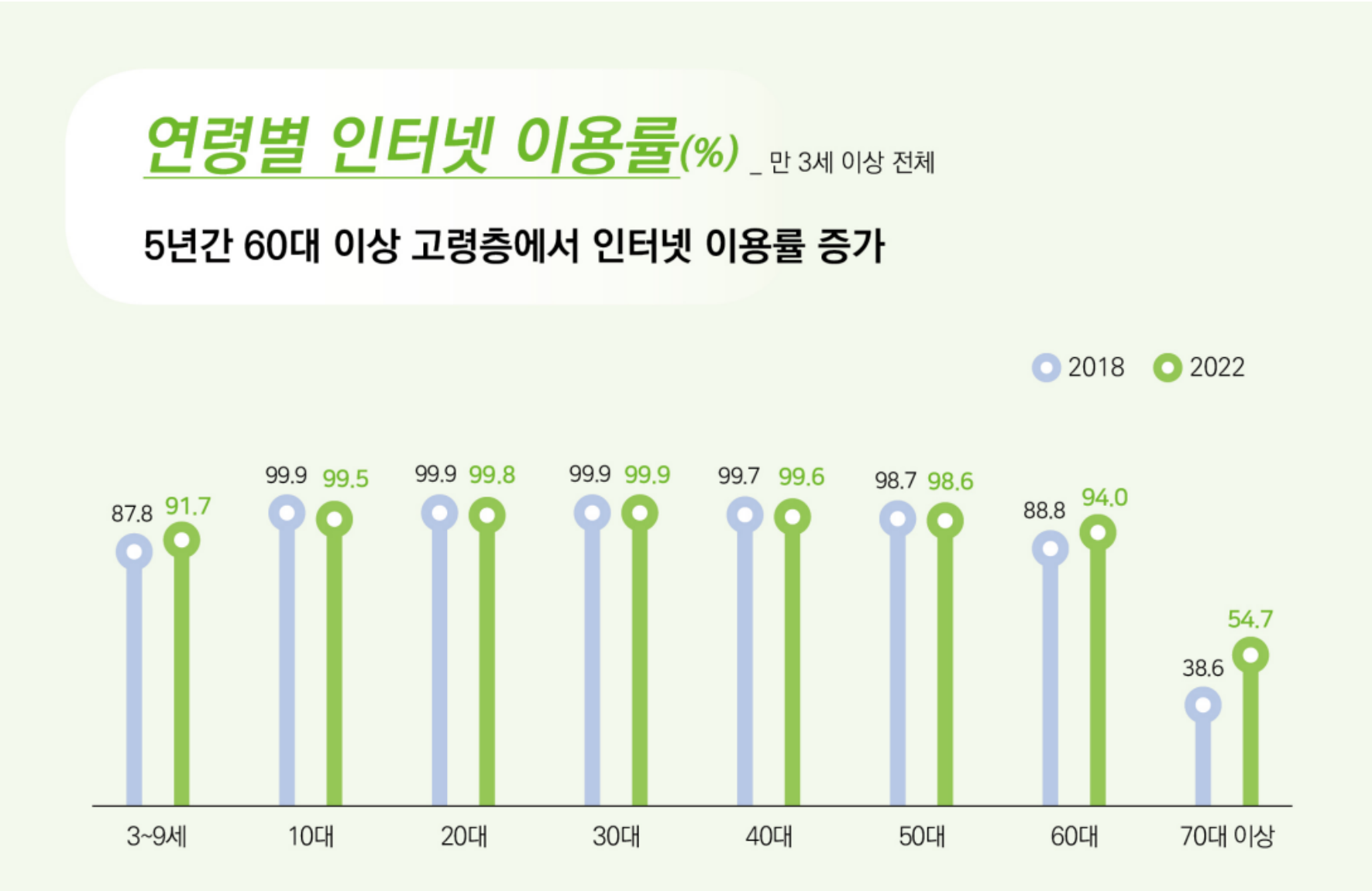
# 01 개발배경

## 이제는 친숙한 고령층의 인터넷 이용률

과거와 달리 오늘날의 고령층은 디지털 기술에 친숙

2022년 기준  
60대 인터넷 이용률 94.0%로  
높은 수치를 나타냄

과거와 달리 오늘날의 고령층은  
디지털 기술이 친숙함



# 노인의 사회적 단절 문제 해결

# 02

---

# P&S

---



초고령화 사회 진입



2025년 초고령화 사회 진입 예정  
향후 30년간 고령층 인구 증가

노인 1인 가구 수 증가



가파르게 증가하는 노인인구 및  
노인 1인가구의 비율 증가

노인 시설 부족

갈 곳 없는 노인들 '우울한 외출'

승승제기자 | 승인 2006.01.06 00:00 | 댓글 0

무료 지하철 타고 유랑..정부보조금으로 연명

[매일일보= 승승제기자] 평일 오전 10시경이면 지하철 종로3구역 주변에는 할아버지들로 북적된다. 이들은 대부분 특별한 직업이 있거나 중요한 약속이 있어서 나오는 게 아니다.

하루 종일 집에 있으면 심심하기도 하고 자식이나 며느리의 눈치를 피해 이곳으로 모여든다.

“코로나보다 무서운 외로움”...갈 곳 사라지자 시장 찾는 노인들

복지관·경로당 폐쇄되자 노인들 “심심한 게 더 무서워”  
마스크 쓰고 전철로 인근 재래시장으로 외출하기도  
“봄 되는데 언제까지 이어질지...갈 곳 없어 답답해”

등록 2020-08-10 오후 4:51:02  
수정 2020-08-10 오후 5:13:02

[르포]'인천의 탑골공원' 동인천역, 갈 곳 없는 노인들로 북적

등록 2022.01.23 15:15:48

노인 위한 여가공간 없는 현실  
다리 불편한 노인예견 버스정류장이 휴식처  
노인들, 복랑장 공간마저 사라질까 걱정

시설의 부재로 인한 교류활동에  
문제가 있는 노인들의 비율  
전체의 25% 육박

## 02 P&S - Problem

몸이 아픈데  
집에서 또래 친구들과  
놀 순 없을까?



관심사가 생겼는데  
이야기를 나누고  
함께 할 사람이 없소



동네 친구를 만들고  
싶은데  
나이 먹어서 쉽지않아



요즘 젊은이 밖에  
없는데  
나 같은 노인은  
어디에 끼나~



위치 기반으로 주위에 있는 새 친구를 사귀고,  
관심사를 함께 나눌 모임에 참여하고,  
시간과 장소에 구애받지 않는  
어르신들만 즐길 수 있는 소통의 창!

어른들을 위한 흥미로운 공간

# 어흥



인증  
60대 이상만  
입장가능



채팅  
랜덤채팅, 어흥톡,  
다중채팅



소모임  
관심사 기반  
커뮤니티



인증



어흥이 인증번호를 보내드렸어요!  
문자함에서 확인한 내 인증번호는?

인증번호 입력 \*

인증번호가 안왔나요?

인증하기



어흥을 이용할  
내 지역은?

직접 입력할게요

내 위치를 찾아주세요



회원가입, 로그인

Multi-Step Form 방식 단계별 정보입력  
60세 이상 나이제한, 소셜 로그인 기능



결제 충전

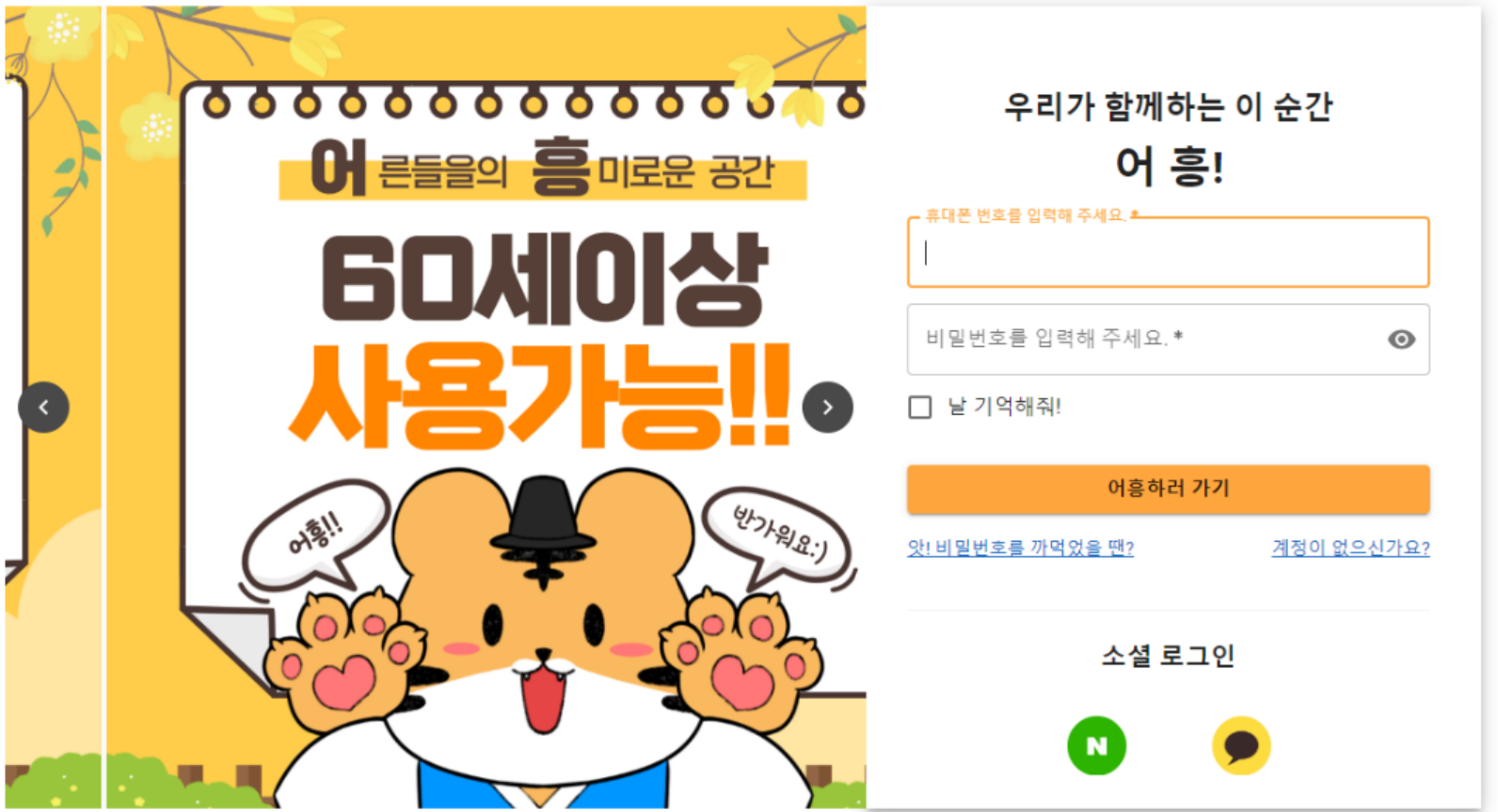
아임포트 API 이용, 다양한 결제수단  
리스트 형태로 내역 공개, 환불 기능



마이페이지

프로필 수정, 각종 활동 내역 조회, 친구 리스트 및 친구 요청 조회, 사용자와 관련된 대부분의 기능 관리

인증



회원가입, 로그인

Multi-Step Form 방식 단계별 정보입력  
60세 이상 나이제한, 소셜 로그인 기능



결제 충전

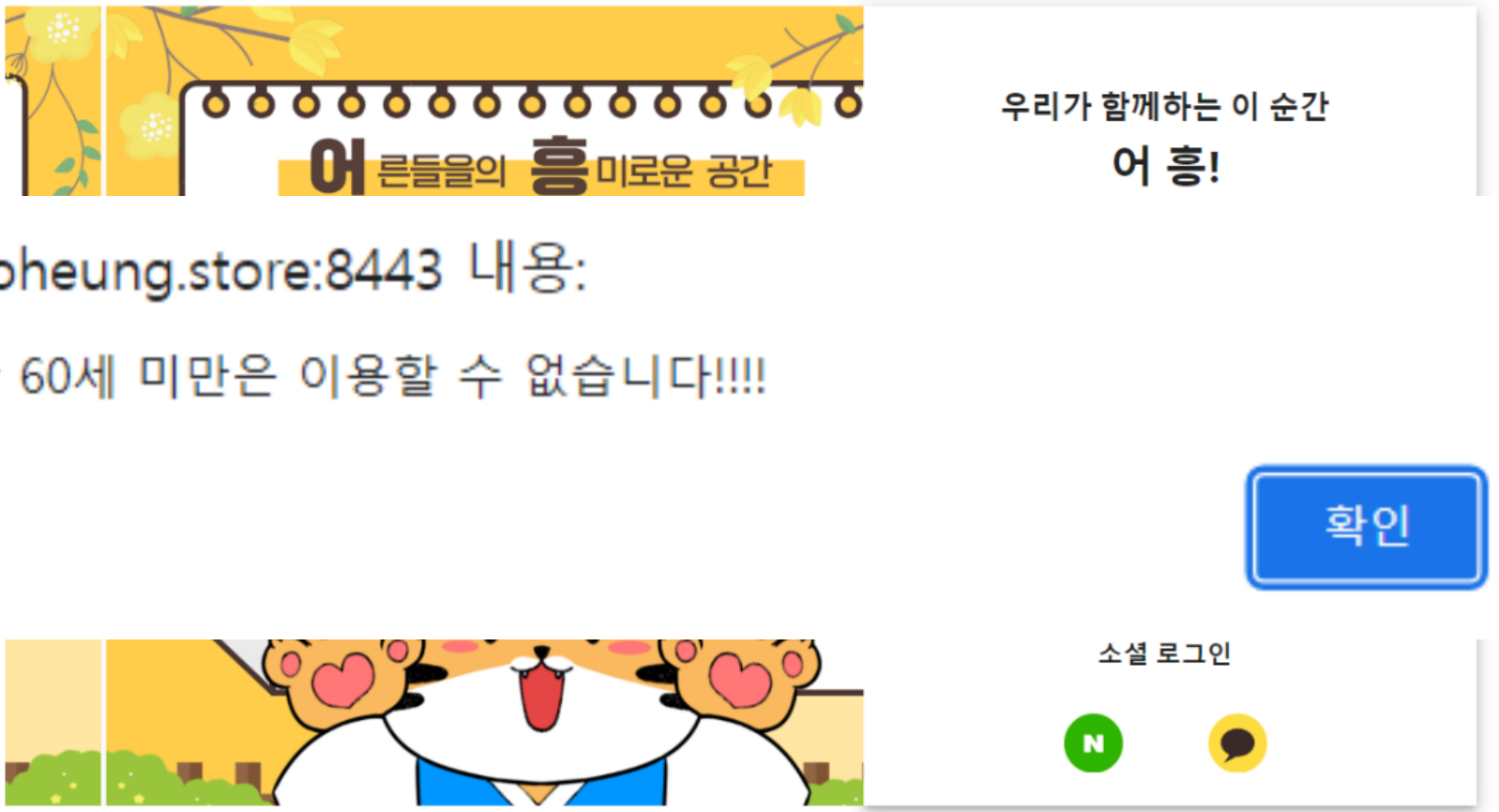
아임포트 API 이용, 다양한 결제수단  
리스트 형태로 내역 공개, 환불 기능



마이페이지

프로필 수정, 각종 활동 내역 조회, 친구 리스트 및 친구 요청 조회, 사용자와 관련된 대부분의 기능 관리

인증



eoheung.store:8443 내용:  
만 60세 미만은 이용할 수 없습니다!!!!



회원가입, 로그인

Multi-Step Form 방식 단계별 정보입력  
60세 이상 나이제한, 소셜 로그인 기능



결제 충전

아임포트 API 이용, 다양한 결제수단  
리스트 형태로 내역 공개, 환불 기능



마이페이지

프로필 수정, 각종 활동 내역 조회, 친구 리스트 및 친구 요청 조회, 사용자와 관련된 대부분의 기능 관리



## 02 P&S - Solution

## 인증

랜덤채팅

소모임

어흥톡

 40 개 마이페이지 로그아웃

현재 꽃감 수 : 40 개

☐ 1개(100원)

☐ 20개(2000원)

☐ 5개(500원)

☒ 30개(3000원)

☐ 10개(1000원)

☐ 40개(4000원)

직접입력하기 (원하는 꽃감 수 입력)

구매 후 총 꽃감 수 : 70 개

총 결제 금액 : 3000 원

결제하기

약관 내용

1. 구매 후 7일 경과 시 환불이 불가능합니다.

2. 구매 후 꽃감 사용 시 환불이 불가능합니다.

3. 잔여 꽃감을 환불받고싶으시면  
[junghyuna04@gmail.com](mailto:junghyuna04@gmail.com)로 문의해주세요.

4. 잔여 꽃감을 환불받을 시 수수료 10%가 요구되며 10000원 이하의 금액을 환불 받을 시에는 수수료 1000원이 고정 요구됩니다.

☐ 위 약관에 동의합니다



## 회원가입, 로그인

Multi-Step Form 방식 단계별 정보입력  
60세 이상 나이제한, 소셜 로그인 기능



## 곶감 충전

아임포트 API 이용, 다양한 결제수단  
리스트 형태로 내역 공개, 환불 기능



# 마이페이지

프로필 수정, 각종 활동 내역 조회, 친구 리스트 및 친구 요청 조회, 사용자와 관련된 대부분의 기능 관리

인증

프로필

내 정보

활동 내역

친구 관리

프로필

닉네임  
재민없으면노재민

내 지역  
서울 영등포구 대림동

관심사  
요리/맛집

좋아하는 음악 장르  
POP

좋아하는 음식 종류  
일식

그 외 관심사  
없음

상태메세지  
삶...그것은,,아름다운,것....

