

블럭툰

웹툰, 게임, NFT
다양한 콘텐츠 플랫폼



목 차

- 소개
- 프로젝트 기획 및 설계
- 개발 과정
- 애플리케이션 시연
- 회고





소개



팀 소개



BE 김태근(팀장)

- CI/CD
- 구매 서비스
- 빌링 서비스



BE 정승훈

- 웹툰 서비스
- 댓글 서비스
- 데이터 처리



BE 김수지

- 멤버 서비스
- 게임 서비스
- 시큐리티 설정



FE 손원호

- 웹툰 페이지
- 댓글 페이지
- 보관함 페이지
- 검색



FE 백고은

- Next Auth
- 빌링 페이지
- 메인 페이지
- 마이 페이지
- 웹툰 관리 페이지
- 관리자 사이트

프로젝트 기획 배경

[디지털 융합 K-콘텐츠의 힘]<4> K-콘텐츠 IP의 보고 '웹툰·웹소설'

HOME > NEWS > 경제 > IT > IT



발행일 : 2022-07-05 09:55 지면 : 2022-07-06 5면

K-웹툰, 글로벌 성장 가능성 '청신호'...수익성 본궤도 오르나

입력: 2022.12.21 00:00 / 수정: 2022.12.21 16:14

한국형 작가발굴·수익모델 글로벌 시장에 적용
네이버웹툰·카카오엔터테인먼트 나스닥 상장 추진도

국제 > 국제 일반

“애플, K웹툰 인기 앞세워 북앱 부활 노린다”

