

팀 명 NEO

팀 원 이은구 이선우 박병하 박건희 권초염

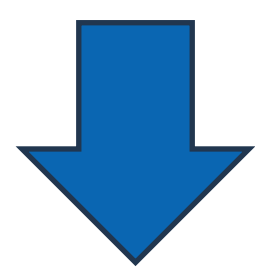
지도교수 윤대균

멘 토 최지현(피이그)

## 개발 동기 및 목적

### Problem

- 국내엔 게임 서버 호스팅 업체 부재로, 처음 게임 서버를 개설하는 사람들이 스스로 정보를 찾아 서버를 개설해야 하는 불편함
- 서버 관리자가 서버를 개설하고 이를 다른 유저들과 즐기기 위해서는 다른 커뮤니티 사이트에 홍보글을 올리고 따로 서버를 관리해야 하는 불편함
- 개인 서버를 대여 시 짧은 기간 동안만 대여하는 것이 유리한 경우가 많음



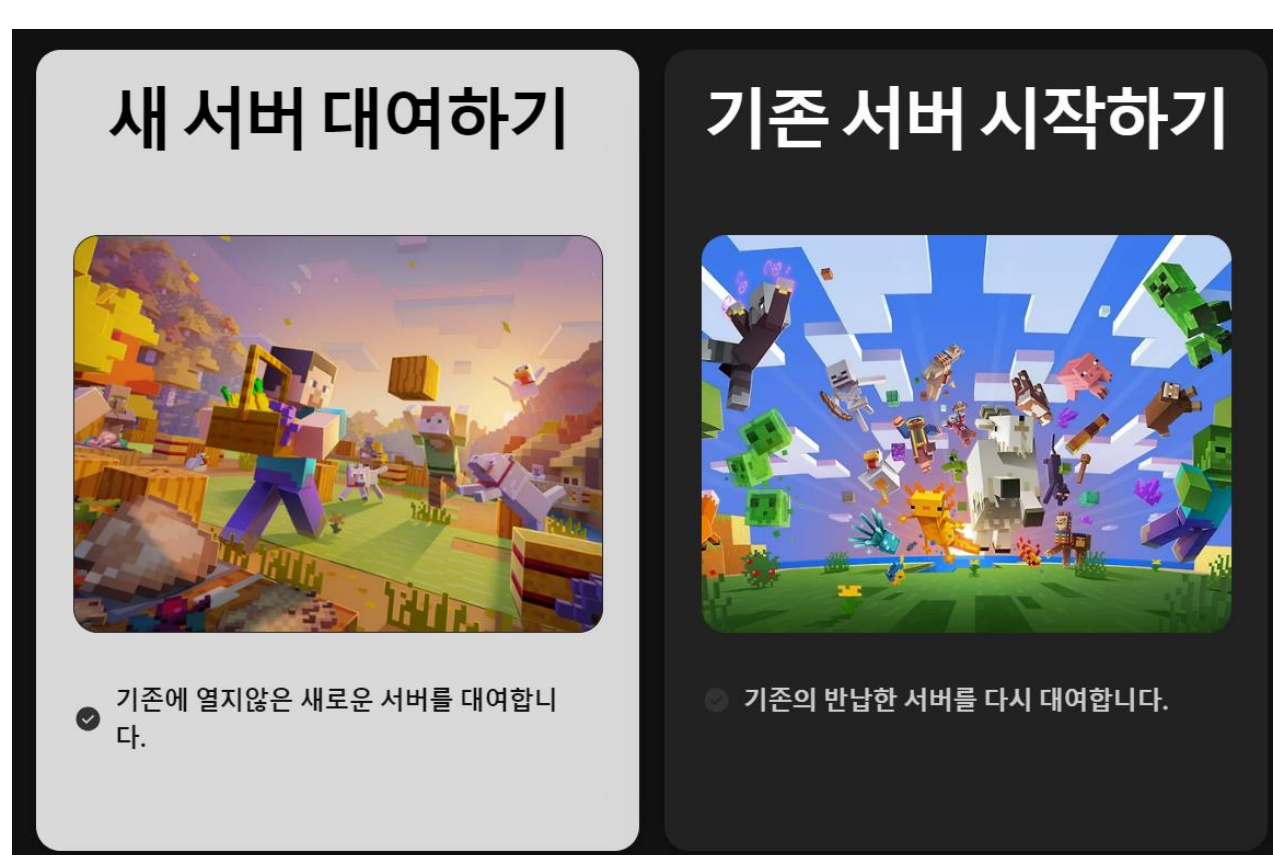
### Solution

- 단순한 UI를 통해 처음 서버를 개설하는 사람도 **게임 서버 설정 및 관리**를 할 수 있음
- 서버 관리자가 게임 유저를 **웹 상에서 관리**할 수 있는 **게임 커뮤니티**
- 월 결제 방식 뿐만 아니라 **시간제 요금** 방식을 도입하여 사용자가 **게임서버**를 유동적으로 대여할 수 있음