프로필 사진



수정하기

프로필

내 정보

활동 내역

친구 관리

활동내역

소모임   게시물 및 댓글관리   결제 및 포인트

진행여부   카테고리 전체

카테고리	모임명	인원수	회비	가입일	상태
음악/악기	노래는 매일매일 들어도 좋아	50		2023년 09년 05일	
문화/여가	우커즈 #감성커피 #Daily Caf	30		2023년 09년 05일	



회원가입, 로그인

Multi-Step Form 방식 단계별 정보입력  
60세 이상 나이제한, 소셜 로그인 기능



결제 충전

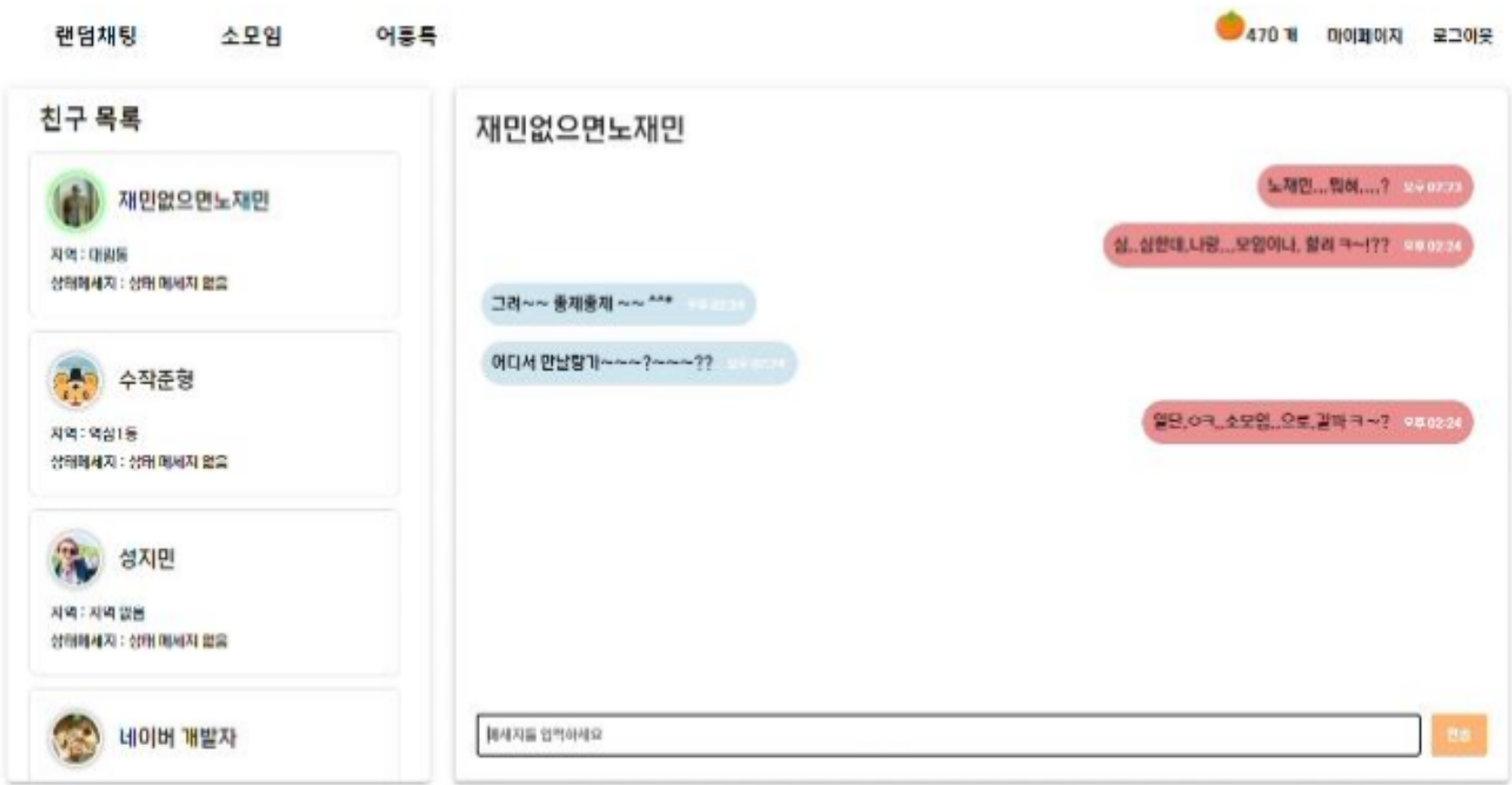
아임포트 API 이용, 다양한 결제수단  
리스트 형태로 내역 공개, 환불 기능



마이페이지

프로필 수정, 각종 활동 내역 조회, 친구 리스트 및 친구 요청 조회, 사용자와 관련된 대부분의 기능 관리

채팅기능



어흥톡

Socket.io로 메세지 전송 및 수신, 알림 기능, 실시간 타이핑 기능, db에서 이전 메세지 불러오기



랜덤채팅

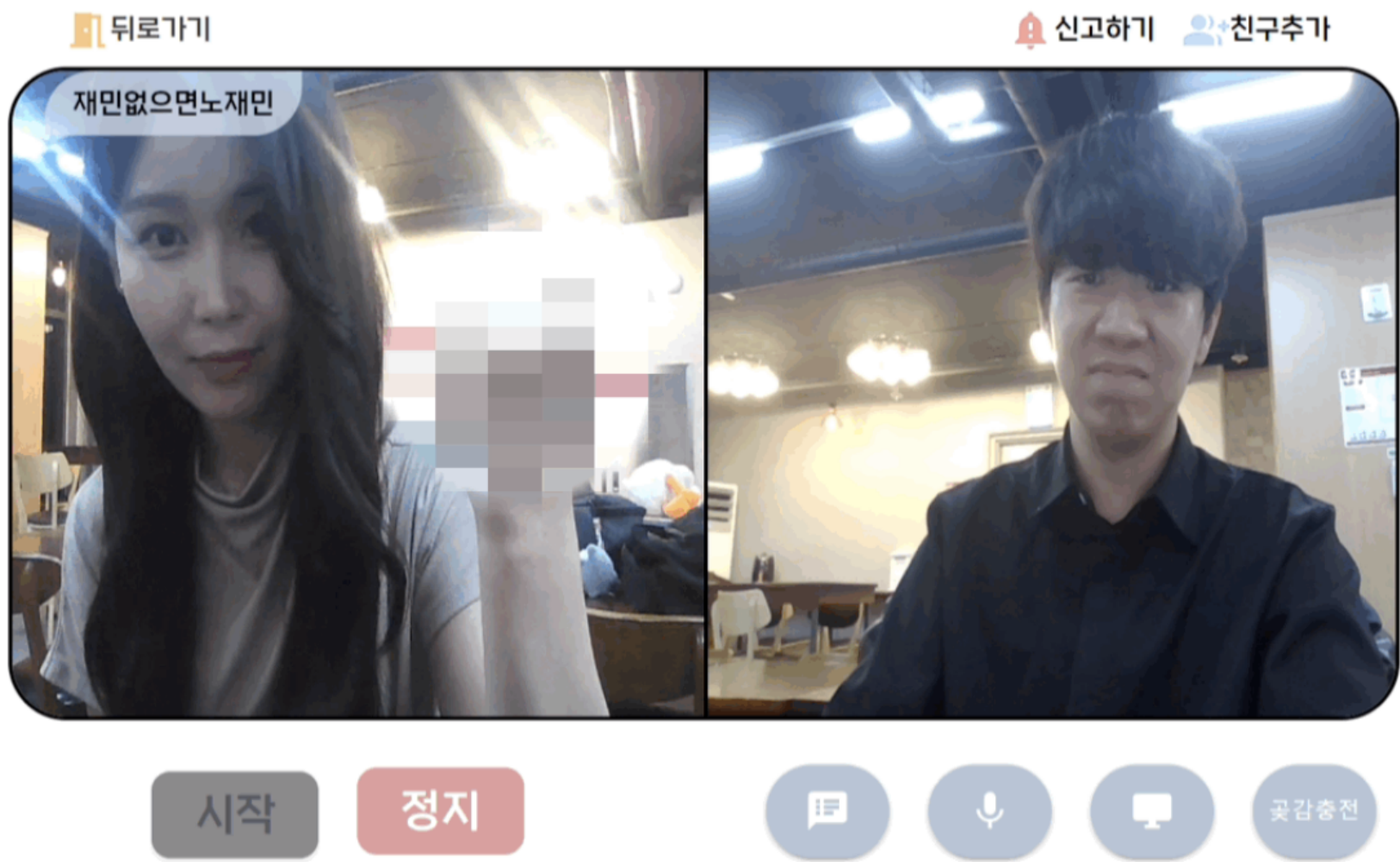
webRTC기반 P2P연결, 불특정 대화 상대와 랜덤매칭, 카메라on/off, 화상채팅 중 텍스트채팅



친구추가, 신고기능

친구추가 및 채팅 룸 생성 기능, userId를 이용한 신고, 계정정지

# 채팅기능



## 어흥톡

Socket.io로 메시지 전송 및 수신, 알림 기능, 실시간 타이핑 기능, db에서 이전 메시지 불러오기



## 랜덤채팅

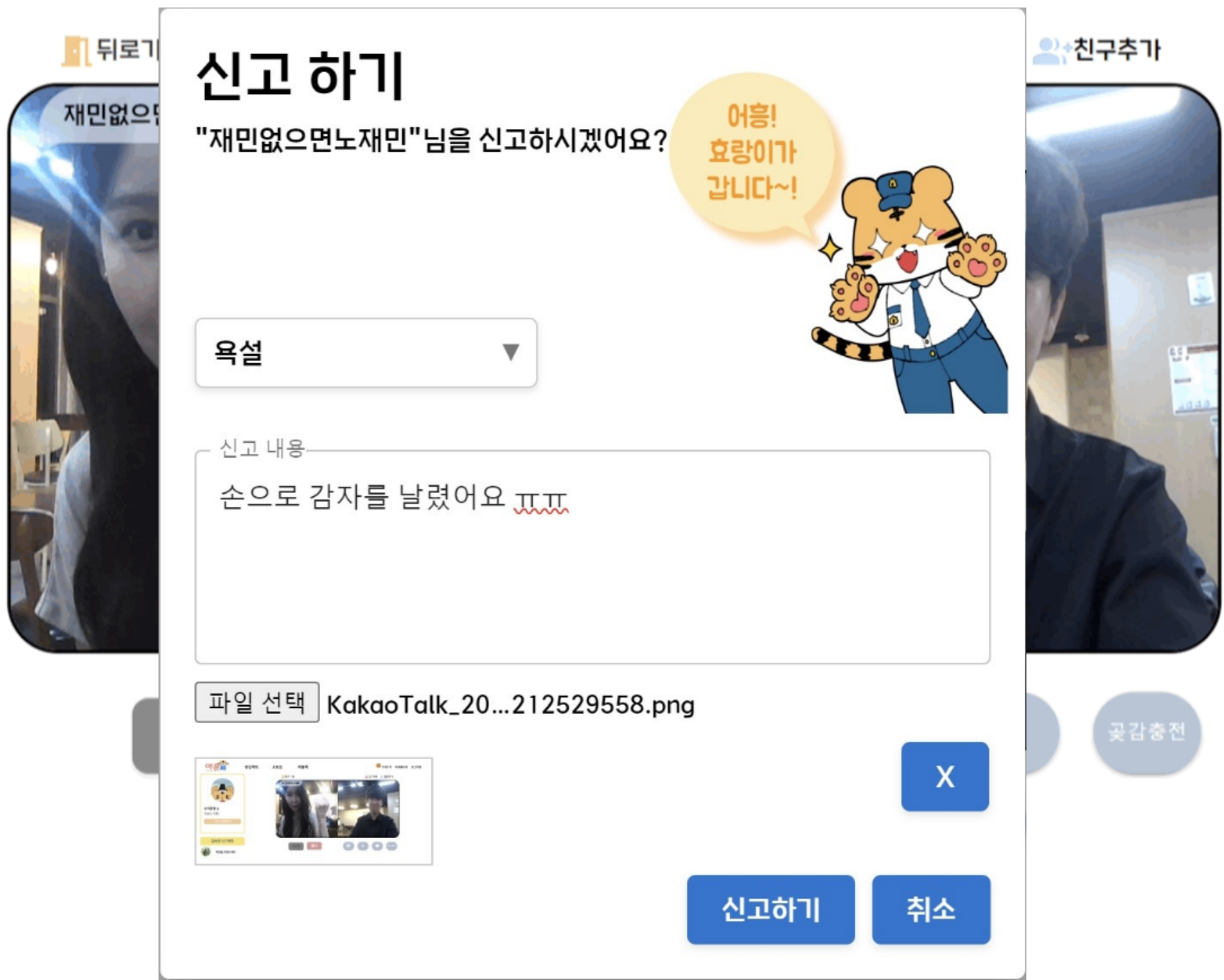
webRTC기반 P2P연결, 불특정 대화 상대와 랜덤매칭, 카메라on/off, 화상채팅 중 텍스트채팅



## 친구추가, 신고기능

친구추가 및 채팅 룸 생성 기능, userId를 이용한 신고, 계정정지

채팅기능



어흥톡

Socket.io로 메시지 전송 및 수신, 알림 기능, 실시간 타이핑 기능, db에서 이전 메시지 불러오기



랜덤채팅

webRTC기반 P2P연결, 불특정 대화 상대와 랜덤매칭, 카메라on/off, 화상채팅 중 텍스트채팅

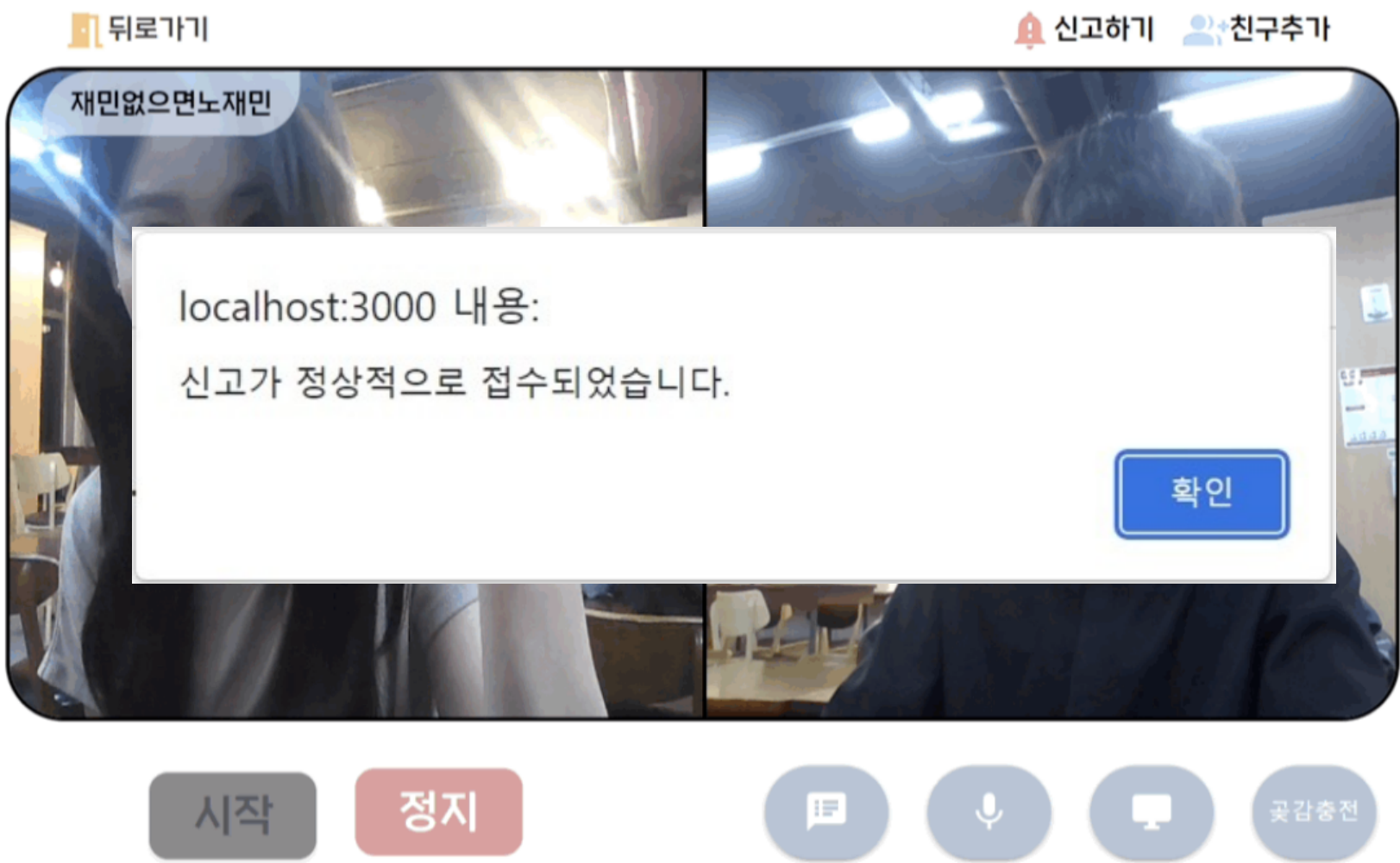


친구추가, 신고기능

친구추가 및 채팅 룸 생성 기능, userId를 이용한 신고, 계정정지



# 채팅기능



## 어흥톡

Socket.io로 메시지 전송 및 수신, 알림 기능, 실시간 타이핑 기능, db에서 이전 메시지 불러오기



## 랜덤채팅

webRTC기반 P2P연결, 불특정 대화 상대와 랜덤매칭, 카메라on/off, 화상채팅 중 텍스트채팅



## 친구추가, 신고기능

친구추가 및 채팅 룸 생성 기능, userId를 이용한 신고, 계정정지

채팅기능

우리가 함께하는 이 순간  
어 흥!

