

실시간 카드 게임 개발을 통한 사용자 경험 최적화

이름 홍성표

지도교수 조현석

개발 동기 및 목적

개발 동기

다양한 Web Application이 쏟아지는 가운데, 사용자 경험이 우수하여 사용에 불편함이 없는 앱이 있는 반면, UI/UX의 아쉬움으로 인해 사용을 망설이게 만드는 App도 많습니다. 특히 실시간 카드 게임의 경우 UX가 사용자의 몰입도와 이탈률에 큰 영향을 미칩니다. 따라서 실시간 게임을 개발하며 사용자 이탈률을 낮추기 위한 UI/UX 개선 사항이 무엇이 있는지 확인하고 모바일 환경에서도 native app과 유사한 경험을 주기 위해선 무엇이 있는지 알아보려고 했습니다.

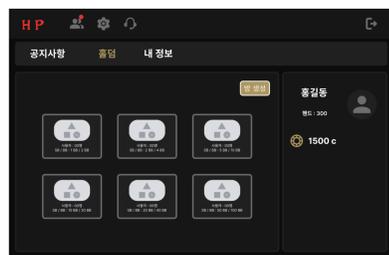
목표

사용자의 이탈률을 줄이기 위한 UI/UX 요소에는 무엇이 있는지 탐구하고 이를 실시간 게임을 개발하며 적용해 보는 것과 모바일 환경에서도 native app과 유사한 경험을 제공하는 것을 목표로 합니다.

구현 내용

방 생성 및 참가

- Public Game 참가
- Private Game 생성
 - blind, time 설정.
 - 친구 초대로 게임 진행



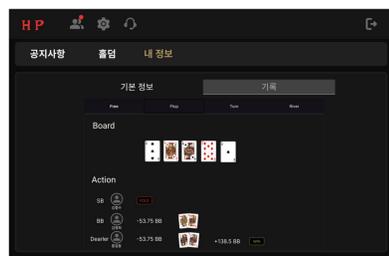
게임 진행

- 홀덤 게임 진행
- 딜러 버튼을 통해 순서 확인 가능
- 버튼을 통해 간편히 의사 결정
- 카드, 칩 애니메이션



게임 로그 확인

- 진행한 게임 로그 확인.
- 각 phase마다 의사 결정 확인 가능

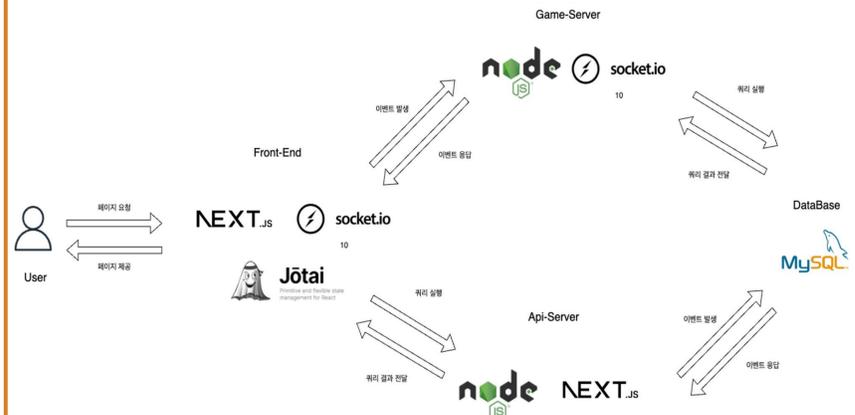


오픈 소스 URL

<https://github.com/pwsusc10/Texas-Hold-em>

주요 기술

시스템 개요



기술 스택

[FE] 프론트 엔드

- Next.js, React.js 활용하여 FE 개발
- Tailwind, Framer-motion 활용하여 유연한 스타일링 및 UX향상
- SWR, Jotai 활용하여 상태 관리
- Storybook 활용하여 Component 테스트

[BE] 백 엔드

- Express 사용하여 BE 개발
- Mysql 사용하여 DB 관리

결과 및 분석

명확한 피드백

UX를 저해하는 가장 큰 요인 중 하나는 사용자의 상호작용에 대한 반응이 없을 때입니다. 데이터 가져오기와 같이 시간이 소요되는 작업의 경우, loading spinner와 같은 UI 요소를 제공하고, 같은 요청을 반복하지 않도록 상태에 따라 UI를 변경하였습니다.

직관적, 일관적 UI

UI에 대한 일관성을 유지하고 직관적인 UI는 웹, 앱 사용에 대한 진입 장벽을 낮춥니다. 이에 일관된 색상과 버튼 디자인을 사용하고 표준 UI패턴에 따라 구현하였습니다.

불필요한 동작 최소화

원하는 동작을 수행하기 위해 거쳐야 할 단계가 많으면 UX가 저해됩니다. 이를 개선하기 위해 사용자 행동을 최소화하고, 페이지 구성을 단순화했습니다.