## 개발 내용

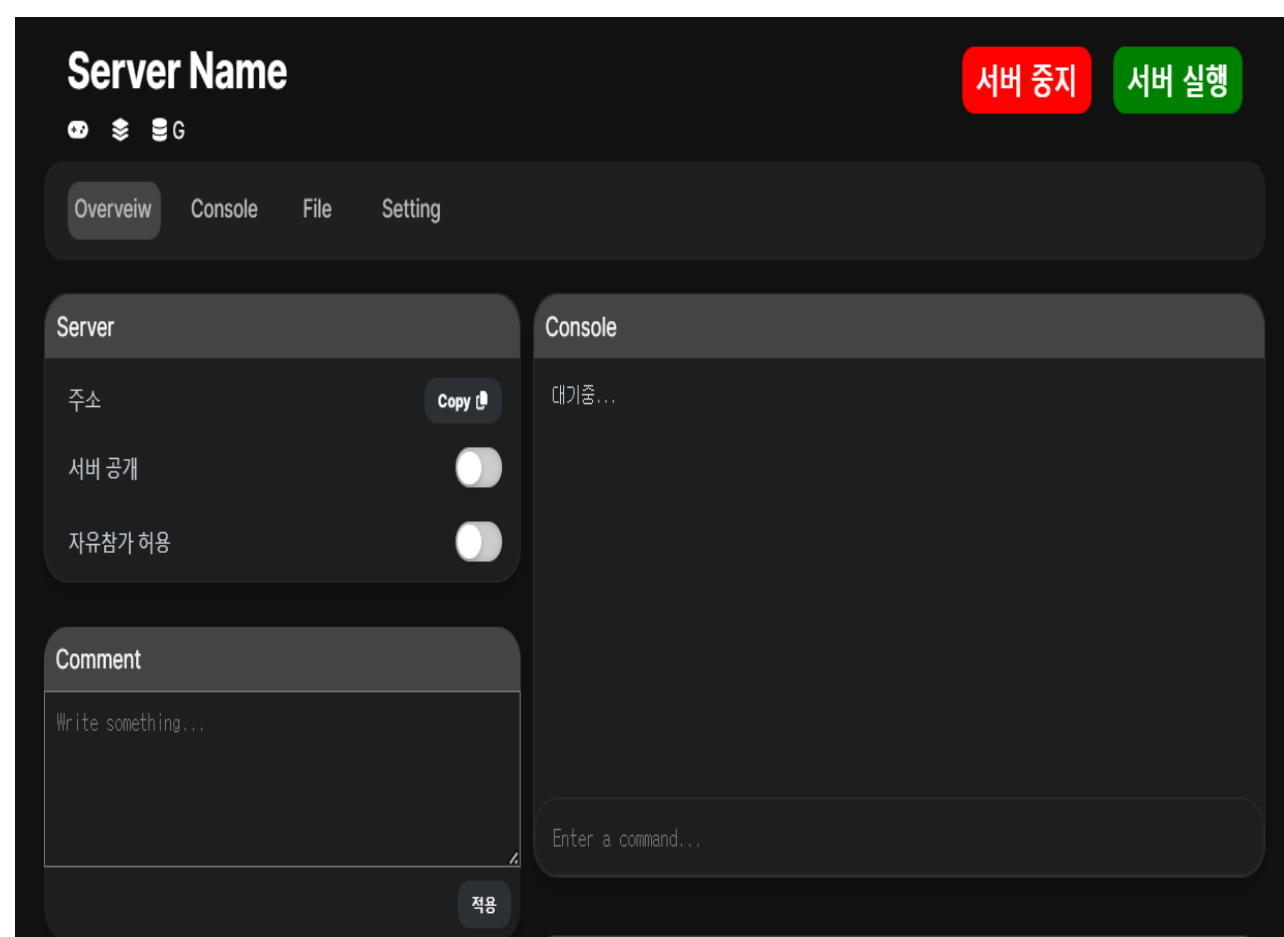
### 게임 서버 대여

- 처음 게임 서버를 대여하는 유저에게 추천한 선택지를 보여준 뒤 대여할 수 있다.
- 이미 서버를 대여하고 반납한 유저는 다시 대여할 수 있다.