휴대폰 번호를 입력해 주세요.

localhost:3000 내용:  
2023년 9월 15일 21시 29분 38초까지 이용이 금지되었어요.. 고객센터  
로 문의해주세요!

확인

앗! 비밀번호를 까먹었을 땐?

계정이 없으신가요?

소셜 로그인

N



어흥톡

Socket.io로 메세지 전송 및 수신, 알림 기능,  
실시간 타이핑 기능, db에서 이전 메세지 불러오기



랜덤채팅

webRTC기반 P2P연결, 불특정 대화 상대와 랜덤매  
칭, 카메라on/off, 화상채팅 중 텍스트채팅



친구추가, 신고기능

친구추가 및 채팅 룸 생성 기능, userId를 이용한  
신고, 계정정지



# 02 P&S - Solution

## 소모임

랜덤채팅

소모임

어흥톡

30 개

마이페이지

로그아웃

내 모임

새 모임 찾기

전체

인문학/책

운동

요리/맛집

공예/만들기

원예

동네친구

음악/악기

반려동물

여행

문화/여가

검색어를 입력하세요.

전체

검색

등록순

새로운 모임 만들기



동네친구  
희망찾기  
신사동 5/50  
봉사활동 같이 다니실 멋진 호랑님들 구합니다! 보람찬 주말, 따뜻한 나눔 있는 노년...



여행  
♡알콩달콩여행모임♡  
양평1동 1/10  
지난 겨울 손주들과 제주 겨울 여행을 다녀왔는데요 별 기대없이 갔던 아침미소록...