이용성 기자

입력 2023.05.08 10:40



웹툰의 인기 상승과 함께 글로벌 시장으로 뻗어 나가는 K웹툰

프로젝트 소개



게임

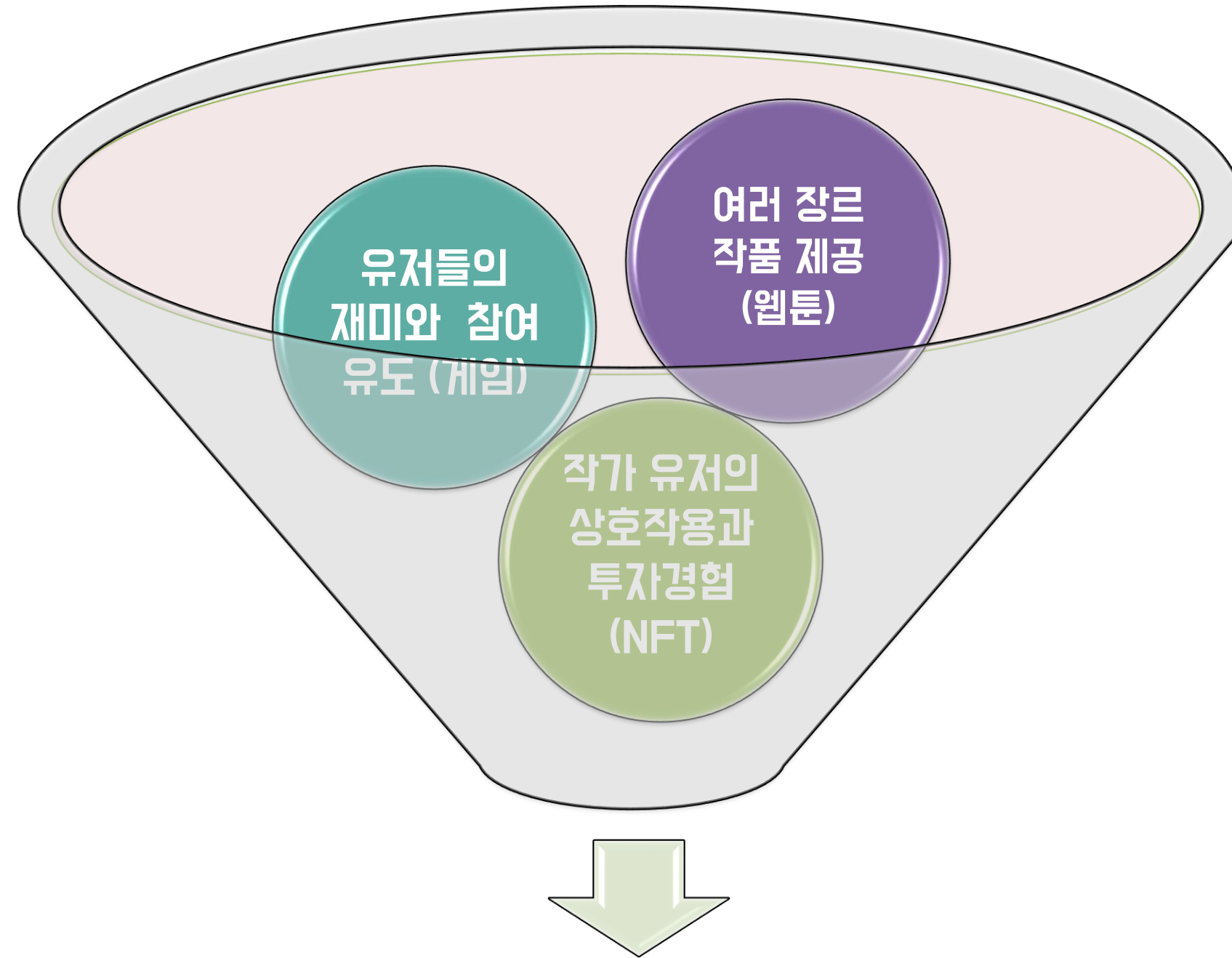


웹툰



NFT

기대 효과



충성 고객 유치 및 사업 확장을 위한 다양한 요소 제공



기획 및 설계

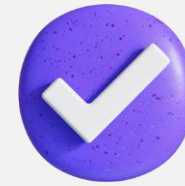


기획 및 설계

DDD

Domain Driven Design

전략적 설계



이벤트 스토밍



보리스 다이어그램



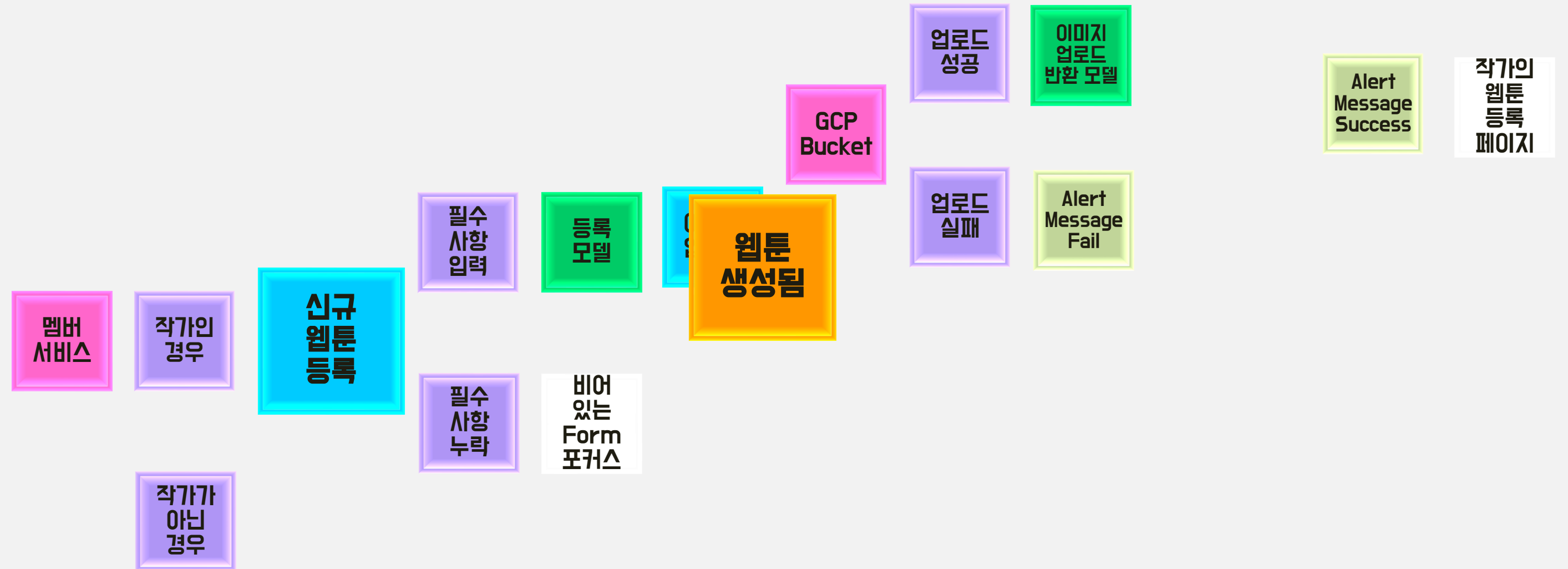
ERD

기획 및 설계

이벤트 스토밍

Domain Driven
Design

전략적 설계



기획 및 설계

이벤트 스토밍

Domain Driven
Design

전략적 설계



기획 및 설계

이벤트 스토밍

Domain Driven
Design

전략적 설계

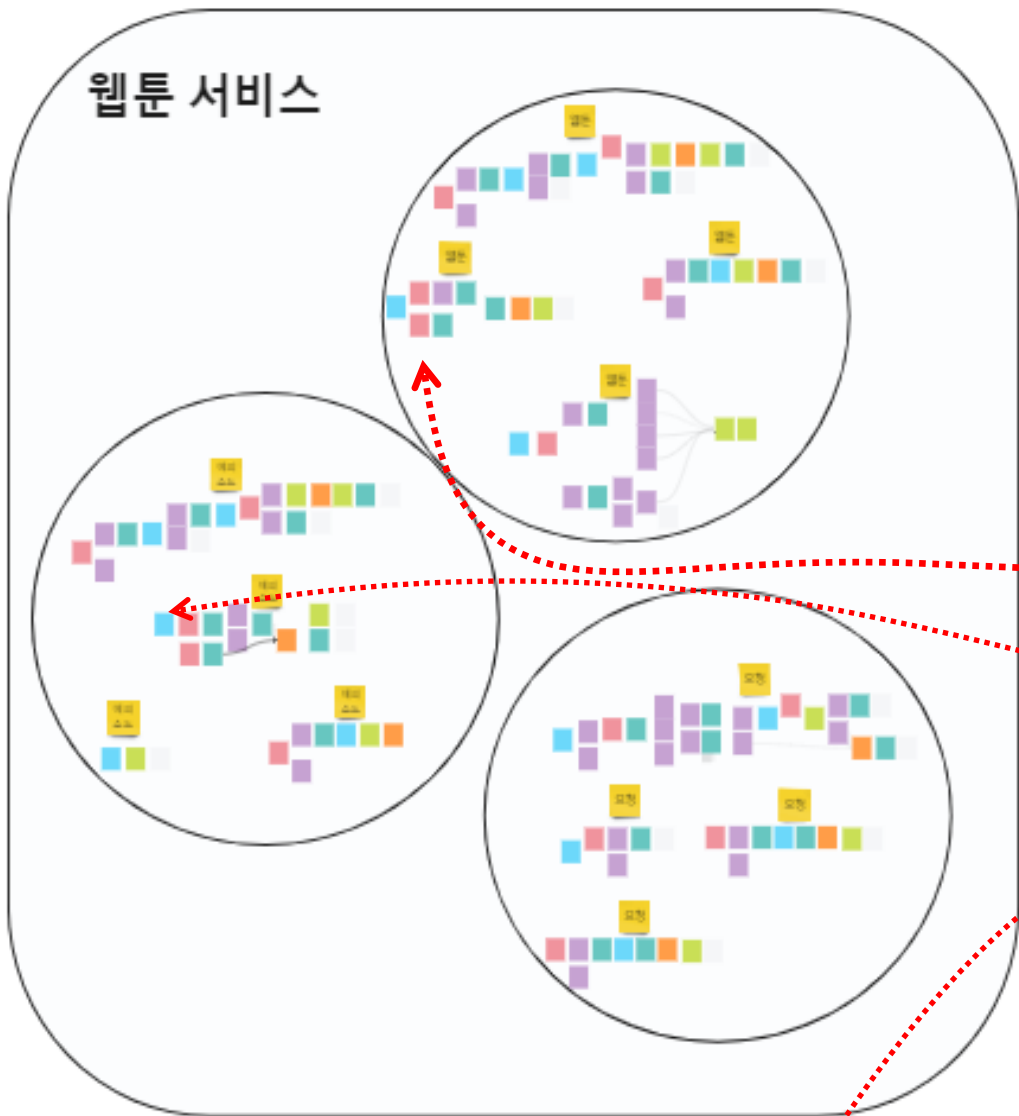
도메인

에그제크티브

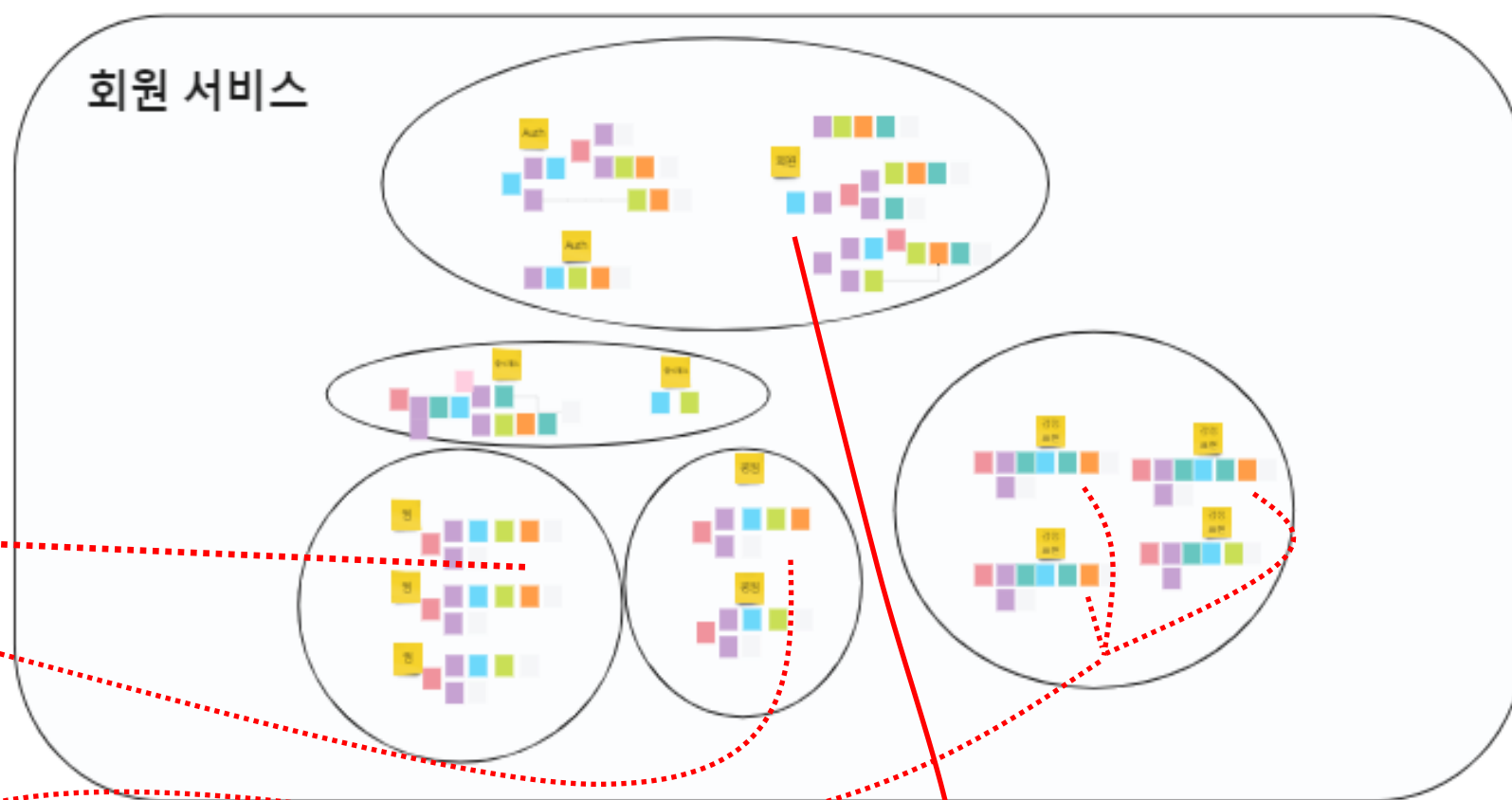
서비스

통신

웹툰 서비스



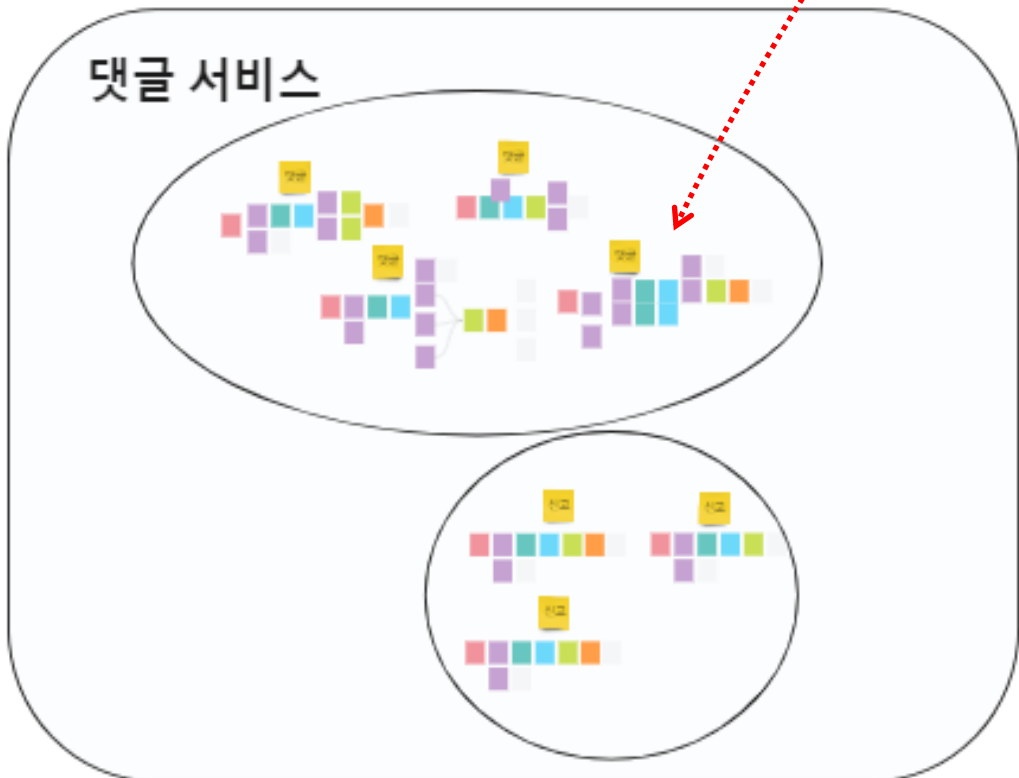
회원 서비스



구매 서비스



댓글 서비스



게임 서비스



블록 서비스

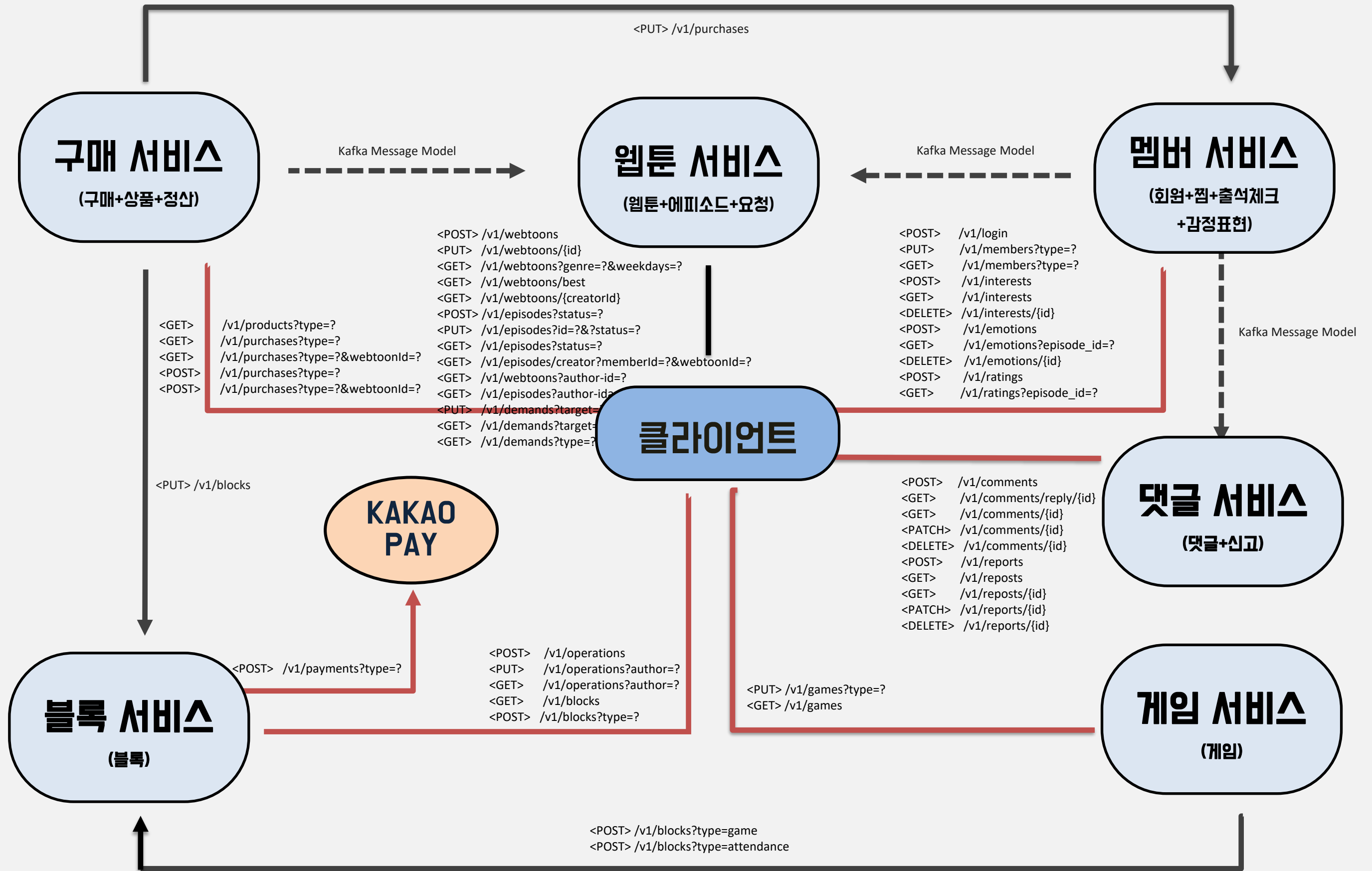


기획 및 설계

보리스 다이어그램