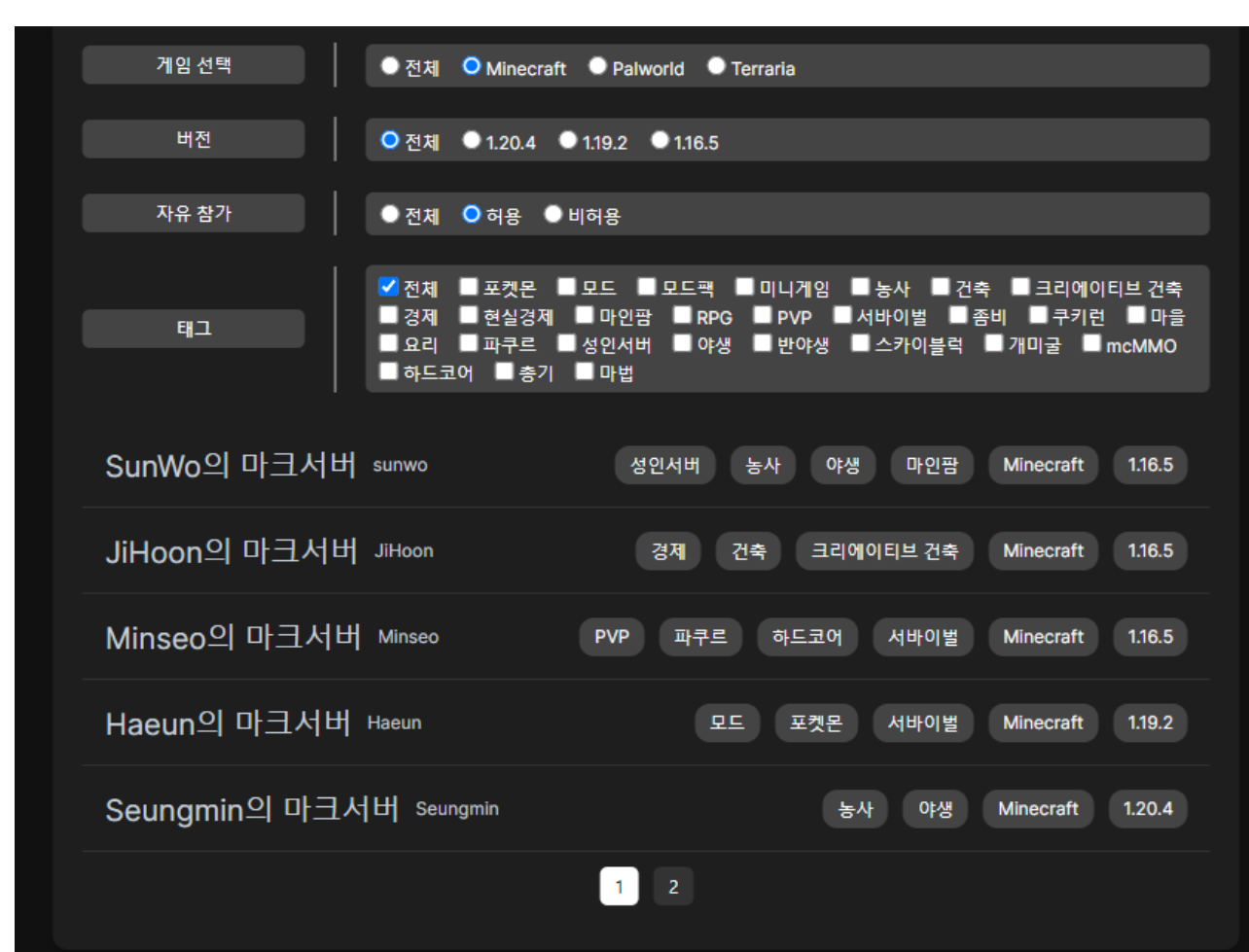
### 게임 서버 관리

- 서버 시작, 정지, 게임 맵, 모드, 플러그인을 추가하는 UI와 로그를 통해 서버 상태를 확인하여 서버 관리할 수 있다



### 게임 서버 커뮤니티

- 누구나 공개 서버 목록을 필터에 따라 볼 수 있다
- 서버에 참여 요청을 하거나 서버에 참여할 수 있다.
- 서버주는 참여 요청을 받거나 거절할 수 있다.