원예  
꽃동화(솔솔 향기나는 꽃나라)  
역삼1동 1/20  
@&>~~~~~



### 노년층 커뮤니티

모임등록, 모임신청, 모임삭제, 위치기반 지역모임  
모임필터, 내 글 관리



### 온/오프라인 만남

소모임 핵심 기능  
일정등록, 일정승낙, 일정 표출



### 모임 단체 화상 채팅

OpenVidu 기반 SFU연결, 화면공유, 다중채팅  
상대 음성제어

# 소모임

랜덤채팅소모임어흥톡

30개마이페이지로그아웃

메인자유 게시판만남멤버채팅

ALLONLINEOFFLINE

검색어를 입력하세요.전체검색등록순종료된 만남 숨기기만남 모집 글쓰기

OFFLINE

화이날,후로젝트,발표

인원 40/40장소 네이버클라우드  
시작 09.11. 오전종료 09.11. 오후

모집중

ONLINE

첫 모임 전에 채팅으로 만나실 분

인원 10/30  
시작 09.06. 오전종료 09.06. 오전

종료

OFFLINE

점심을,먹읍시다

인원 3/10장소 강남 달래해장  
시작 09.01. 오전종료 09.01. 오후

종료



## 노년층 커뮤니티

모임등록, 모임신청, 모임삭제, 위치기반 지역모임  
모임필터, 내 글 관리



## 온/오프라인 만남

소모임 핵심 기능  
일정등록, 일정승낙, 일정 표출



## 모임 단체 화상 채팅

OpenVidu 기반 SFU연결, 화면공유, 다중채팅  
상대 음성제어

소모임

랜덤채팅소모임어흥특

30개마이페이지로그아웃

메인자유 게시판만남멤버채팅

ALLONLINEOFFLINE

검색어를 입력하세요.전체검색등록순종료된 만남 숨기기만남 모집 글쓰기

OFFLINE

화이날,후로젝트,발표

인원 40/40장소 네이버클라우드  
시작 09.11. 오전종료 09.11. 오후

모집중

ONLINE

첫 모임 전에 채팅으로 만나실 분

인원 10/30  
시작 09.06. 오전종료 09.06. 오전

종료

OFFLINE

점심을,먹읍시다

인원 3/10장소 강남 달래해장  
시작 09.01. 오전종료 09.01. 오후

종료



노년층 커뮤니티

모임등록, 모임신청, 모임삭제, 위치기반 지역모임  
모임필터, 내 글 관리



온/오프라인 만남

소모임 핵심 기능  
일정등록, 일정승낙, 일정 표출



모임 단체 화상 채팅

OpenVidu 기반 SFU연결, 화면공유, 다중채팅  
상대 음성제어

# 소모임



## 노년층 커뮤니티

모임등록, 모임신청, 모임삭제, 위치기반 지역모임  
모임필터, 내 글 관리



## 온/오프라인 만남

소모임 핵심 기능  
일정등록, 일정승낙, 일정 표출



## 모임 단체 화상 채팅

OpenVidu 기반 SFU연결, 화면공유, 다중채팅  
상대 음성제어

03

---

# 시연영상

---



# 시연영상



04

---

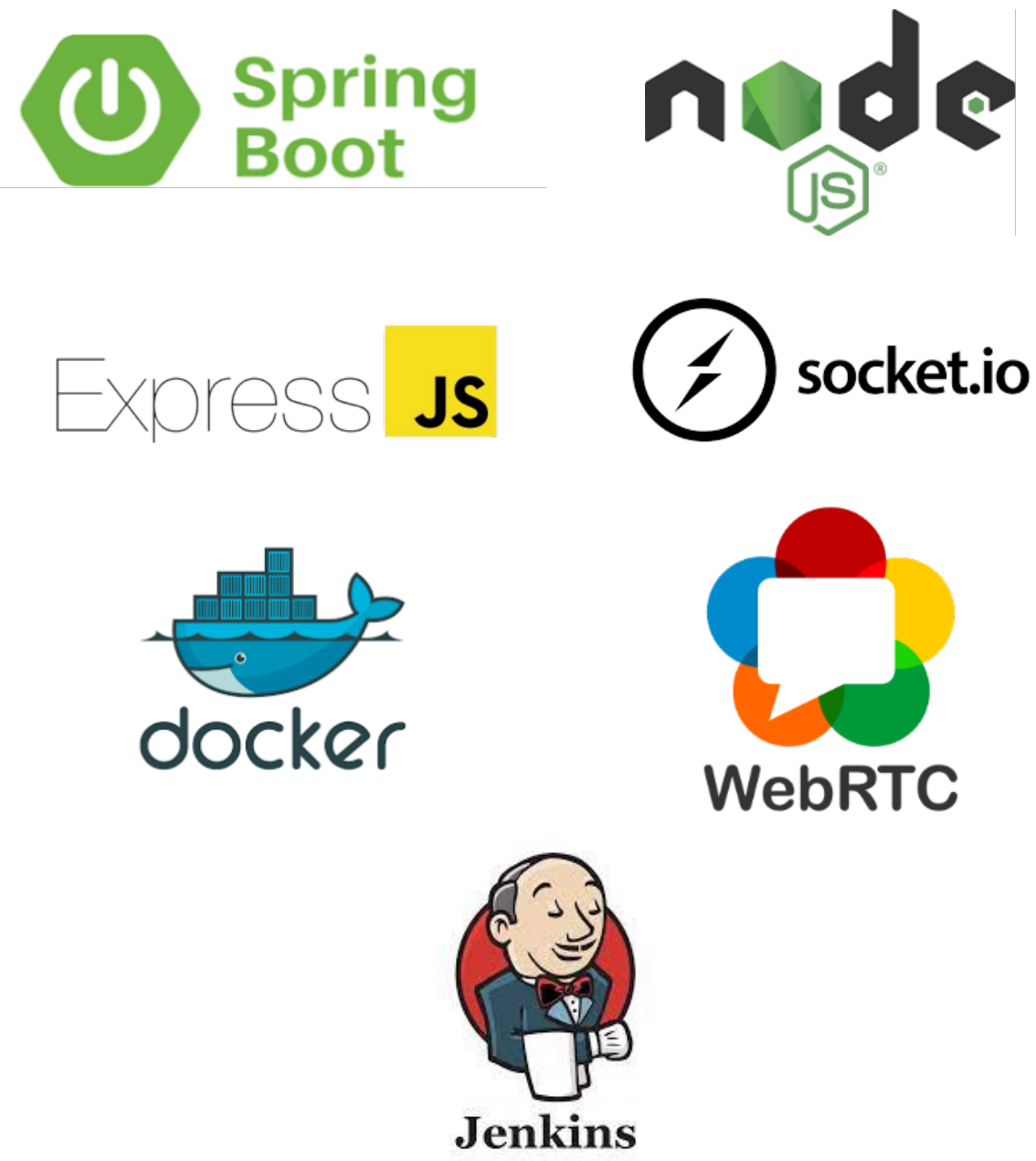
# 아키텍처

---

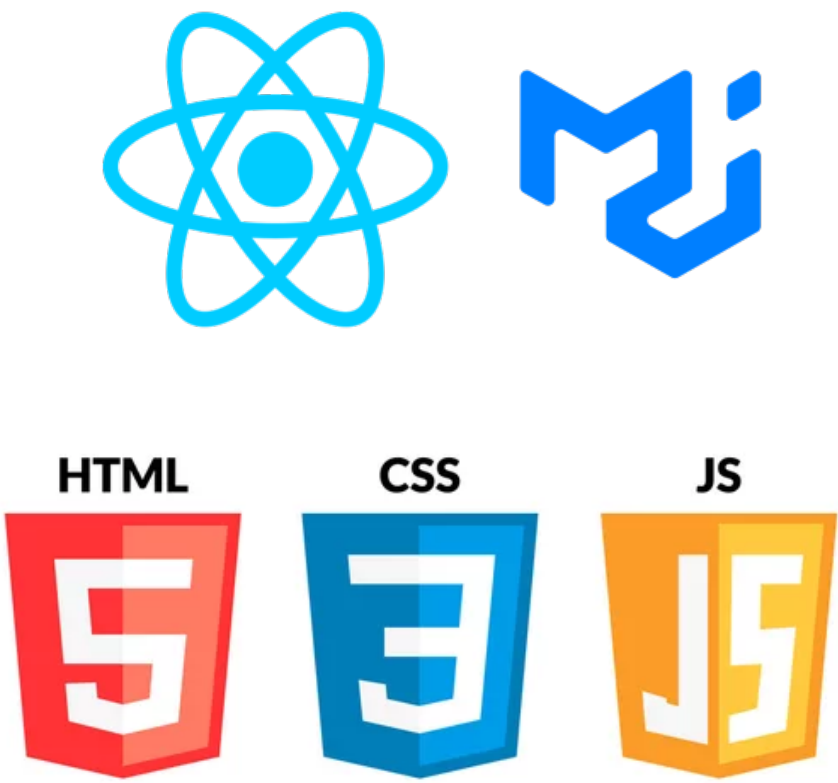


04 사용기술

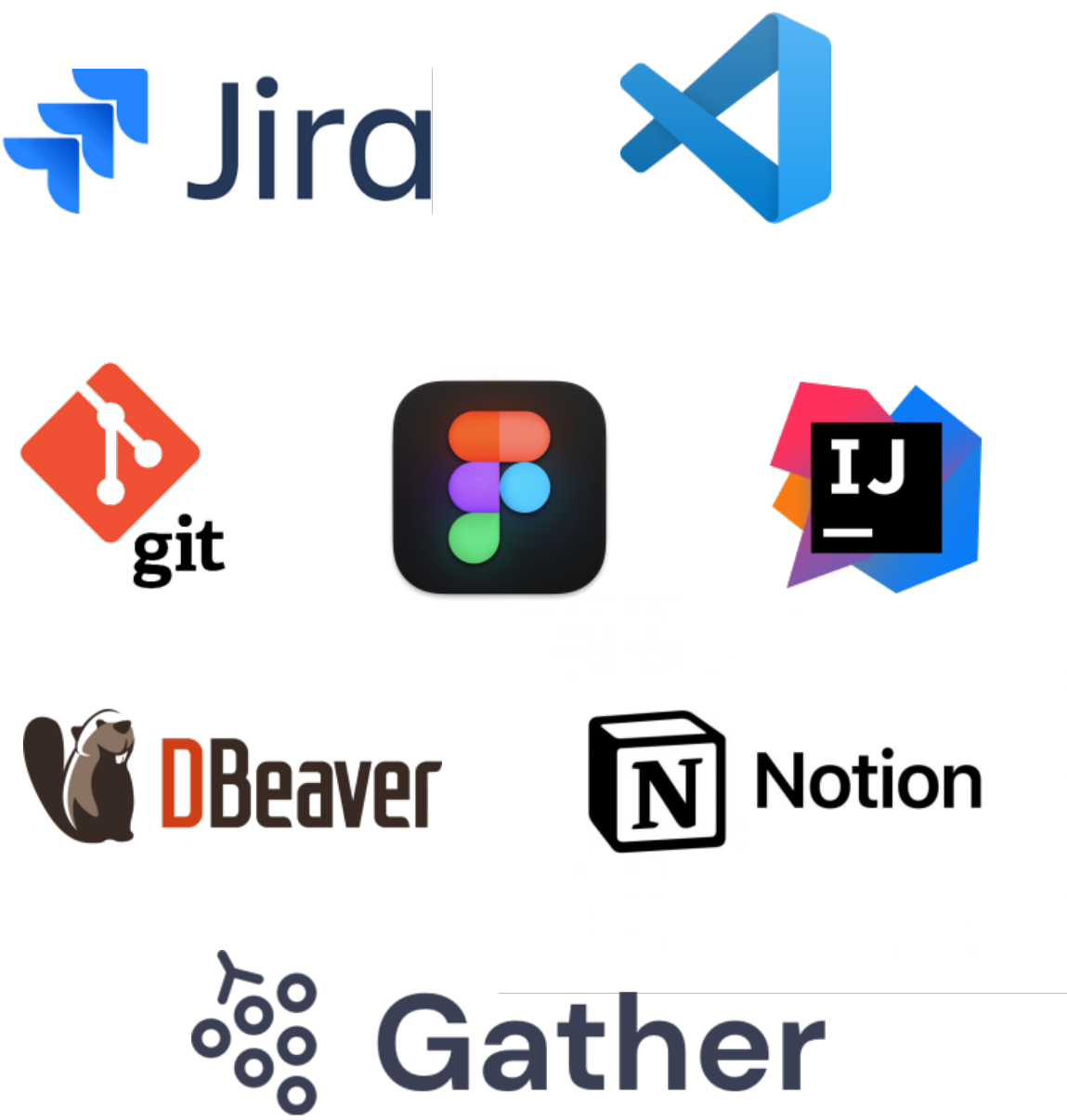
01 서버기술



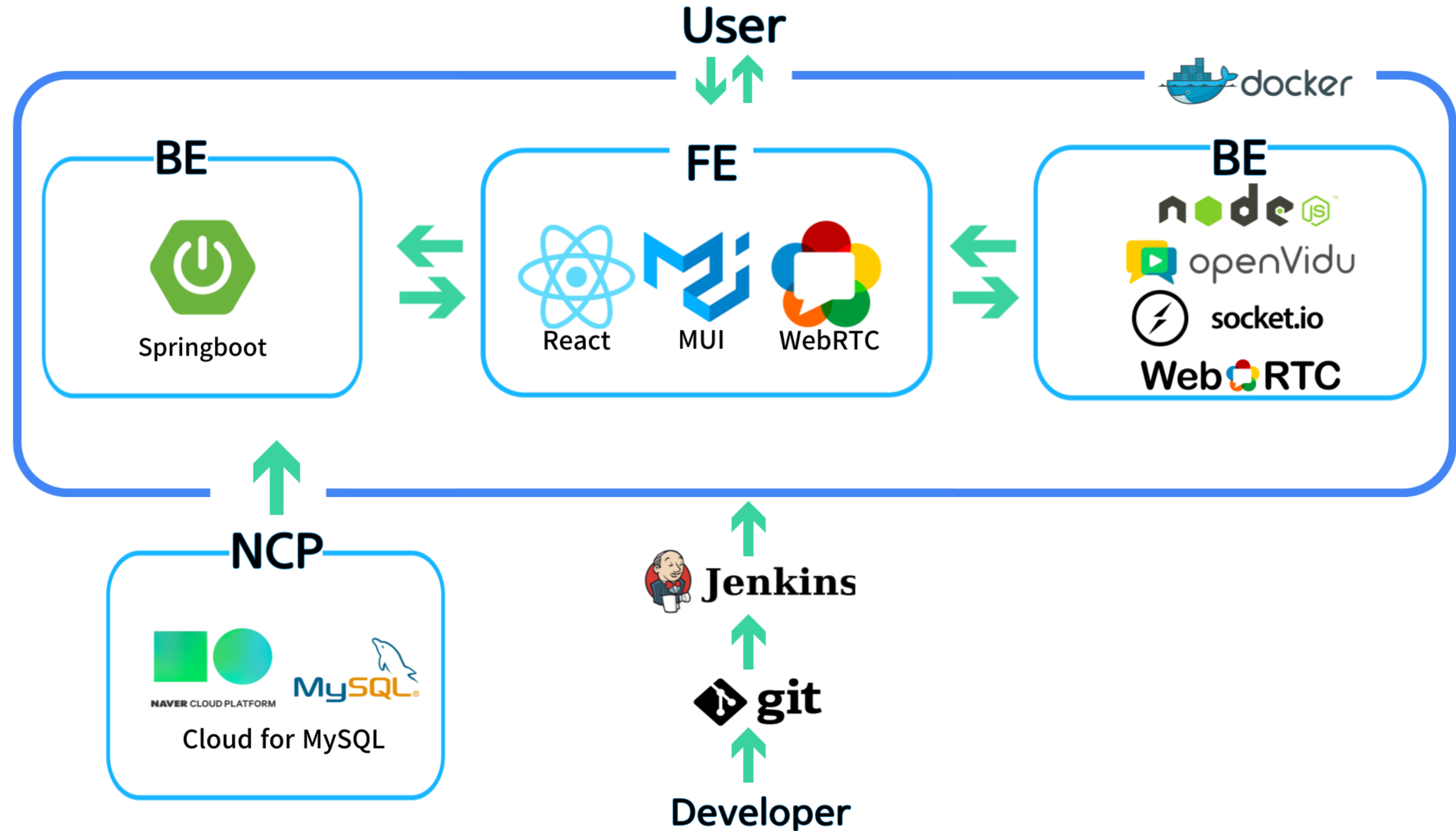
02 화면기술



03 개발도구



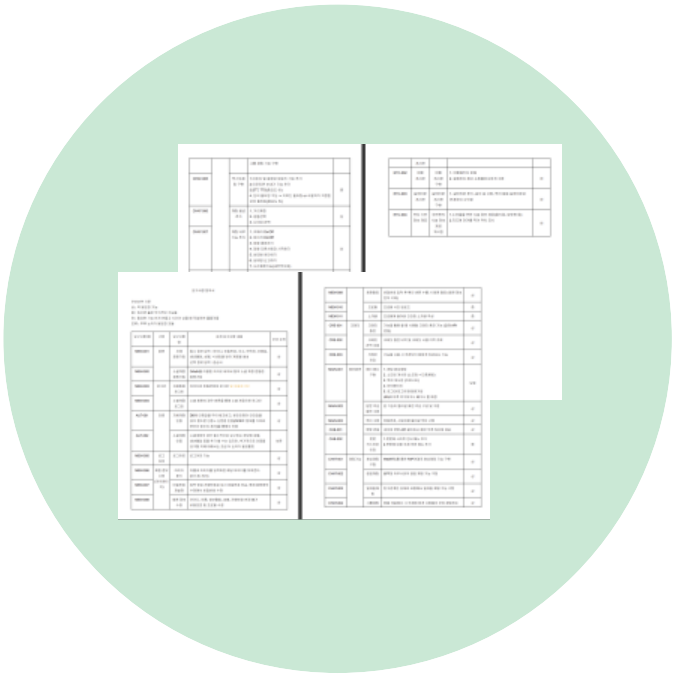
04 사용기술



# 04 설계



유사앱분석



요구사항 정의서

# 04 설계



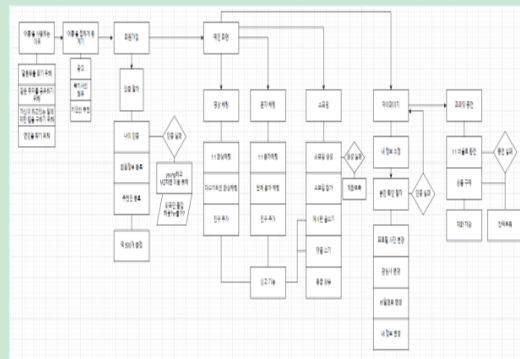
유사앱분석



요구사항 정의서

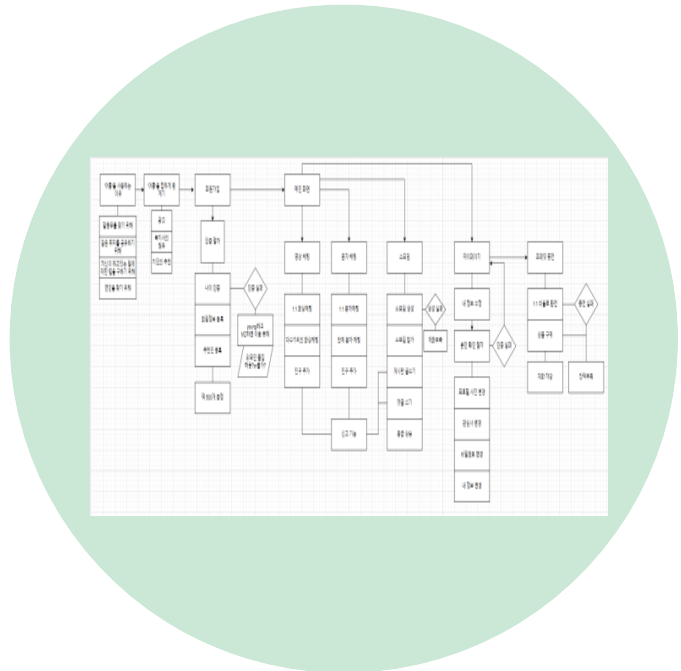
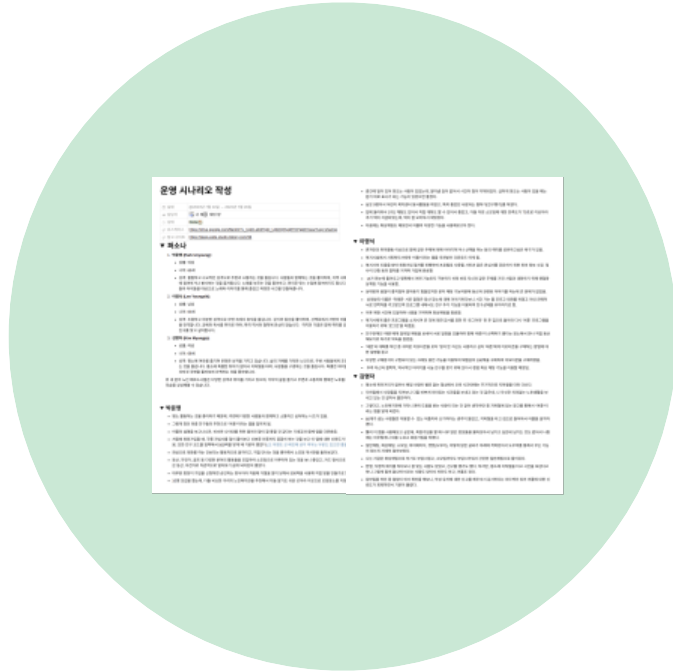
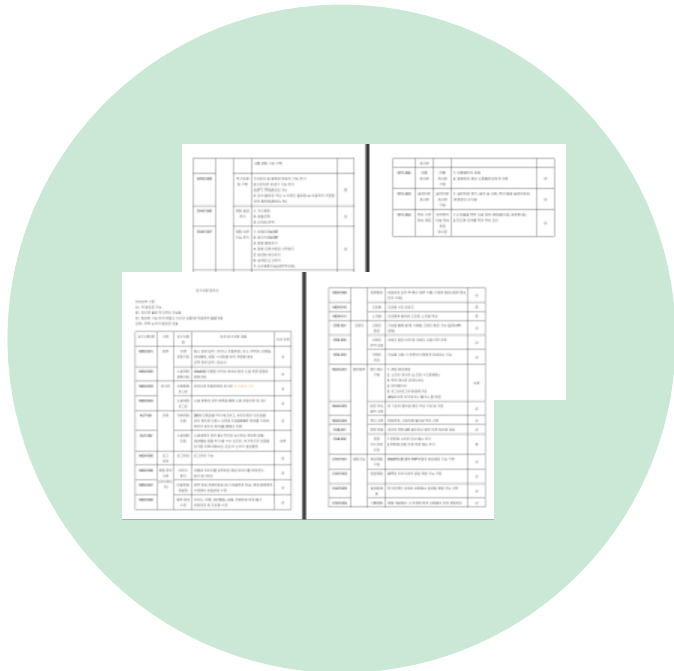


유저시나리오



다이어그램

04 설계

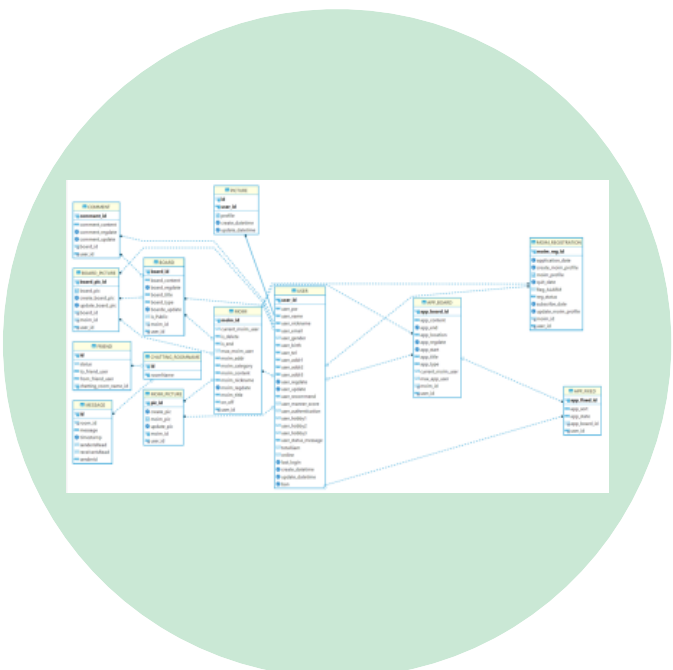


유사앱분석

요구사항 정의서

유저시나리오

다이어그램



ERD

간트차트

UI/UX설계

# 05

---

# 이슈

---

이슈 - CI/CD

**CI/CD**



이슈 - CI/CD

**랜덤채팅**

**다중채팅**

**텍스트채팅**

이슈 - CI/CD



Main Web Server

이슈 - CI/CD



Main Web Server

이슈 - CI/CD



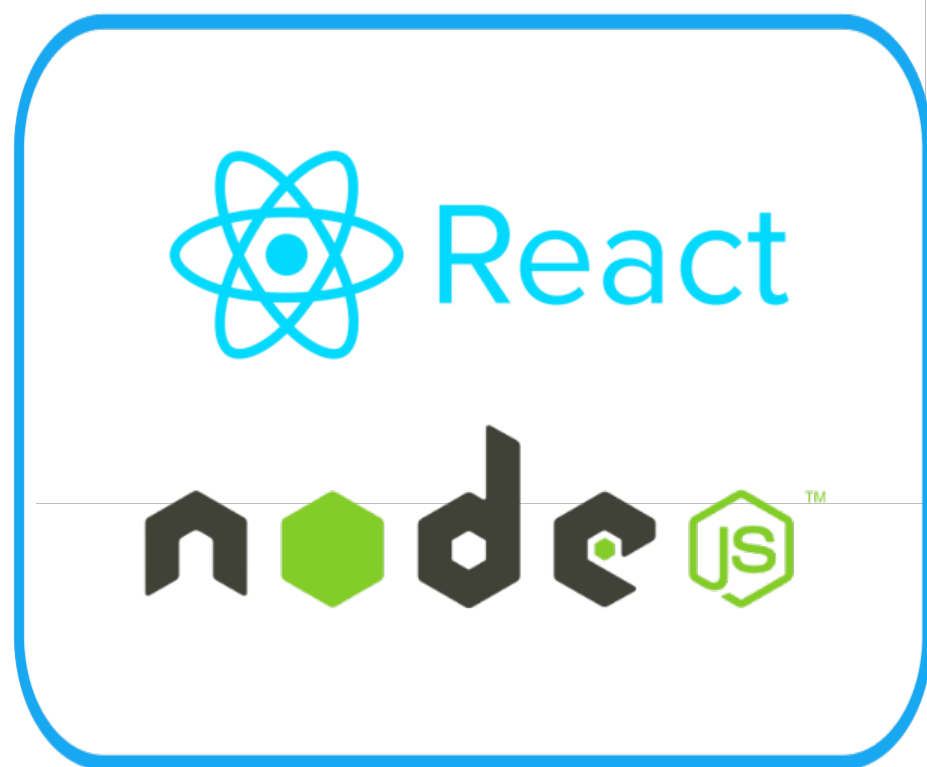
Chatting Web Server



Main Web Server

## 이슈 - CI/CD

1.



2.



이슈 - CI/CD



이슈 - CI/CD



Chatting Web Server



Main Web Server



Front Web Server



이슈 - CI/CD



Chatting Web Server



Main Web Server



Front Web Server

이슈 - CI/CD



Chatting Web Server




Main Web Server



Front Web Server

이슈 - CI/CD

 **Jenkins**

🔍 검색 (CTRL+K) ?

🔔 1 🛡️ 1 👤 admin ▾ ➡ 로그아웃

Dashboard >

+ 새로운 Item

👤 사람

📁 빌드 기록

😊 프로젝트 연관 관계

🌀 파일 핑거프린트 확인

⚙️ Jenkins 관리

📅 My Views

📄 빌드 대기 목록 ▾

빌드 대기 항목이 없습니다.

📄 빌드 실행 상태 ▾

1 대기 중

2 대기 중

📄 상세 내용 입력

All +

S	W	Name ↓	최근 성공	최근 실패	최근 소요 시간	
✓	☀️	NodeServer	2 days 5 hr #23	—	22 sec	▶
✓	☀️	React	2 days 1 hr #77	4 days 21 hr #56	2 min 45 sec	▶
✓	☀️	SpringBoot	2 days 21 hr #38	18 days #3	59 sec	▶