Domain Driven
Design

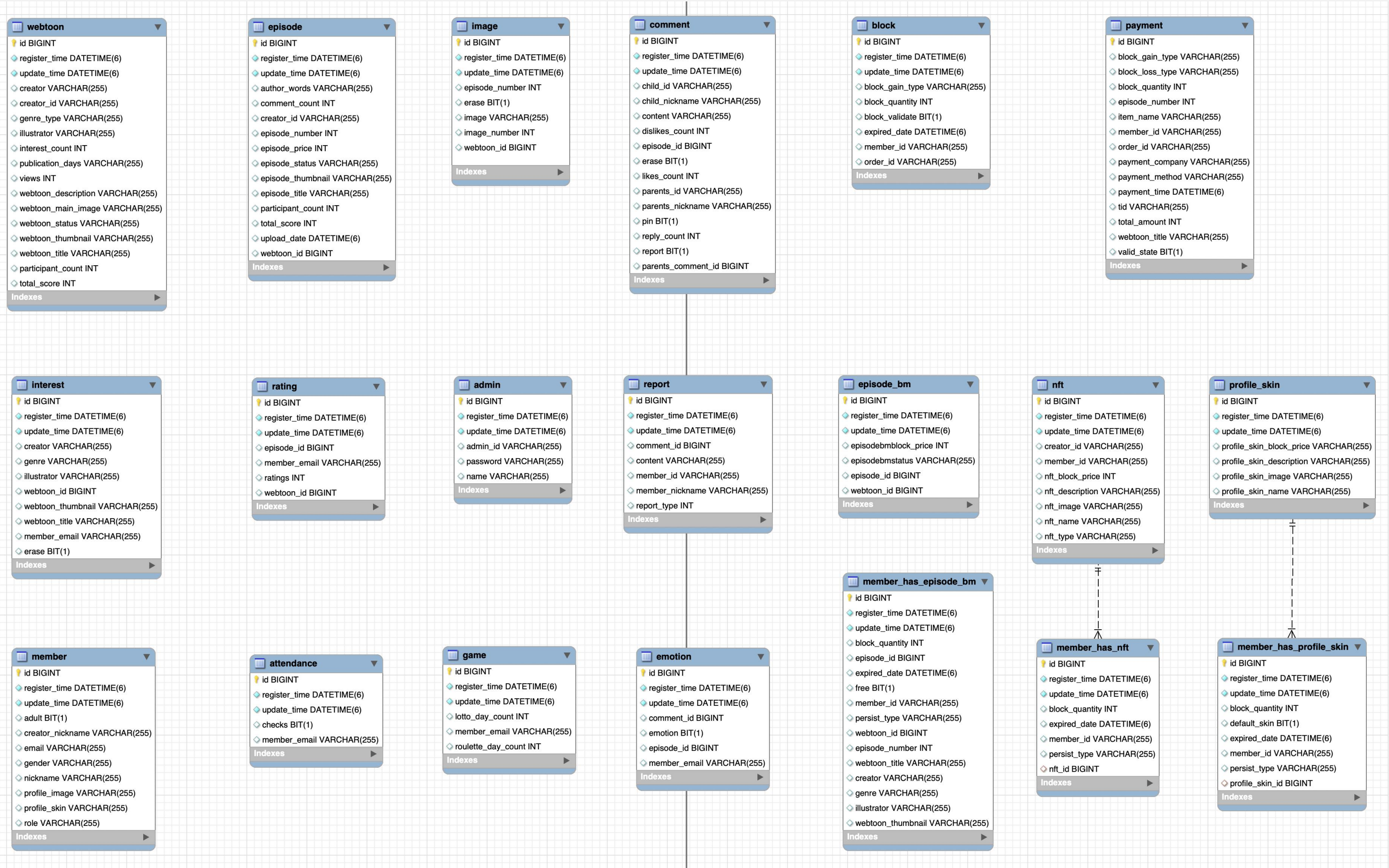
전략적 설계



기획 및 설계

ER 다이어그램 Domain Driven Design

전략적 설계



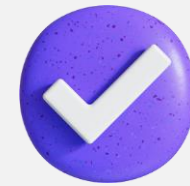
기획 및 설계

아키텍처

MSA



서버 아키텍처

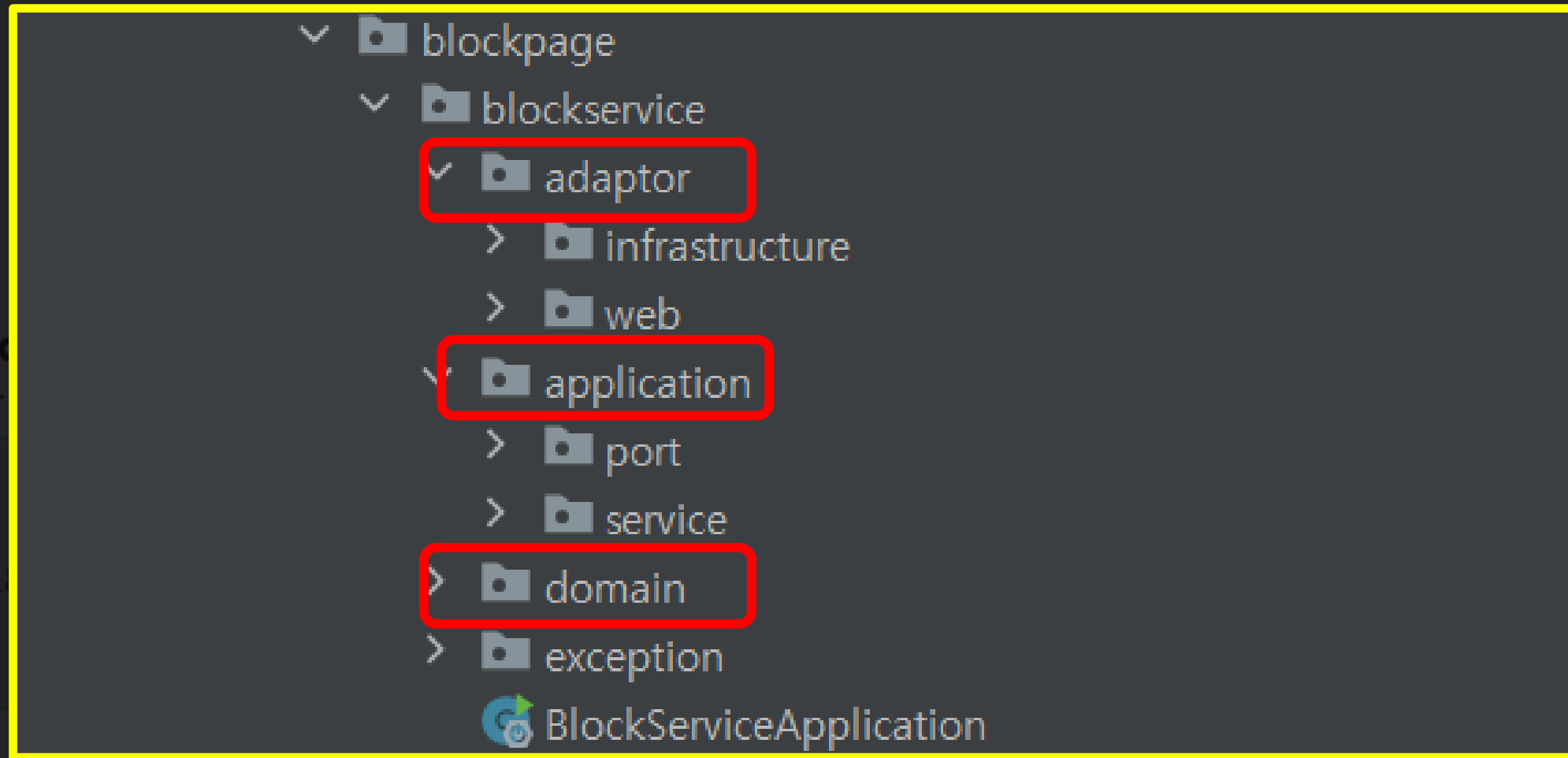


인프라 아키텍처

서버 아키텍처

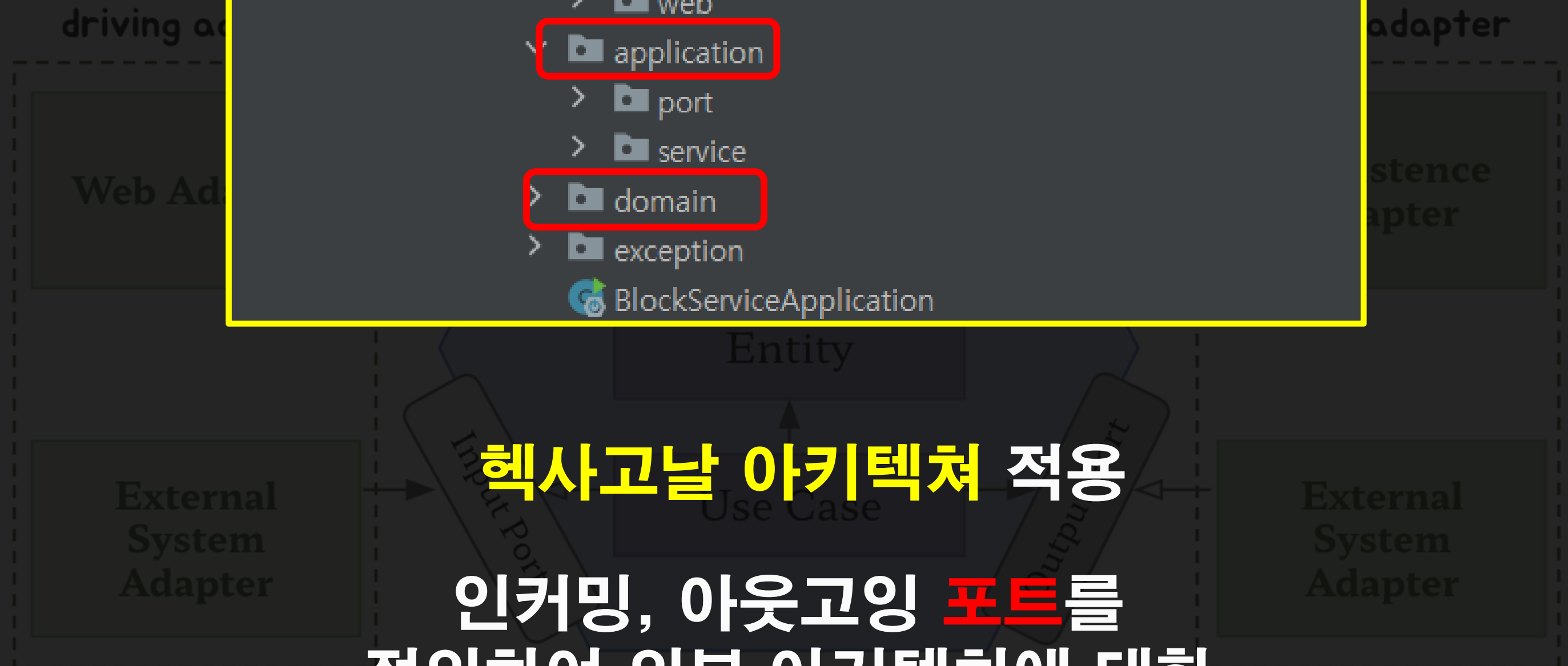
MSA

헥사고날 아키텍처



헥사고날 아키텍처 적용

인커밍, 아웃고잉 **포트**를
정의하여 외부 아키텍처에 대한
의존성을 분리

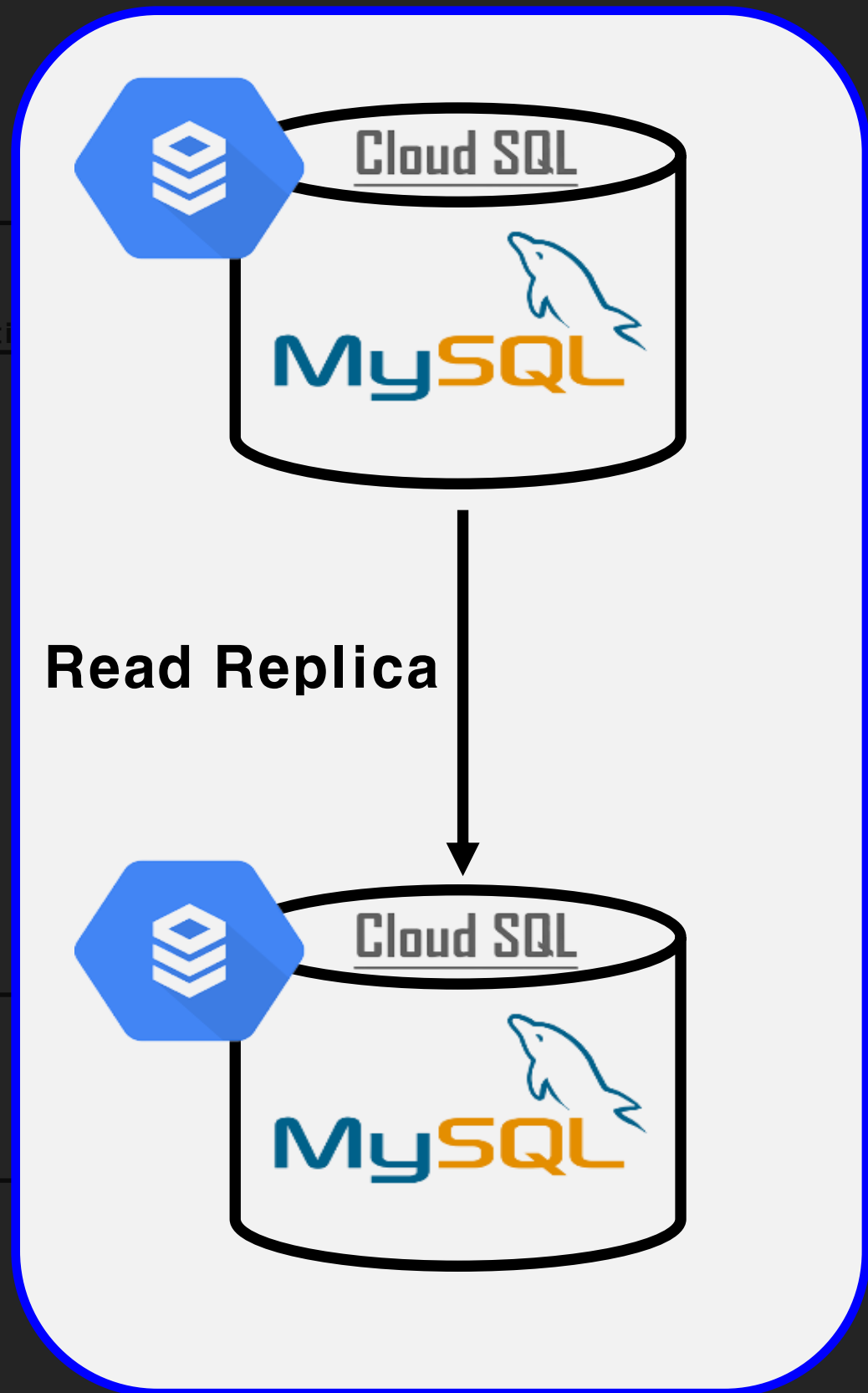


인프라 아키텍처

MSA

CQRS 패턴 적용

웹툰 서비스 특성상
읽기 기능을 많이
필요로함

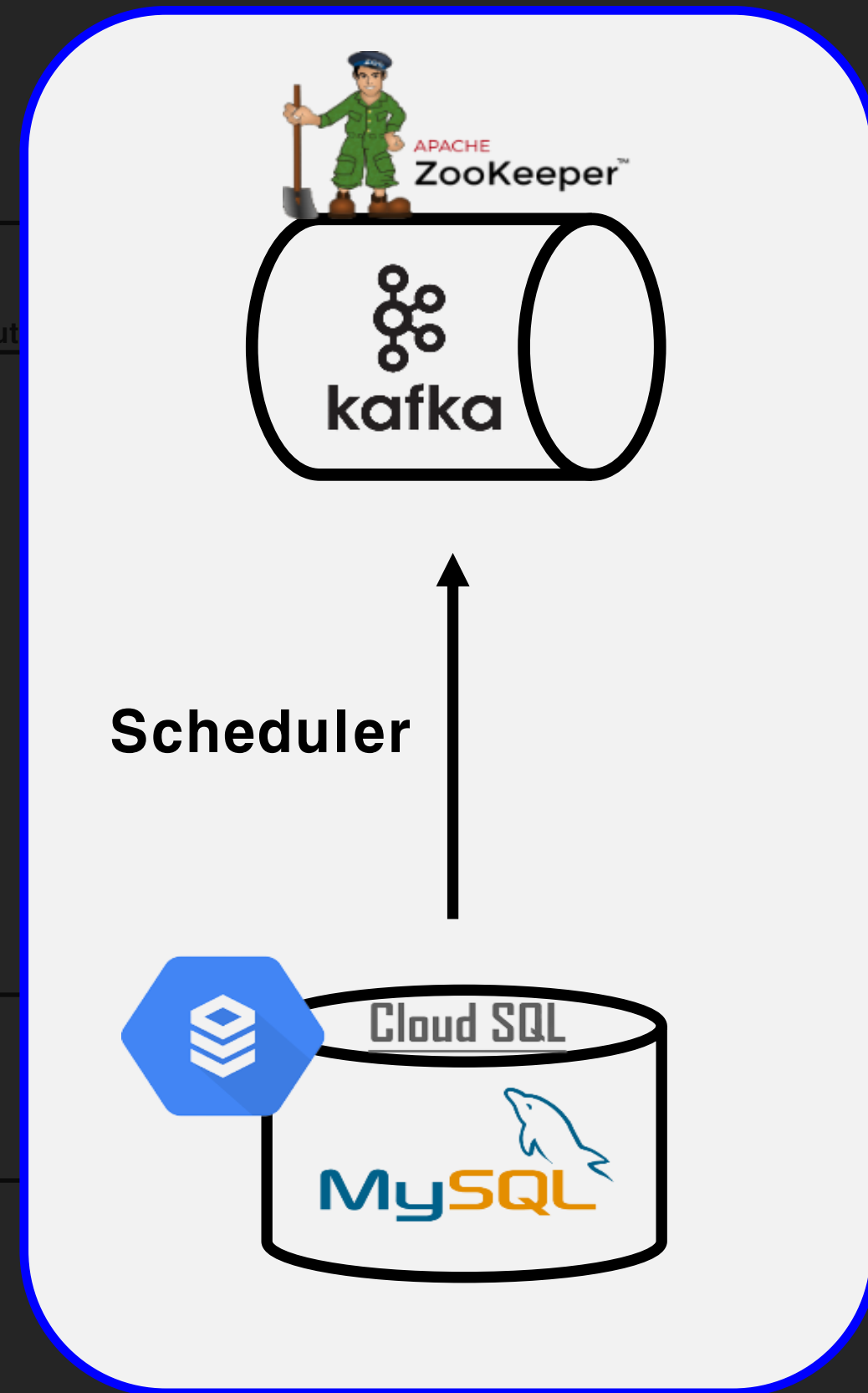


인프라 아키텍처

MSA

CQRS 패턴 적용

조회수, 찜, 감정표현 등
빈번한 쓰기 행위는
Kafka 및 Scheduler 를
이용하여 버퍼 역할 수행





개발 과정



개발 과정

개발 과정

Operation & Development



칸반 보드



이슈 발행



브랜치 생성 및 개발



코드 리뷰

칸반 보드

Operation Development

칸반보드
404 NOT BAD, Github