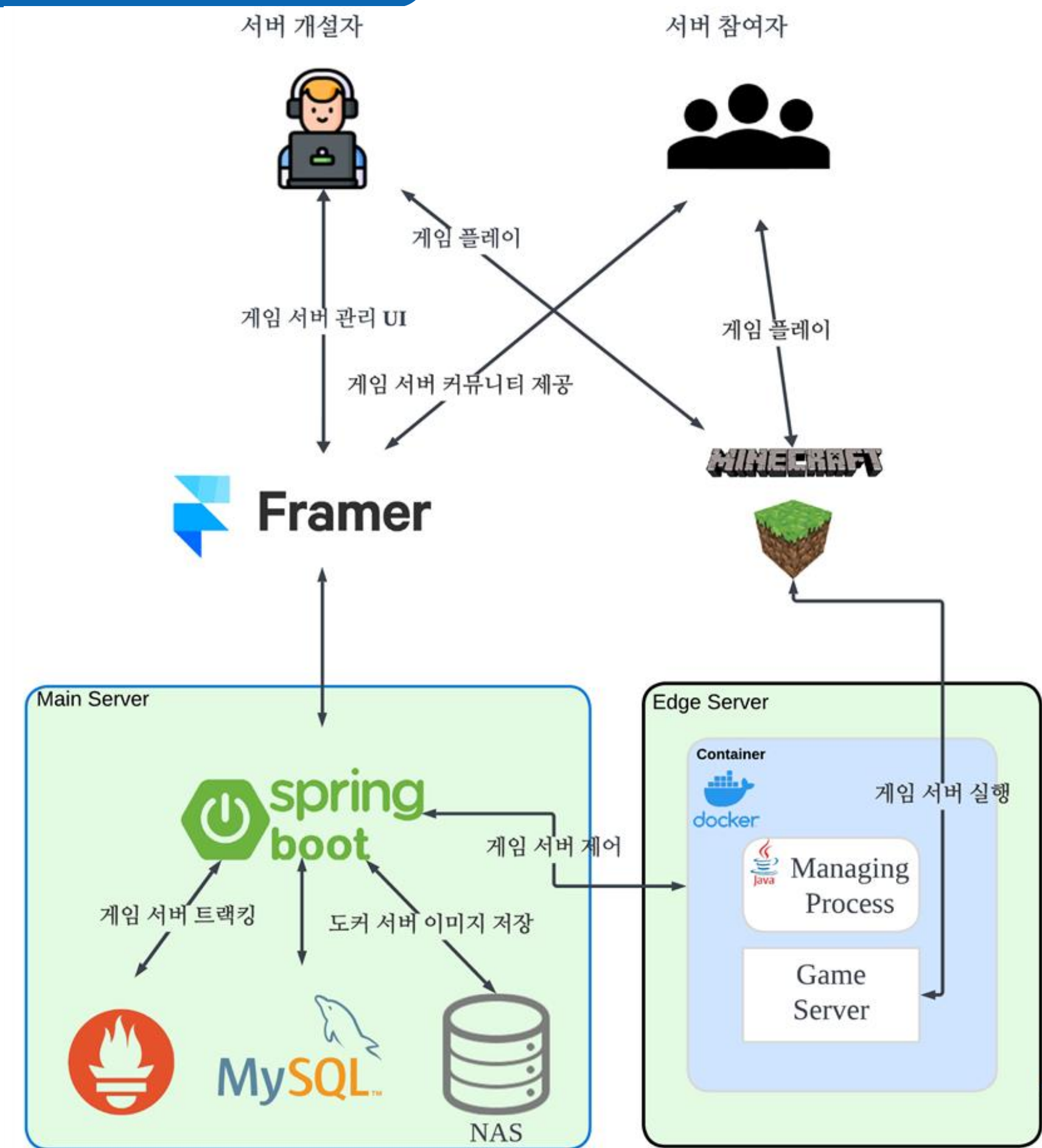
## Github URL

<https://github.com/ajouNEO/NEO>



## 주요기술

### 시스템 개요



### 기술 스택

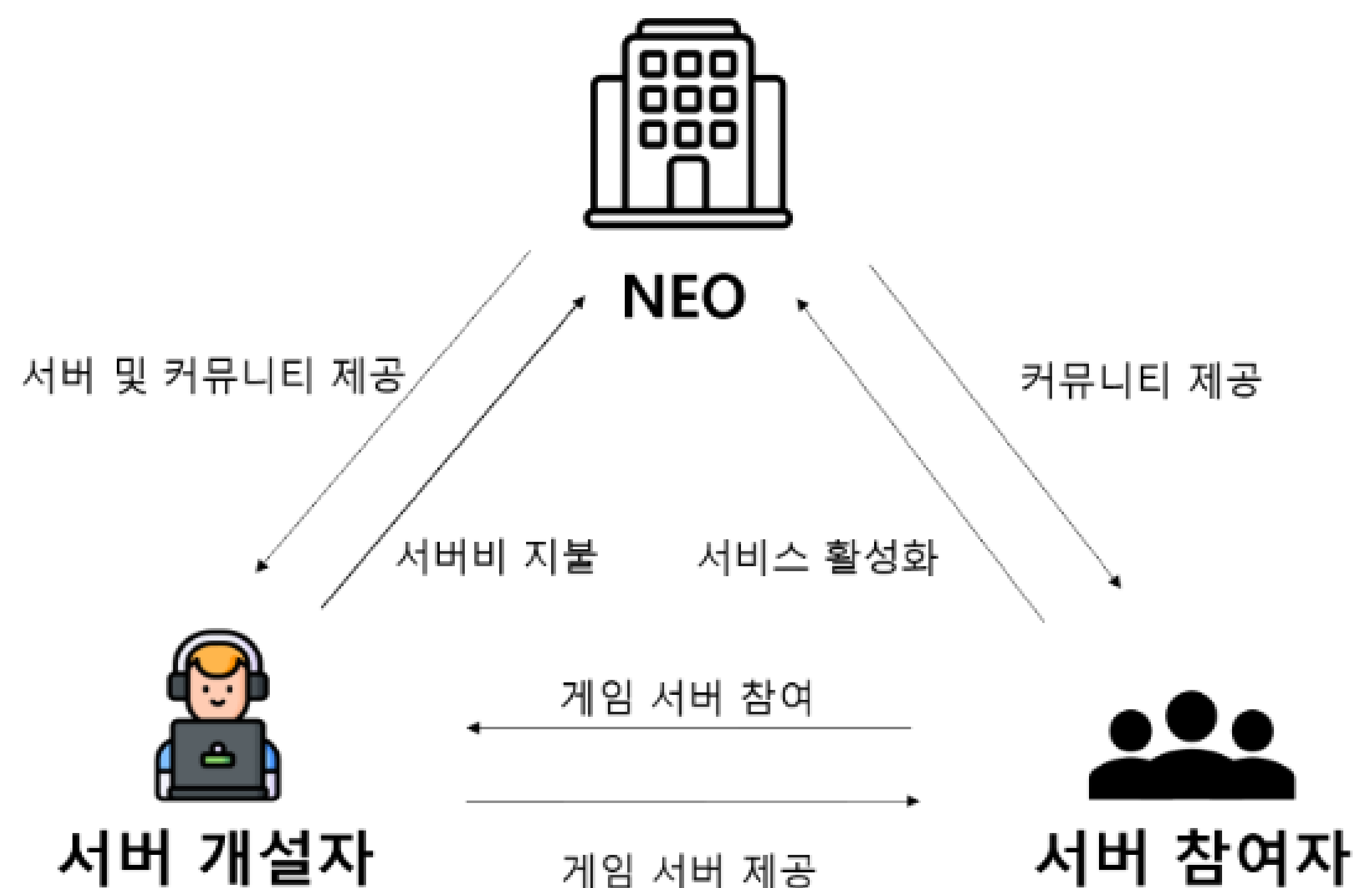
#### [FE] 프론트엔드

- Framer 와 React (TypeScript)를 활용하여 개발
- .tsx 파일을 사용하여 컴포넌트 플러그인을 구성

#### [BE] 백엔드

- Spring Boot를 활용한 백엔드 서비스 개발
- Docker를 사용한 컨테이너화로 서비스 실행 보장
- MySQL을 사용하여 데이터베이스 관리, Naver Cloud를 통해 데이터 저장

## 결과 및 분석



### 서버 개설자

- 서버 개설 및 관리시 편의성 : 서버 운용 및 개설에 필요한 UI 제공을 통해 편의성 획득
- 커뮤니티 관리시 편의성 : 커뮤니티 관리에 필요한 UI 제공을 통해 편의성 획득

### 서버 참여자

- 커뮤니티 활성화: 활동에 참여하여 커뮤니티 내에서 의견 교류와 경험을 공유하여 커뮤니티의 발전에 기여

### 개발자

- 서비스 제공: 사용자에게 서버 및 커뮤니티를 제공
- 금전적 이득: 서버 관리자로부터 서버 대여비를 지불 받아 금전적 이득