아이콘: S M L

Icon legend

📡 Atom feed for all

📡 Atom feed for failures

📡 Atom feed for just latest builds

이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

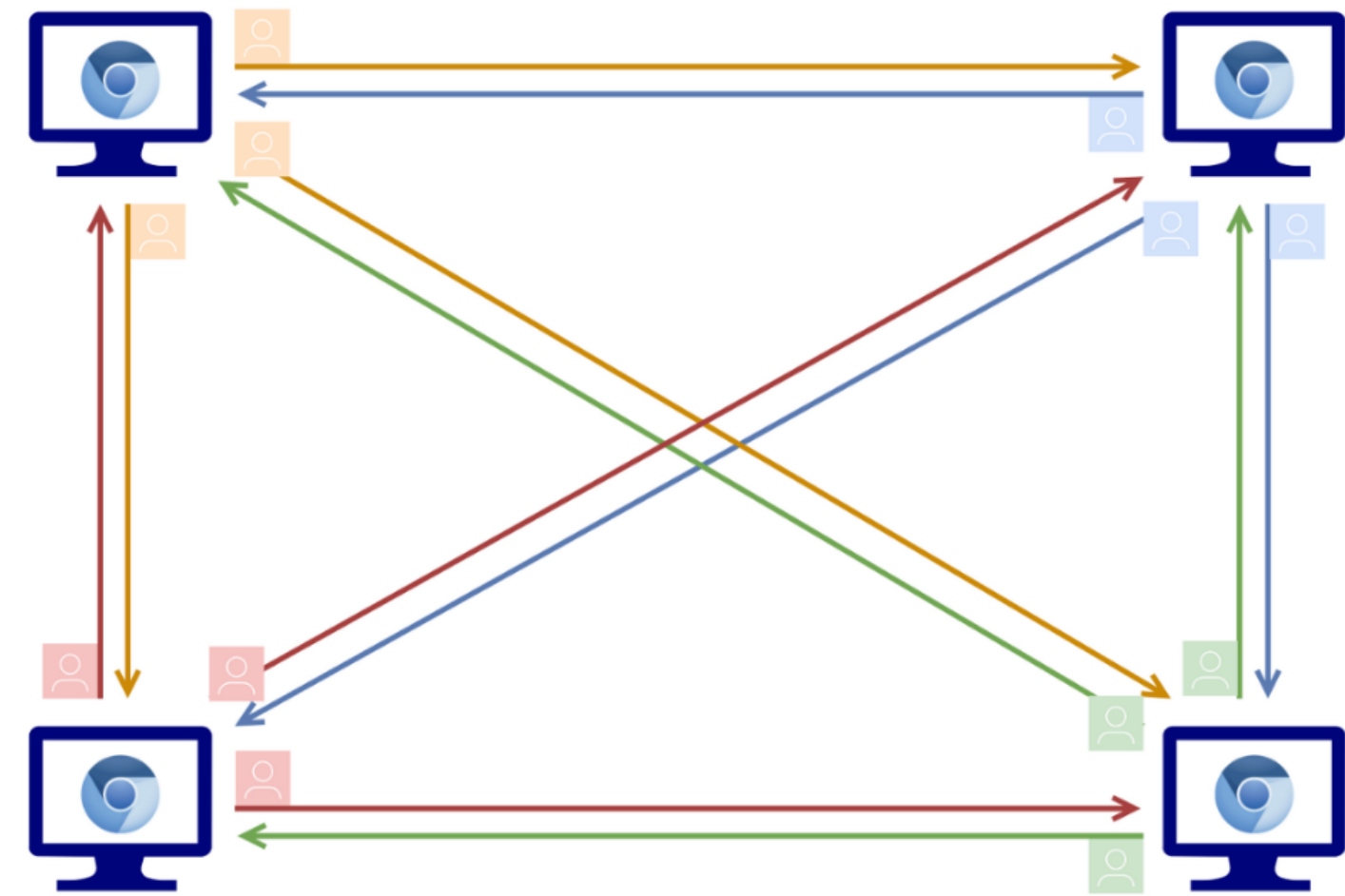
## PROBLEM

P2P(Peer-to-Peer) 방식을 선택할 경우  
네트워크 부하 및 지연시간 증가



## P2P(Peer-to-Peer) 방식

1:1이 아닌 다수의 참가자가 있는 경우  
네트워크 부하와 지연시간이 증가하는 문제 발생



이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

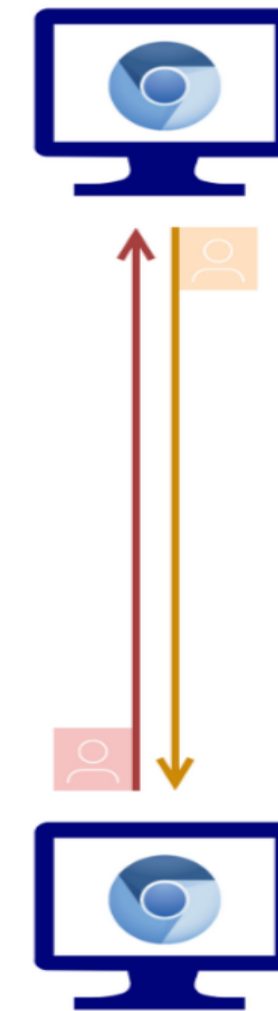
## PROBLEM

P2P(Peer-to-Peer) 방식을 선택할 경우  
네트워크 부하 및 지연시간 증가



## P2P(Peer-to-Peer) 방식

1:1이 아닌 다수의 참가자가 있는 경우  
네트워크 부하와 지연시간이 증가하는 문제 발생





이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

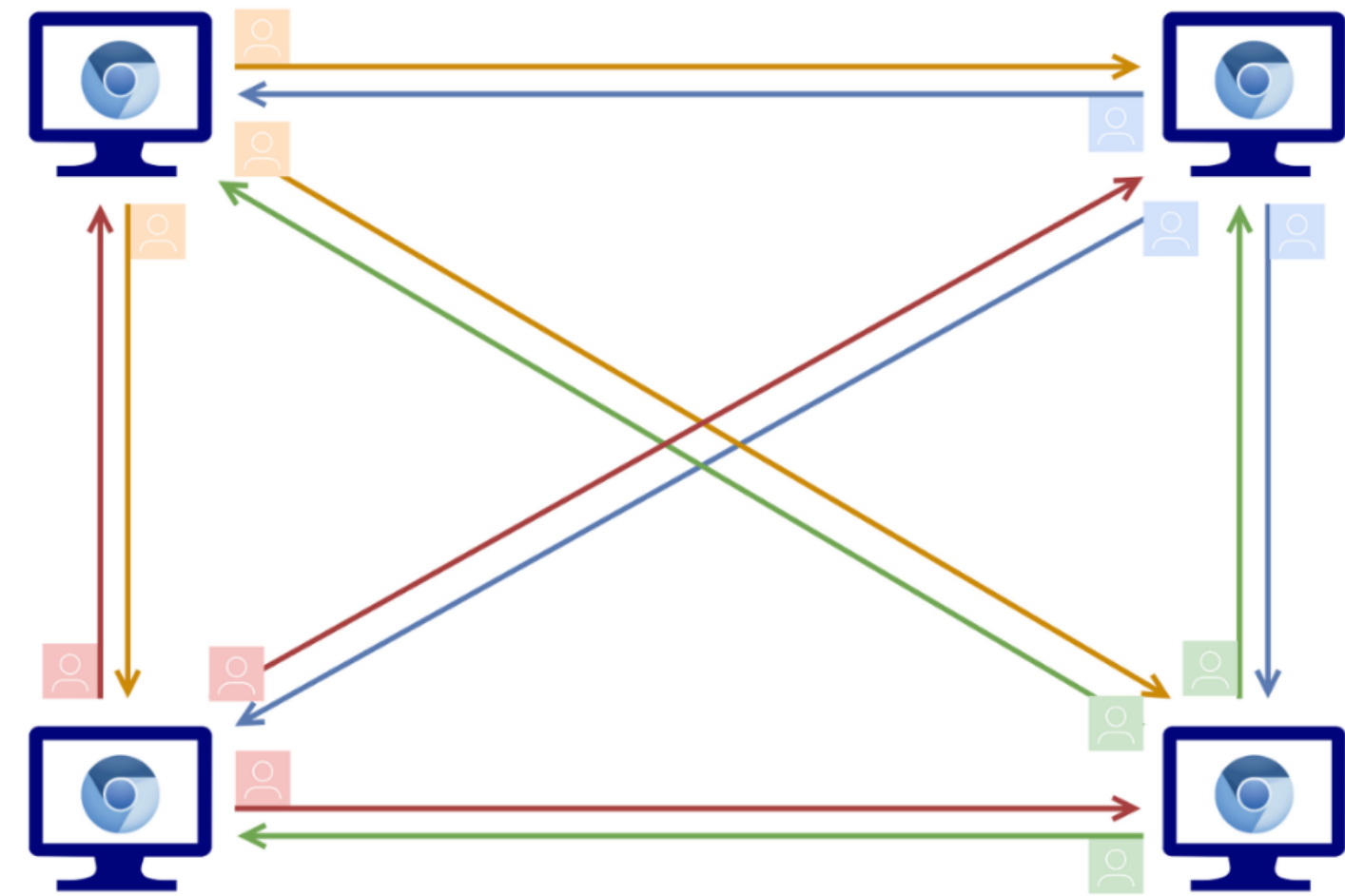
## PROBLEM

P2P(Peer-to-Peer) 방식을 선택할 경우  
네트워크 부하 및 지연시간 증가



## P2P(Peer-to-Peer) 방식

1:1이 아닌 다수의 참가자가 있는 경우  
네트워크 부하와 지연시간이 증가하는 문제 발생



이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

SOLUTION

SFU (Selective Forwarding Unit)



SFU (Selective Forwarding Unit) 방식 적용

OpenVidu 라이브러리로 SFU 적용  
각 참가자로부터 하나의 스트림만을 수신하여  
필요한 참가자에게 전달함으로써  
네트워크 부하 감소 및 고화질영상 제공함



이슈 - 채팅

# 단체 화상 채팅 속도 지연

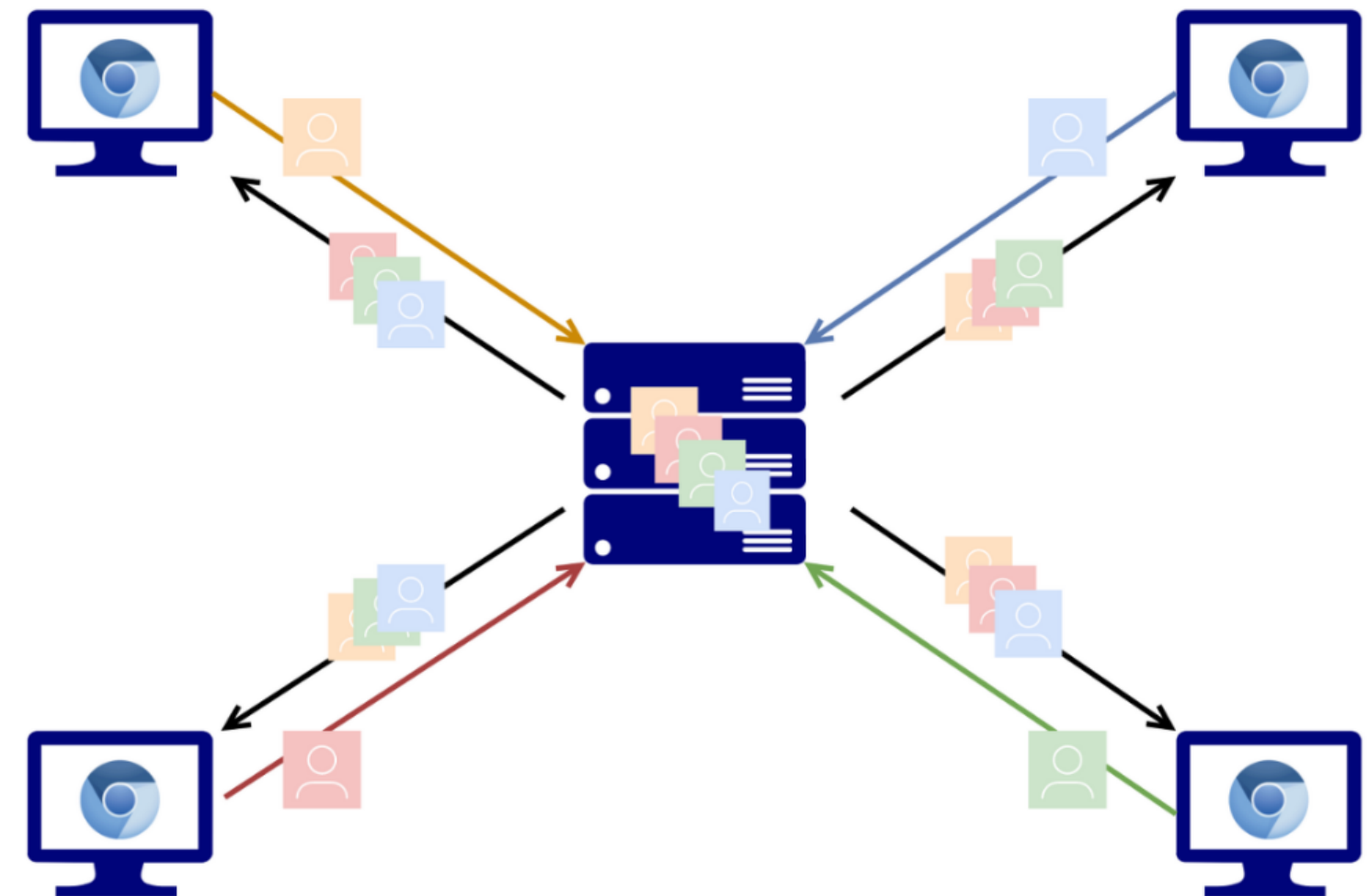
SOLUTION

SFU (Selective Forwarding Unit)



SFU (Selective Forwarding Unit) 방식 적용

OpenVidu 라이브러리로 SFU 적용  
각 참가자로부터 하나의 스트림만을 수신하여  
필요한 참가자에게 전달함으로써  
네트워크 부하 감소 및 고화질영상 제공함



이슈 - 채팅

# 빠른 조회를 위한 알고리즘 코드 설계

이슈 - 채팅

# 빠른 조회를 위한 알고리즘 코드 설계

```
Promise.all(
  friendUserIds.map(
    (friendId) =>
      new Promise((resolve, reject) => {
        const findUnreadQuery = `
SELECT COUNT(*) AS unreadCount, room_id FROM MESSAGE
WHERE room_id IN (?) AND receiverIsRead = 0 AND senderId = ?
GROUP BY room_id
`;

        db.query(
          findUnreadQuery,
          [roomIds, friendId],
          (err, countResults) => {
            if (err) return reject(err);

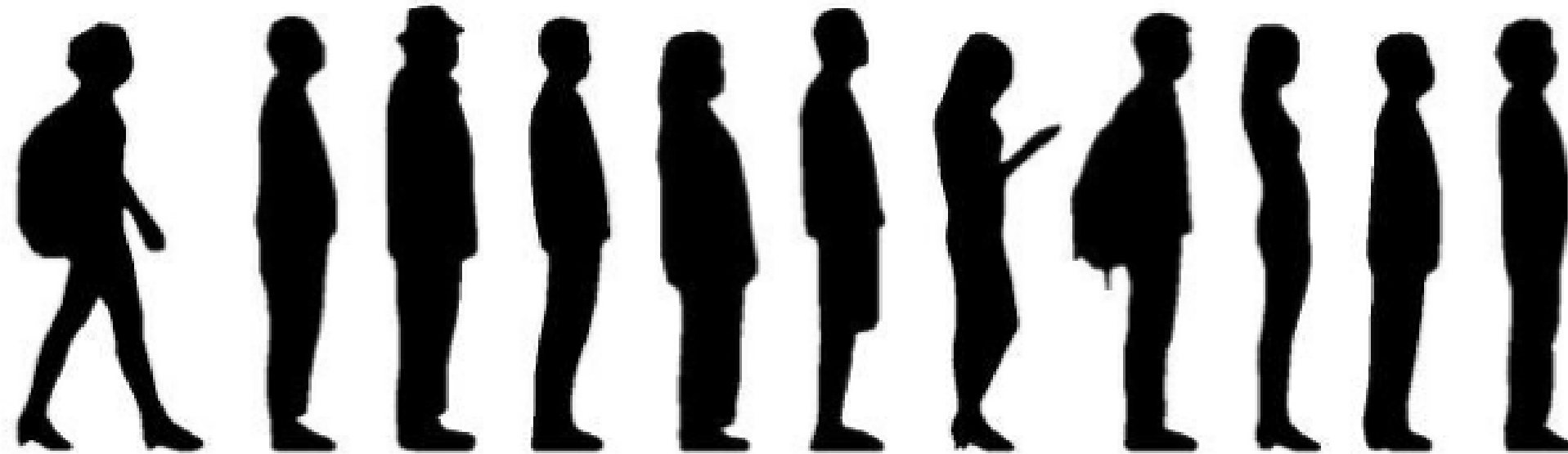
            const room = rooms.find((room) =>
              room.roomName.includes(friendId)
            );
            if (!room) return resolve({ friendId, unreadCount: 0 });

            const count = countResults.find(
              (countResult) => countResult.room_id === room.id
            );
            const unreadCount = count ? count.unreadCount : 0;
            resolve({ friendId, unreadCount });
          }
        );
      })
  )
);
```

Promise-based 병렬 처리  
'읽지 않은 메시지' 수 병렬 처리 알고리즘 사용

이슈 - 채팅

# 빠른 조회를 위한 알고리즘 코드 설계





이슈 - 채팅

# 빠른 조회를 위한 알고리즘 코드 설계

```
function matchUsers() {  
  if (waitingUsers.length >= 2) {  
    const userSocket1 = waitingUsers.pop();  
    const userSocket2 = waitingUsers.pop();  
  
    const roomName = `random_chat-${userSocket1.id}-${userSocket2.id}`;  
    userSocket1.room = roomName;  
    userSocket2.room = roomName;  
  
    userSocket1.join(roomName);  
    userSocket2.join(roomName);  
  
    userSocket1.emit("matched", {  
      roomName,  
      opponentNickname: userSocket2.nickname,  
      opponentUserId: userSocket2.userId,  
    });  
    userSocket2.emit("matched", {  
      roomName,  
      opponentNickname: userSocket1.nickname,  
      opponentUserId: userSocket1.userId,  
    });  
  
    userSocket1.emit("welcome");  
  }  
}
```

waitingUsers 배열을 통해 대기 중인 사용자를 관리  
큐 알고리즘 사용

이슈 - 로그인

# 자동 로그인 및 로그인 유지 기능 추가



## ISSUE

### PROBLEM

ACCESS\_TOKEN의 짧은 유지시간  
세션 스토리지 저장



짧은 유지시간

장시간 이용 시 토큰이 만료되어  
로그인상태가 풀리는 현상



세션 스토리지 저장

탭을 기준으로 데이터를 저장  
창을 닫으면 토큰이 사라짐

### SOLUTION

REFRESH\_TOKEN 생성  
로컬 스토리지에 저장



REFRESH\_TOKEN 생성

ACCESS\_TOKEN이 만료 될 때마다  
ACCESS\_TOKEN을 재생성



로컬스토리지에 저장

도메인 기준으로 데이터를 저장  
임의삭제 전까지 장시간 토큰 유지

이슈 - 로그인

# 자동 로그인 및 로그

우리가 함께하는 이 순간  
어 흥!

PROBLEM  
ACCESS\_TOKEN의 짧은 유지시간  
세션 스토리지 저장



짧은 유지시간

장시간 이용 시 토큰이 만료되어  
로그인상태가 풀리는 현상



세션 스토리지 저장

탭을 기준으로 데이터를 저장  
창을 닫으면 토큰이 사라짐

휴대폰 번호를 입력해 주세요. \*

비밀번호를 입력해 주세요. \*



☒ 날 기억해줘!

어흥하러 가기

[앗! 비밀번호를 까먹었을 땐?](#)

[계정이 없으신가요?](#)

소셜 로그인



SOLUTION  
REFRESH\_TOKEN 생성  
로컬 스토리지에 저장



REFRESH\_TOKEN 생성

ACCESS\_TOKEN이 만료 될 때마다  
ACCESS\_TOKEN을 재생성



로컬스토리지에 저장

도메인 기준으로 데이터를 저장  
임의삭제 전까지 장시간 토큰 유지

이슈 - 로그인

# 자동 로그인 및 로그인 유지 기능 추가



## ISSUE

### PROBLEM

ACCESS\_TOKEN의 짧은 유지시간  
세션 스토리지 저장



짧은 유지시간

장시간 이용 시 토큰이 만료되어  
로그인상태가 풀리는 현상



세션 스토리지 저장

탭을 기준으로 데이터를 저장  
창을 닫으면 토큰이 사라짐

### SOLUTION

REFRESH\_TOKEN 생성  
로컬 스토리지에 저장



REFRESH\_TOKEN 생성

ACCESS\_TOKEN이 만료 될 때마다  
ACCESS\_TOKEN을 재생성



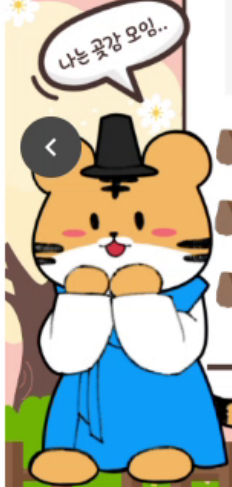
로컬스토리지에 저장

도메인 기준으로 데이터를 저장  
임의삭제 전까지 장시간 토큰 유지

이슈 - 친구

# 온, 오프라인 상태 표시 기능





## 소모임 기능

일원하는 소모임에 참여 도 하고,  
직접 생성 도 해보세요!