칸반보드 | 칸트 차트 | 담당자별 Issue | BE | FE

BE 미할당 과제 10 | BE 업무중 8

개발 119 ... +

- 구성 서버를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성
개발 | CONFIG
- 유레카서버를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성
개발 | EUREKA
- 게이트웨이 서비스를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성
개발 | GATEWAY-SERVICE
- 상품 (NFT, Profile-Skin, Episode_BM) 스토어 조회 및 수정 유스케이스작성

에피소드 도메인 하겠습니다.
승훈 정 | 개발 | WEBTOON-SERVICE

주문서비스를 레임 워크 파일
개발 | PURCHASE-SERVICE

댓글 도메인 M
승훈 정 | 개발 | COMMENT-SERVICE

+ 새로 만들기

2023년 4월

23 24 25 26 27 28 29 30 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

인트 스토밍 | [화면 설계] 전체적인 화면 설계 | DB 설계 및 인프라 구축 | [기획] API 작성 | [기획] 보리스 다이어그램 작성 | [퍼블리싱] 메인 화면

- 웹툰서비스 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | WEBTOON-SERVICE
- 유레카서버를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | EUREKA
- 구성 서버를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | CONFIG
- 주문서비스를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | PURCHASE-SERVICE
- 게이트웨이 서비스를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | GATEWAY-SERVICE
- 아이템서비스를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | BLOCK-SERVICE
- 댓글서비스 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | COMMENT-SERVICE
- 멤버서비스를 위한 스프링 부트 프레임 워크 파일 생성 | USER-SERVICE

[수정] 에피소드 뷰어 | [수정] 댓글 페이지 | [퍼블리싱] 관리자 웹툰 수...

이슈 발행 브랜치 생성

Operation Development

The screenshot displays the GitHub interface. On the left, a sidebar shows a list of issues with filters and search options. The main area shows the details