- 모임 검색 검색 기능으로 취향에 맞는 소모임 찾기
- 모임 생성 원하는 소모임이 없을 시 직접 생성 가능
- 내 모임 내 모임 에서 현재 참여중인 소모임 목록 확인

### 우리가 함께하는 이 순간 어 흥!

휴대폰 번호를 입력해 주세요. \*

01053663404

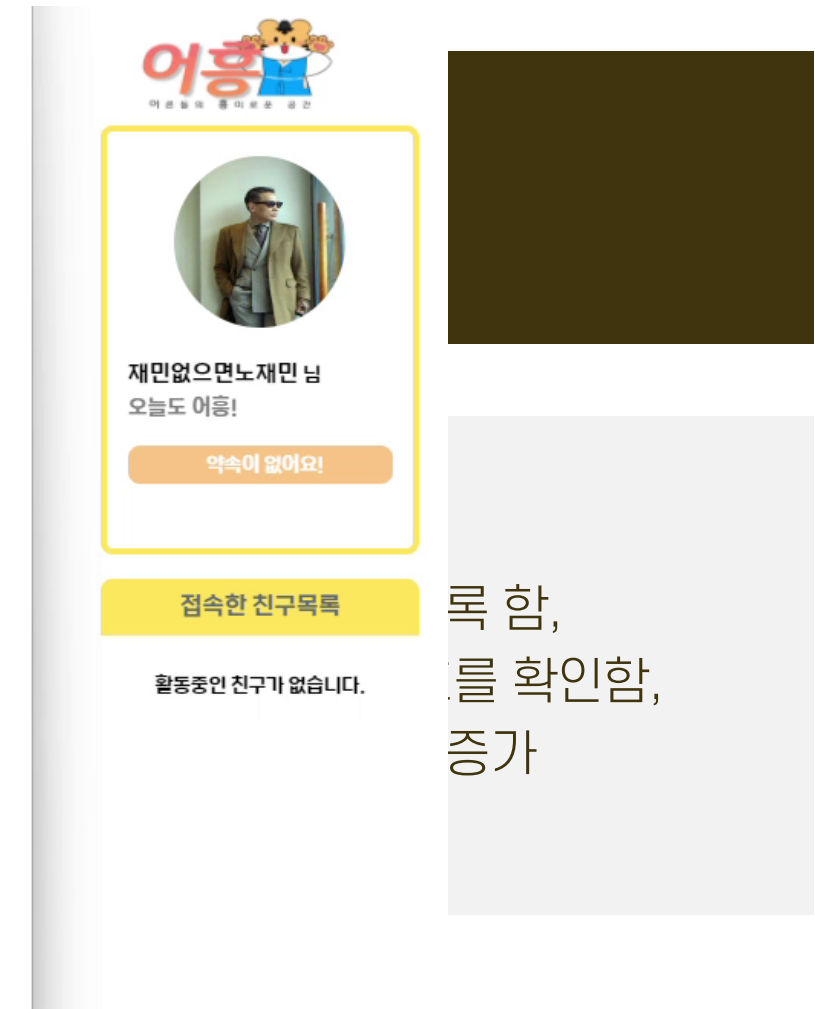
비밀번호를 입력해 주세요. \*

.....

☐ 날 기억해줘!

어흥하러 가기

[앗! 비밀번호를 까먹](#) [계정이 없으신가요?](#)  
[있을 땐?](#)



이슈 - 친구

# 온, 오프라인 상태 표시 기능

## PROBLEM

로그아웃과 창을 닫는 부분에만  
websocket을 적용



### 온 오프라인 표시 부정확

네트워크 변경, 강제 종료 등 예기치 못한 종료에  
대해서는 수신을 하지 못함  
온 오프라인 표시 부정확해짐

## SOLUTION

heartBeat 기법을 도입



### 주기적인 신호 교류 방식

React는 3분마다 신호를 보내도록 함,  
spring boot에서는 10분마다 그 신호를 확인함,  
온, 오프라인 상태 파악 정확도 증가

ISSUE



이슈 - 마이페이지

# 마이페이지 상태값 관리

PROBLEM  
컴포넌트 다중 중첩 문제



컴포넌트의 중첩이 많음

하위 컴포넌트에서 상태가 변경될 때마다  
부모 컴포넌트에서 재렌더링 됨  
다양한 동시성 관리 등 여러 이슈 발생

ISSUE

SOLUTION  
useRef를 사용



DOM 요소에 직접 접근하여 관리

효율적인 useState 및 useEffect, 자식 컴포넌트에서 DOM  
요소에 직접 접근하여 관리하는 useRef를 사용  
탭이 변경될 때마다 비동기 처리를 특히 중요시하여 처리

이슈 - 소모임

# 무한 스크롤

내 모임

새 모임 찾기

전체

인문학/책

운동

요리/맛집

공예/만들기

원예

동네친구

음악/악기

반려동물

여행

문화/여가

검색어를 입력하세요.

전체

검색

등록순

새로운 모임 만들기



## 동네친구 희망찾기

신사동 5/50  
봉사활동 같이 다니실 멋진 호랑님을 구합니다! 보람찬 주말, 따뜻한 나눔 있는 노년...



## 여행 ♡알콩달콩여행모임♡

양평1동 1/10  
지난 겨울 손주들과 제주 겨울 여행을 다녀왔는데요 별 기대없이 갔던 아침미소목...



## 원예 꽃동화(술술 향기나는 꽃나라)

역삼1동 1/20  
@&>~~~~~

이슈 - 소모임

# 무한스크롤 이슈

PROBLEM

다음 페이지 데이터 반환 문제



Lodash의 Throttle 적용

스크롤 이벤트 발생 시, 일정 시간마다 서버로 데이터 요청



데이터 반환 문제는 해결했으나, 탭버튼 인식 문제 발생



ISSUE

이슈 - 소모임

# 무한스크롤 이슈

PROBLEM  
다음 페이지 데이터 반환 문제



Lodash의 Throttle 적용  
스크롤 이벤트 발생 시,  
일정 시간마다 서버로 데이터 요청



데이터 반환 문제는 해결했으나,  
탭버튼 인식 문제 발생

## ISSUE

SOLUTION  
Lodash의 Debounce 도입



Debounce 방식 적용  
  
스크롤 이벤트 발생 시,  
제일 마지막 이벤트만 감지하여  
서버로 데이터 요청

# 만남 시간 설정하기

랜덤채팅

소모임

어흥톡

"희망찾기" 모임에서 친구들을 만나요.

작성자

재민없으면노재민

만남 방식

온라인

만남 인원

2

만남 일정

시작일시

09/08/2023 10:54 오전

종료일시

09/08/2023 10:54 오전

제목

제 짝공을 모집합니다!

내용

선착순 한명!!  
제 짝공이 되어주세요!!

등록

취소

이슈 - 소모임

# 만남 시간 설정하기

PROBLEM

종료일시를 시작일시 이전으로 선택 가능한 이슈



시간과 날짜를 편리하게 관리할 수 있는

**Day.js 라이브러리 도입**

**ISSUE**



이슈 - 소모임

# 만남 시간 설정하기

PROBLEM

이전으크 상태 기능한 이슈

```
<MobileDateTimePicker
  label={"시작일시"}
  inputFormat="yyyy-MM-dd hh:mm"
  mask="____-__-__ __:__"
  value={appStart}
  onChange={(newValue) => {
    if (newValue.isBefore(dayjs())) {
      alert("지나간 날이나 시간에는 약속을 만들 수 없어요.");
      return;
    }
    setAppStart(newValue);
    if (appEnd.isBefore(newValue)) {
      setAppEnd(newValue);
    }
  }}
  minDate={dayjs()}
/>
```

를 편리

s 라이

```
<MobileDateTimePicker
  label={"종료일시"}
  inputFormat="yyyy-MM-DD HH:mm"
  mask="____-__-__ __:__"
  value={appEnd}
  onChange={(newValue) => {
    if (newValue.isBefore(appStart)) {
      alert("끝나는 날은 시작한 날보다 뒤에 있어야 해요.");
      setAppEnd(appStart.add(10, 'minute'));
      return;
    }
    setAppEnd(newValue);
  }}
  minDate={appStart}
/>
```

ISSUE





이슈 - 소모임

# 다중테이블 조인 이슈

셋 이상의 테이블 값을 하나의 쿼리문으로 처리

```
@Query(value =
    "SELECT * FROM (" +
    "    ( " +
    "        SELECT m.*, m.moim_regdate AS sort_date " +
    "        FROM MOIM m " +
    "        WHERE m.user_id = :userId " +
    "        AND m.moim_title LIKE CONCAT('%', :keyword, '%') " +
    "    ) " +
    "    UNION " +
    "    ( " +
    "        SELECT m.*, mr.subscribe_date AS sort_date " +
    "        FROM MOIM m JOIN MOIM_REGISTRATION mr ON m.moim_id = mr.moim_id " +
    "        WHERE mr.user_id = :userId AND mr.reg_status = 'APPROVED' " +
    "        AND m.moim_title LIKE CONCAT('%', :keyword, '%') " +
    "    ) " +
    ") AS results " +
    "ORDER BY sort_date ASC",
    countQuery = "SELECT COUNT(*) FROM (" +
    "    (SELECT m.moim_id FROM MOIM m WHERE m.user_id = :userId AND m.moim_title " +
    "    LIKE CONCAT('%', :keyword, '%')) " +
    "    UNION " +
    "    (SELECT m.moim_id FROM MOIM m JOIN MOIM_REGISTRATION mr ON m.moim_id = mr.moim_id " +
    "    WHERE mr.user_id = :userId AND mr.reg_status = 'APPROVED' AND m.moim_title " +
    "    LIKE CONCAT('%', :keyword, '%')) " +
    ") AS countResults"
    , nativeQuery = true)
Page<Moim> findmyMoimAsc(@Param("userId") String userId, @Param("keyword") String keyword, Pageable pageable);
```

<적용 전>

응답속도 지연 이슈 발생



빠른 데이터 전처리 위한 쿼리문 간소화 필요



```
////내 모임 오름차순
1 usage  dmx-hhh
@Query("SELECT m FROM Moim m JOIN MoimRegistration r ON m = r.moim WHERE r.user.userId = :userId " +
    "AND (r.regStatus = 'LEADER' OR r.regStatus = 'APPROVED') " +
    "AND m.moimTitle LIKE CONCAT('%', :keyword, '%') ORDER BY r.subscribeDate ASC ")
Page<Moim> findmyMoimAsc(@Param("userId") String userId, @Param("keyword") String keyword, Pageable pageable);
```

<적용 후>

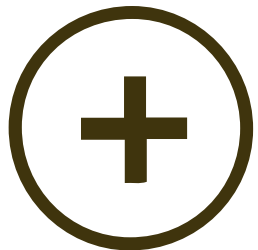
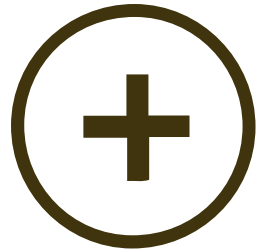
ISSUE

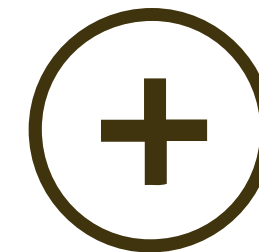
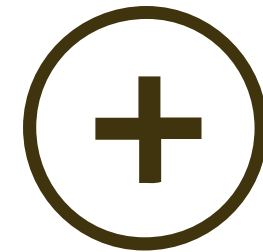
06

---

협업

---





노션

Notion

## 06 협업(노션) - 팀 규칙



### 팀 규칙

소유자

태그

생성 일시



준형 박

비어 있음

2023년 7월 18일 오후 5:41

1. 단톡 미루지말고 빨리 보기(쉬는 날 제외)
2. 카톡 늦은 시간에도 가능
3. 긍정적인 화법으로 밝은 분위기 형성
4. 회식 빼고 싶으면 눈치보지 말고 빠지기
5. 힘든 점은 무조건 공유하기 (안될 것 같으면 이야기 해주기)
6. 뭐든 눈치보지말고 원하는 거 다 말하기(우린 팀이니까!)
7. 설계 제대로 하기(좋은 설계에서 좋은 개발이 나온다.)
8. 깃 활용 잘하기
9. 맡은 일을 끝까지 하고 싶은데 중간에 답답하더라도 기다려달라. 최대한 빨리 하겠다.
10. 회의 집중
11. 만약에 생기면 언제든 추가하기
12. 본인 일정 (약속, 휴가) 등은 눈치보지마시고 노션 캘린더에 적어두기
13. 갑작스럽게 개인일정이 생겼다면, 일정이 남았을 땐 동의를 구해야하고, 일정이 없으면 상관없음, 같은 일정인 사람 둘이면 괜찮은데, 셋 중 한 명이면 동의를 구해야한다.
14. 회의할 때 상호존중을 위해 존댓말 쓰기
15. 회의 순서 뭐라고 하지말기(진행자 마음)
16. 평소에도 애교 자제하기.....(부탁합니다....)
17. 아재개그로 사람 자극하지말기...(노력할게요...)
18. 회의때는 3인칭 하지말기 (혀 뽑아버릴 수 있음)

06 협업(노션) - 일정 관리

캘린더

간트차트

+

필터 정렬 ⚡ 🔍 ↺ ...

새로 만들기 ▾

담당자 ▾

+ 필터 추가

2023년 8월

< 오늘 >

일	월	화	수	목	금	토
30	31	8월 1일	2	3	4	5
선준 약속 🗨 1	개발착수			2차 회식 나 나다 가	선준 약속 너 제 재민 약속 재 재민 양	
6	7	8	9	10	11	12
선준 약속		지민 휴가 제이민 Jmean		지민,효준,준형 새벽야근		효준 약속 🗨 1
13	14	+	15	16	17	18
13	14	15	16	17	18	19
선준 약속 너 제	장검다리 연휴	현아 약속	지민, 준형 인터뷰 🗨 1	준형 예비군 준 준형 박		효준 약속 🗨 1
재민 휴가 재 재민 양	다원 휴가 문다원	다원 휴가 문다원				
현아 약속 현 현아 정						
다원 휴가 문다원						
20	21	22	23	24	25	26
			재민 휴가 재 재민 양	준형 안과 밖 준 준형 박 선준 어깨때문에 병원증 너 제		
27	28	29	30	31	9월 1일	2
선준 약속 너 제						

06 협업(노션) - 일일 스크럼 회의



회의감이 들어서 쓴 회의록

소유자      태그      생성 일시  
준 준형 박      비어 있음      2023년 7월 18일 오후 5:41

📌 회의록 작성 순서  
성지미인 → 다마를모 → 재민규 → 준동생 → 현아아 → 후준 → 효준형

📅 회의록		
Aa 이름	📌 회의 유형	👤 생성자
❤️ 2023.07.18(첫 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
🧡 2023.07.19 (아이디어 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
💛 2023.07.20(아이디어 회의)	일일 회의	문다원
💚 2023.07.21(아이디어 구체화 회의)	일일 회의	재 재민 양
💙 2023.07.22(요구사항 정의 회의)	일일 회의	제이민 Jmean 준 준형 박
💜 2023.07.24(유사 앱 분석, 사이트명, 직책 회의)	일일 회의	현 현아 정
💙 2023.07.25(일일 스크럼 회의)	일일 회의	너 제
💚 2023.07.26(일일 스크럼 회의)	일일 회의	나 나다 가
💛 2023.07.27(일일 스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
🧡 2023.07.28(일일 스크럼 회의)	일일 회의	문다원
❤️ 2023.07.31(일일 스크럼 회의)	일일 회의	재 재민 양
🧡 2023.08.01(일일 스크럼 회의)	일일 회의	준 준형 박
💛 2023.08.02(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
💚 2023.08.03(일일스크럼 회의)	일일 회의	너 제
💙 2023.08.04(일일스크럼 회의)	일일 회의	나 나다 가
💜 2023.08.07(일일스크럼 회의)	일일 회의	재 재민 양
💙 2023.08.08(일일스크럼 회의, 중간점검1)	일일 회의	준 준형 박
💚 2023.08.09(일일스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
💛 2023.08.10(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원

💙 2023.08.08(일일스크럼 회의, 중간점검1)	일일 회의	준 준형 박
💚 2023.08.09(일일스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
💛 2023.08.10(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원
🧡 2023.08.10(멘토링)	임시 회의	제이민 Jmean
❤️ 2023.08.11(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
🧡 2023.8.16(일일스크럼 회의)	일일 회의	너 제
💛 2023.8.17(일일스크럼 회의)	일일 회의	나다 가 나다 가
💚 2023.8.18(일일스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
💙 2023.8.21(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원
💜 2023.08.22(일일스크럼 회의)	일일 회의	재 재민 양
💛 2023.08.23(일일스크럼 회의)	일일 회의	준 준형 박
❤️ 2023.8.24(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
💚 2023.8.25(일일스크럼 회의)	일일 회의	너 제
❤️ 2023.08.28(일일스크럼 회의)	일일 회의	나다 가 나다 가
💜 2023.08.29(일일스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
🧡 2023.08.30(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원
🖤 2023.08.31(일일스크럼 회의)	일일 회의	재 재민 양
🧡 2023.08.23(일일스크럼 회의)	일일 회의	준 준형 박
❤️ 2023.8.24(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
💚 2023.8.25(일일스크럼 회의)	일일 회의	너 제
❤️ 2023.08.28(일일스크럼 회의)	일일 회의	나다 가 나다 가
💜 2023.08.29(일일스크럼 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
🧡 2023.08.30(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원
🖤 2023.08.31(일일스크럼 회의)	일일 회의	재 재민 양
🧡 2023.09.01(일일스크럼 회의)	일일 회의	준 준형 박
💙 2023.09.04(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
❤️ 2023.09.04(기획 회의)	일일 회의	제이민 Jmean
🧡 2023.09.04(수정사항)	일일 회의	현 현아 정
💚 2023.09.04(메인페이지 화면구성 아이디어)	일일 회의	현 현아 정
📄 2023.09.05(해이해지기전에 회의)	일일 회의	너 제
👤 회의록 기초 양식(복붙해서 쓰세요)	일일 회의	제이민 Jmean
+ 새로 만들기		



## 06 협업(노션) - 일일 스크럼 회의



## 회의감이 들어서 쓴 회의록

소유자	태그	생성 일시
준 준형 박	비어 있음	2023년 7월 18일 오후 5:41

**회의록 작성 순서**  
성지미인 → 다마를모 → 재민규 → 준동생 → 현0

田 회의록

Aa 이름	🕒 회
💖 2023.07.18(첫 회의)	일일
💛 2023.07.19 (아이디어 회의)	일일
💛 2023.07.20(아이디어 회의)	일일
💚 2023.07.21(아이디어 구체화 회의)	일일
💙 2023.07.22(요구사항 정의 회의)	일일
💜 2023.07.24(유사 앱 분석, 사이트명, 직책 회의)	일일
💙 2023.07.25(일일 스크럼 회의)	일일
💚 2023.07.26(일일 스크럼 회의)	일일
💛 2023.07.27(일일 스크럼 회의)	일일
💛 2023.07.28(일일 스크럼 회의)	일일
💖 2023.07.31(일일 스크럼 회의)	일일
💛 2023.08.01(일일 스크럼 회의)	일일
💛 2023.08.02(일일스�크럼 회의)	일일
💚 2023.08.03(일일스�크럼 회의)	일일
💙 2023.08.04(일일스�크럼 회의)	일일
💜 2023.08.07(일일스�크럼 회의)	일일
💙 2023.08.08(일일스�크럼 회의, 중간점검1)	일일
💚 2023.08.09(일일스�크럼 회의)	일일

## 회의감이 들어서 쓴 회의록

소유자	태그	생성 일시
 준형 박	비어 있음	2023년 7월 18일 오후 5:41

 **회의록 작성 순서**  
성지미인 → 다네모 → 재민규 → 준동생 → 현아야 → 후준 → 효준형

2023.08.08(일일스크럼 회의, 중간점검1)	일일 회의	준 준형 박
2023.08.09(일일스크럼 회의)	일일 회의	재민 제이민 Jmean
2023.08.10(일일스크럼 회의)	일일 회의	문다원
2023.08.10(멘토링)	임시 회의	재민 제이민 Jmean
	일일 회의	현 현아 정
	일일 회의	너 제
	일일 회의	니다 나 다 가 나 나 다 가
	일일 회의	재민 제이민 Jmean
	일일 회의	문다원
	일일 회의	재 재민 양
	일일 회의	준 준형 박
	일일 회의	현 현아 정
	일일 회의	너 제
	일일 회의	나 나 다 가  니다 나 다 가
오 5:41	일일 회의	재민 제이민 Jmean
	일일 회의	문다원
	일일 회의	재 재민 양
	일일 회의	재 재민 양..
	일일 회의	준 준형 박
	일일 회의	현 현아 정
	일일 회의	너 제
	일일 회의	나 나 다 가  니다 나 다 가
	일일 회의	재민 제이민 Jmean
	일일 회의	문다원
현아야 → 후준 → 효준형	일일 회의	재 재민 양
	일일 회의	준 준형 박
	일일 회의	현 현아 정
	일일 회의	너 제
	일일 회의	나 나 다 가  니다 나 다 가
	일일 회의	재민 제이민 Jmean
	일일 회의	문다원
	일일 회의	재 재민 양
	일일 회의	준 준형 박
	일일 회의	현 현아 정
2023.09.01(일일스크럼 회의)	일일 회의	재민 제이민 Jmean
2023.09.04(일일스크럼 회의)	일일 회의	현 현아 정
2023.09.04(기획 회의)	일일 회의	재민 제이민 Jmean
2023.09.04(수정사항)	일일 회의	현 현아 정
2023.09.04(메인페이지 화면구성 아이디어)	일일 회의	현 현아 정
2023.09.05(해이해지기전에 회의)	일일 회의	너 제
회의록 기초 양식(복붙해서 쓰세요)	일일 회의	재민 제이민 Jmean

# 06 협업(노션) - 일일 스크럼 회의



## 2023.07.28(일일 스크럼 회의)

👤 생성자      ● 문다원

📅 회의 유형      일일 회의

● 댓글 추가

### 1. 현재 하고 있는 일(진척도)

	ERD	UI/UX	유스케이스	간트차트	남은 일
준형	진행중!			완성!	ERD 마무리
지민	진행중!	앱 버전(채팅) 추가!			소모임 단체 화상채팅(줌 형식) ERD 마무리
다원	진행중!		완성!		ERD 마무리
선준	ERD 파견(친구)		완성!		
효준		신고 추가!		완성!	UI/UX 다듬기
재민		소모임 신청폼 추가!			UI/UX 다듬기
현아		앱 버전 추가!	완성!		결제 페이지 UI/UX 다듬기

### 2. 이슈 & 애로사항

- 새로운 팀 규칙 13번 생김
- 결제 페이지 UI 레퍼런스 필요함

### 3. 페어 시스템 피드백

- 장점이 더 많다.
- 다른 사람에게 도움을 얻을 수 있다.
- 개발 작업에도 페어 시스템 도입하자.


# 지라 & 깃

Jira & git

## 06 협업(지라)


프로젝트 / 어흥!

## 타임라인

 피드백 보내기

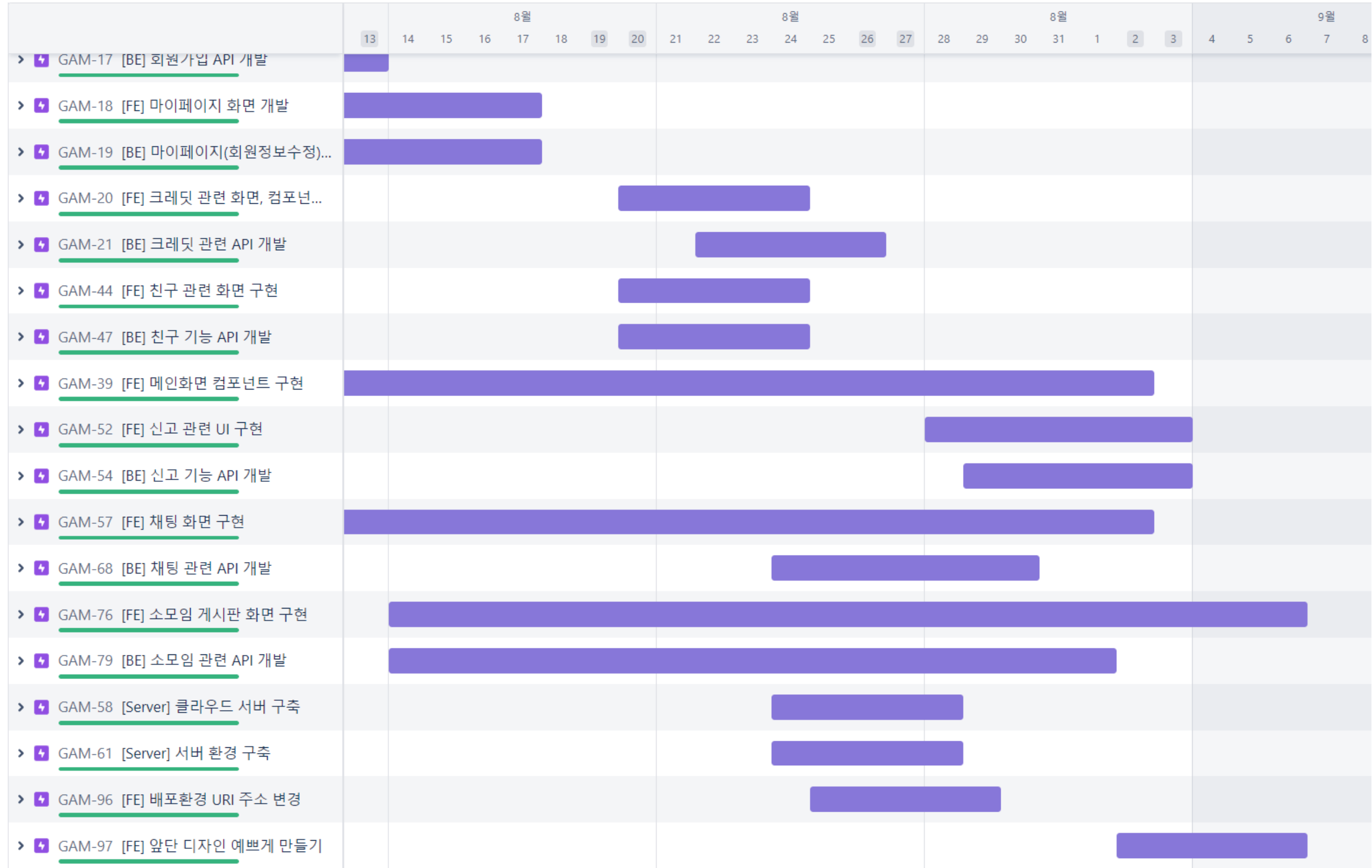
10

내보내기 ...

상태 범주 ▾

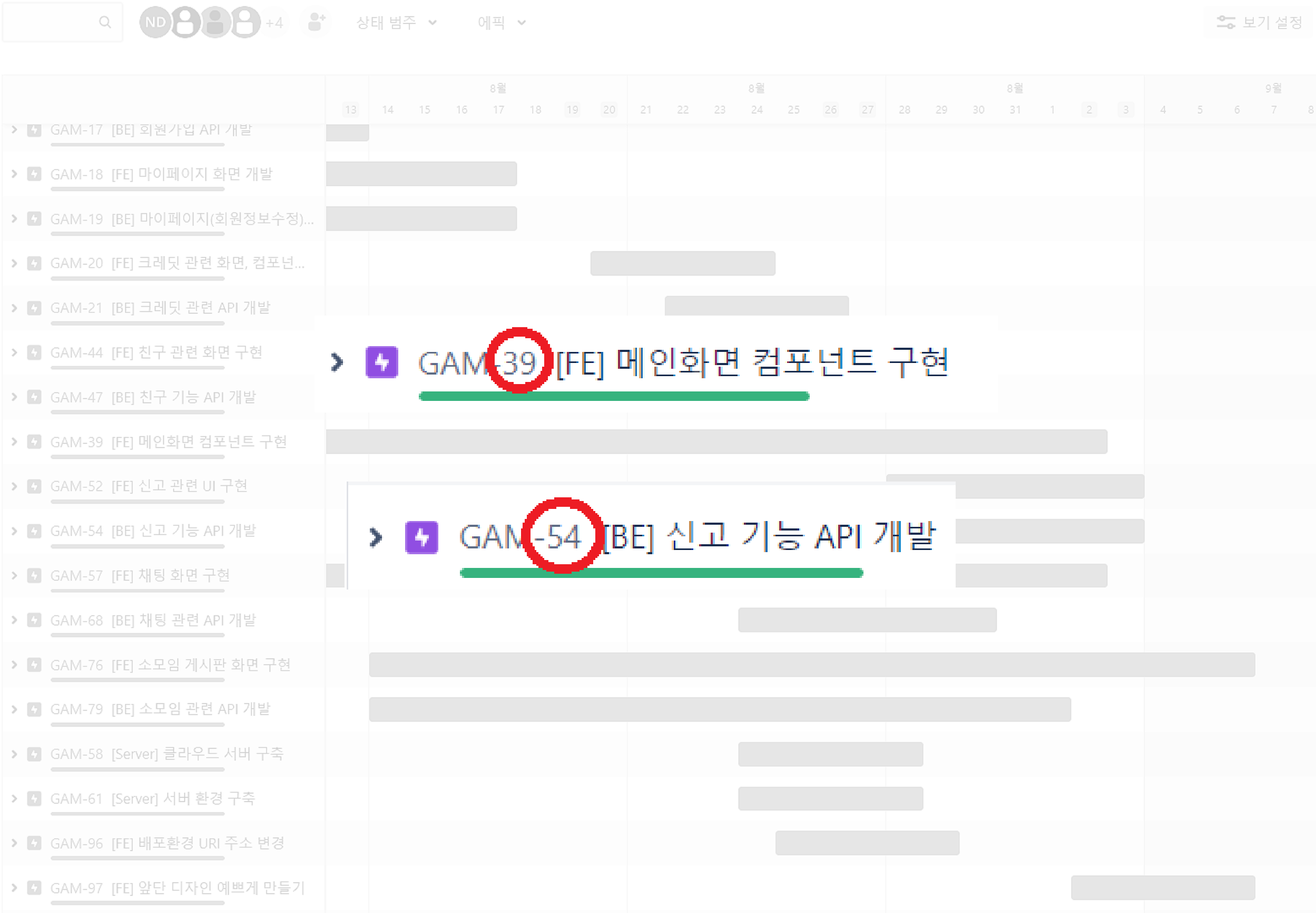
에픽 ▼

 보기 설정

06 협업(지라)

프로젝트 / 어흥!  
타임라인

피드백 보내기 공유 내보내기 ...



> ⚡ GAM-39 [FE] 메인화면 컴포넌트 구현

> ⚡ GAM-54 [BE] 신고 기능 API 개발

06 협업(지라)

프로젝트 / 어흥!  
타임라인

피드백 보내기   공유   내보내기   ...

ND

+4

상태 범주

에픽

🔍

보기 설정

GAM-57

🔒

👁 1

👍

🔗

⋮

✕

[FE] 채팅 화면 구현

첨부

하위 이슈 추가

이슈 연결

▼

해야 할 일

작업

설명

설명 편집

하위 이슈

- 100% 완료

✓

GAM-66

화상채팅 화면 구현

완료됨

✓

GAM-67

텍스트채팅 화면 구현

완료됨

✓

GAM-73

카메라 ON/OFF 기능 구...

완료됨

✓

GAM-74

마이크 ON/OFF 기능 구...

완료됨

✓

GAM-75

거리제한, 성별제한, 나...

완료됨

9

20

21

9월

7

8

세부 정보

담당자

박준형

나에게 할당

레이블

없음

Start date

2023년 8월 07일

기한

2023년 9월 02일

개발

1개 브랜치

35개 커밋

18개 풀리퀘스트

4일 전

MERGED

릴리스

+ 배포 추가

보고자

박준형

GAM-61 [Server] 서버 환경 구축

GAM-96 [FE] 배포환경 URI 주소 변경

GAM-97 [FE] 앞단 디자인 예쁘게 만들기

# 06 협업(소스트리)

모든 브랜치 ▾ <input type="checkbox"/> 원격 브랜치 날짜순으로 정렬 ▾ 건너뛰				
그래프	설명	날짜	작성자	커밋
	Merge branch 'GAM-57-FE-feat-messagechat' of https://github.com/Eo-heung/front-end into GAM-39-FE-fea	26 8 2023 10:40	parkseryu <pjh97'	f375077
	feat-89: 다중채팅 css, 병합충돌해결	26 8 2023 10:31	jmeancode <seon	4376bf8
	feat-89: 멀티채팅 최신화	26 8 2023 10:27	parkseryu <pjh97'	d533e23
	Merge branch 'develop' of https://github.com/Eo-heung/front-end into GAM-57-FE-feat-messagechat	26 8 2023 10:17	parkseryu <pjh97'	e977938
	Merge pull request #36 from Eo-heung/GAM-44-FE-Friends	25 8 2023 21:48	Yang Jaemin <111	3972187
	<b>HOTFIX-44: webSocket 이슈로 인한 메인, 로그인화면 충돌 해결</b>	25 8 2023 21:46	DESKTOP-439URR	51bd616
	Merge pull request #35 from Eo-heung/GAM-44-FE-Friends	25 8 2023 21:15	Yang Jaemin <111	6213297
	fix-25: 마이페이지 관심사 표출안되던 버그 수정	25 8 2023 21:11	DESKTOP-439URR	fd49e56
	fix-45: 디벨롭 충돌 버그 해결	25 8 2023 18:14	Jay3404 <111181'	6952d06
	design-77: ListMoim 카테고리 버튼 기본, 활성화 디자인 수정	25 8 2023 17:42	BBeedroid <maisy	d0b6ffc
	Merge branch 'GAM-39-FE-feat-mainUI' of https://github.com/Eo-heung/front-end into GAM-76-FE-feat-moi	25 8 2023 17:41	BBeedroid <maisy	945cdc7
	feat-34: 크레딧 환불 후 내역 삭제 구현	25 8 2023 17:09	zener9233 <cite92	8a7b00e
	feat-95: 친구 실시간 on,offline webSocket을 통해 표시	25 8 2023 16:50	Jay3404 <111181'	94b8958
	Merge branch 'GAM-20-FE-Payment' of https://github.com/Eo-heung/front-end into GAM-20-FE-Payment	25 8 2023 16:25	zener9233 <cite92	28dab17
	feat-34: 환불 불가 기능 추가	25 8 2023 16:25	zener9233 <cite92	7368787



# 06 협업(깃허브)

Overview

Repositories3

Projects

Packages

Teams

People8

...

Find a repository...

New repository

Type

Language

Sort

front-end

Private

JavaScript

0

0

0

0

Updated 10 hours ago

chatting-node-server

Private

JavaScript

0

0

0

0

Updated yesterday

back-end

Private

Java

0

0

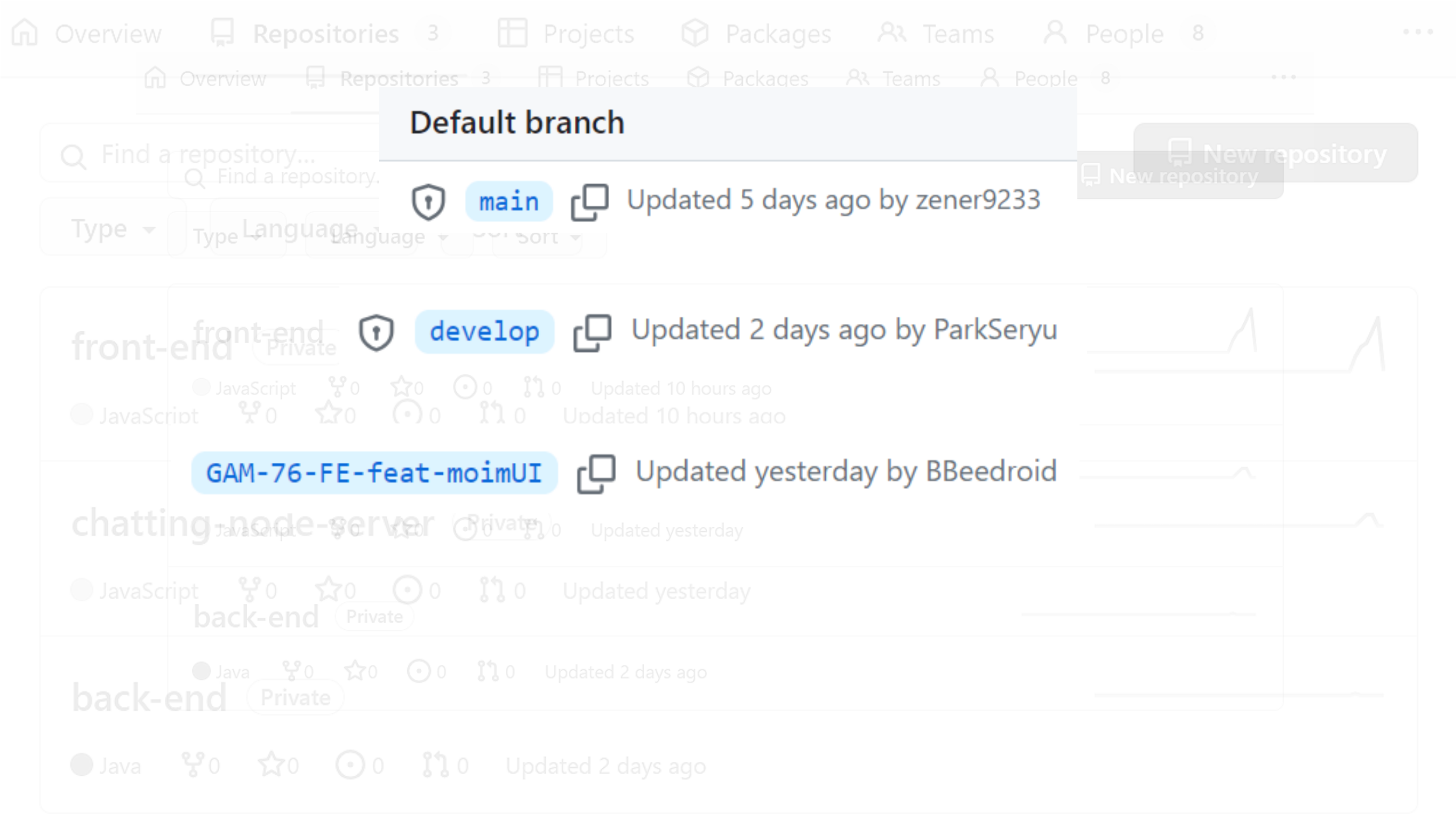
0

0













Updated 2 days ago















06 협업(깃허브)















# 06 협업(깃허브)

<input type="checkbox"/>  0 Open <input checked="" type="checkbox"/> 87 Closed
<input type="checkbox"/>  Gam 18 fe mypage #87 by Jay3404 was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  feat-77: 접속 멤버란 확인 #86 by BBeedroid was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 76 fe feat moim UI #85 by BBeedroid was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  design-40: 메인 화면 프로필 사진 스타일 수정 #84 by BBeedroid was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  fix-77: 약속 시간 지정 유효성 검사 오류 수정 #83 by BBeedroid was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 76 fe feat moim UI #82 by BBeedroid was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  feat-25: 프로필 이미지 변경 사항 추가 #81 by zener9233 was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 18 fe mypage #80 by Jay3404 was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 18 fe mypage #79 by Jay3404 was merged 2 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 97 fe design react #78 by ParkSeryu was merged 3 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 97 fe design react #77 by hyuna04 was merged 3 days ago

<프론트엔드>

<input type="checkbox"/>  0 Open <input checked="" type="checkbox"/> 31 Closed	Author ▾    Label ▾
<input type="checkbox"/>  feat-80: 탈퇴한 사람이 가입 신청 할 경우 WAITING 상태로 변경 #31 by dxnx-hhh was merged 2 days ago	
<input type="checkbox"/>  fix-80: 내 글 목록 조회 쿼리 오류 수정 #30 by BBeedroid was merged 2 days ago	
<input type="checkbox"/>  Gam 79 be feat moim api #29 by BBeedroid was merged 2 days ago	
<input type="checkbox"/>  feat-80: 댓글 목록 오름차순 정렬로 변경 #28 by BBeedroid was merged 2 days ago	
<input type="checkbox"/>  Gam 79 be feat moim api #27 by dxnx-hhh was merged 3 days ago	
<input type="checkbox"/>  Gam 79 be feat moim api #26 by dxnx-hhh was merged 4 days ago	
<input type="checkbox"/>  feat-13: 회원가입 시 가입된 회원 처리로직 #25 by hyuna04 was merged 4 days ago	
<input type="checkbox"/>  feat-38: 친구 요청 비용 로직 변경 및 PaymentGam Entity에 name 컬럼 추가 #24 by Jay3404 was merged last week	
<input type="checkbox"/>  Gam 54 be api siren #23 by ParkSeryu was merged last week	
<input type="checkbox"/>  Gam 21 be api payment #22 by Jay3404 was merged last week	
<input type="checkbox"/>  feat-55:cors 에러 해결 #21 by jmeancode was merged last week	

<백엔드>

<input type="checkbox"/>  0 Open <input checked="" type="checkbox"/> 16 Closed
<input type="checkbox"/>  Gam 102 be api node eoheungtalk #16 by jmeancode was merged 4 days ago
<input type="checkbox"/>  Gam 68 be feat chatting api #15 by ParkSeryu was merged last week
<input type="checkbox"/>  Gam 68 be feat chatting api #14 by jmeancode was merged last week
<input type="checkbox"/>  feat-90: 멀티채팅 api 개발 #13 by ParkSeryu was merged 2 weeks ago
<input type="checkbox"/>  Revert "feat-64: 도커 테스트" #12 by jmeancode was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  feat-64: 도커 테스트 #11 by jmeancode was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  Gam 92 node #10 by jmeancode was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  feat-64: 도커이미지변경 #9 by jmeancode was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  feat-64: docker test #8 by ParkSeryu was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  Gam 92 node #7 by ParkSeryu was merged 3 weeks ago
<input type="checkbox"/>  Gam 68 be feat chatting api #6 by ParkSeryu was merged 3 weeks ago

<채팅 서버>

# 06 협업(커밋 메시지 컨벤션)

## 😎 커밋 메시지 컨벤션



내용을 입력하세요

### 1. 커밋 유형 지정

- 커밋 유형은 영어 소문자로 작성하기
- ( 참고: 브랜치 이름 형식 [ (GAM-76-FE||BE) - feat - 이름]
  - BE||FE 뒤에 자동생성되는 부분 있다면 삭제하고 - feat - 이름)
- 유형은 **소문자로 지정**. 형식 [ **커밋유형-이슈티켓번호: 메세지** ]

ex) feat-27, 28: 로그인 구현 완료 및 비번 설정 완료

커밋 유형	의미
feat	새로운 기능 추가 ex) feat-27, 28: 로그인 리액트 연결 완료 및 비번 완료
fix	버그 수정
refactor	코드 리팩토링
docs	문서 수정
style	코드 formatting, 세미콜론 누락, 코드 자체의 변경이 없는 경우
test	테스트 코드, 리팩토링 테스트 코드 추가
chore	패키지 매니저 수정, 그 외 기타 수정 ex) .gitignore
design	CSS 등 사용자 UI 디자인 변경
comment	필요한 주석 추가 및 변경
rename	파일 또는 폴더 명을 수정하거나 옮기는 작업만인 경우
remove	파일을 삭제하는 작업만 수행한 경우
!BREAKING CHANGE	커다란 API 변경의 경우
!HOTFIX	급하게 치명적인 버그를 고쳐야 하는 경우

## 06 협업(커밋 메시지 컨벤션)

😎 커밋 메시지 컨벤션

### Gam 57 fe feat messagechat #38

Merged

ParkSeryu merged 4 commits into `develop` from `GAM-57-FE-feat-messagechat` 2 weeks ago

Conversation 0

Commits 4

Checks 0

Files changed 6



ParkSeryu commented 2 weeks ago

No description provided.



jmeancode and others added 4 commits 2 weeks ago

- feat-66: 랜덤채팅 결제 팝업 생성, 메세지 알람 기능 추가 344d5b1
- feat-66: 랜덤채팅 결제 컴포넌트 추가 ba47d68
- feat-66: 랜덤채팅 내 텍스트 채팅 수신,송신 시간 추가 및 초 삭제 2ca19a8
- Merge branch 'develop' of <https://github.com/Eo-heung/front-end> into ... 7f7412e

!BREAKING CHANGE: 커나단 API 변경의 경우

!HOTFIX: 급하게 치명적인 버그를 고쳐야 하는 경우

# 게더



## 06 협업(게더)



<비트캠프 702 강의실>  
T-co팀 전원이 진지하게 개발 작업에 임하고 있다.



# 06 협업(게더)



07

---

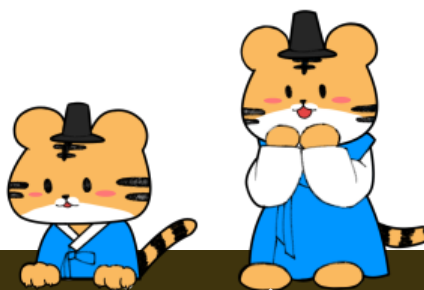
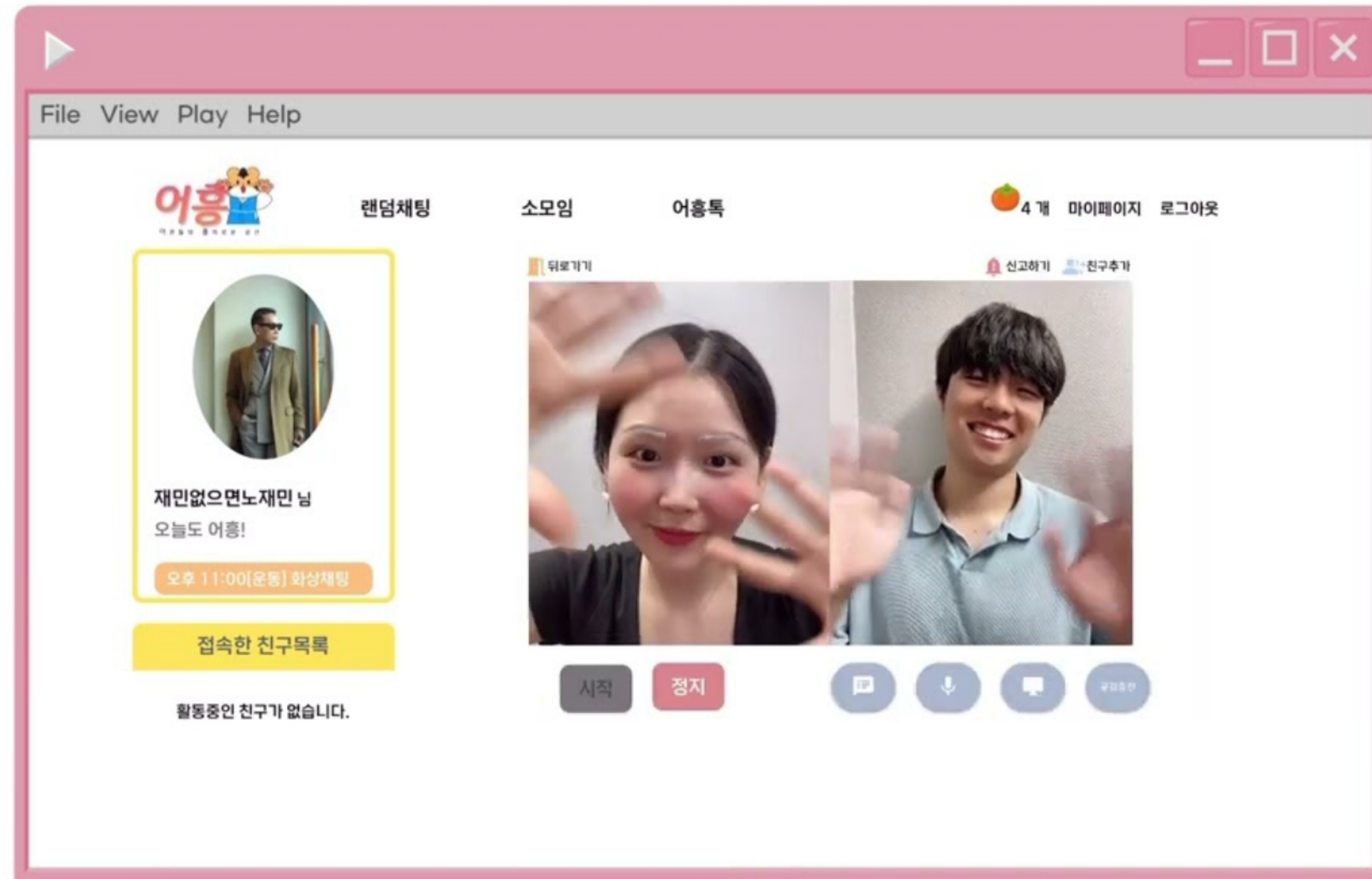
광고

---



# 광고영상

새로운  
누군가와

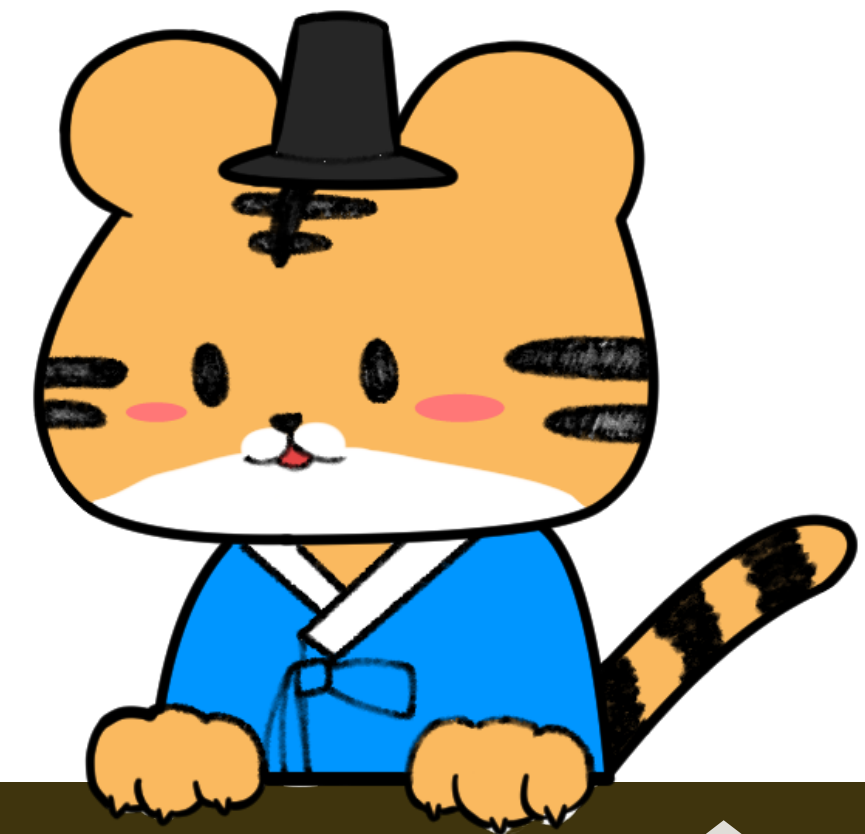


# 08

---

# Q&A

---



09

---

# 팀소개

---

09 팀소개



박준형

CTO



성지민

CEO



문다원

가치가(과)장(HR)



박선준

COO



정현아

CMO



양재민

CIO



동효준

예술부장

**Thank You**