for issue #21, which is titled '블록 사용내역, 충전 내역 조회 유스케이스 생성 및 API 설계 #21'. The issue is marked as 'Closed' and '1 task done'. The description includes a list of requirements for the API and a 'To Do' section with a task to develop a feature for saving recharge records in the database.

Issues 1 Pull requests Actions Projects Security Insights Settings

블록 사용내역, 충전 내역 조회 유스케이스 생성 및 API 설계 #21

Closed 1 task done geunskoo opened this issue last month · 0 comments · Fixed by #26

geunskoo commented last month · edited

Description

블록 사용 내역 및 충전 내역 조회 API 생성하기.

- 블록 충전내역 => 블록, 현물 교환 이벤트
- 블록 사용내역 => 블록, 상품 교환 이벤트

위 두 이벤트다 블록이라는 도메인을 사이에 두고 발생하는 이벤트임으로 block-service에서 구현을 하겠습니다.

블록 사용 내역은 구매 서비스에서 동기 통신으로 블록 서비스에 거래내역을 기록하는 세팅이 필요합니다. (블록 충전 내역은 블록서비스에서 기록이 되고 있습니다.)

To Do

- 블록 충전 내역을 생성하기 위해서는 PUT 요청에서 DB에 충전 내역을 SAVE 하는 기능 개발

개발 과정

코드 리뷰

Operation
Development

The screenshot shows a GitHub pull request titled "Feature/멤버 도메인 mock api 생성 #8" merged into the "develop" branch. A reviewer named "geunskoo" has reviewed the code on May 4. The review includes a comment on a code change in "MemberEntity.java" (lines 16-20). The original code defines a simple enum:

```
public enum Role{
    MEMBER,
    AUTHOR,
    ADMIN
}
```

. The reviewer suggests a more descriptive format:

```
public enum Role {
    MEMBER("일반 회원"),
    AUTHOR("작가"),
    ADMIN("관리자")
}
```

. The reviewer's comment asks if it's possible to write the enum values with string literals and explains that this would be more helpful for understanding the roles.

Merged Feature/멤버 도메인 mock api 생성 #8
geunskoo merged 7 commits into develop from feature/멤버_도메인_mock_... on May 4

geunskoo reviewed on May 4 [View reviewed changes](#)

geunskoo left a comment Member ...

이제 저희조도 개발 시작이네요 ㅎㅎㅎ

...r-service/src/main/java/com/blockpage/memberservice/adaptor/infrastructure/MemberEntity.java Outdated

Comment on lines 16 to 20

```
16 + public enum Role{
17 +     MEMBER,
18 +     AUTHOR,
19 +     ADMIN
20 + }
```

geunskoo on May 4 Member ...

Role.java 로 enum 타입을 따로 빼서 작성하는 것이 어떨까요? 👍

그리고 아래와 같이

```
public enum Role {
    MEMBER("일반 회원"),
    AUTHOR("작가"),
    ADMIN("관리자")
}
```

enum 타입이 어떤 역할을 하는지 string 값으로 명시적으로 작성하면 더 도움이 될 것 같습니다 👍

개발 과정

개발 툴

Operation
Development

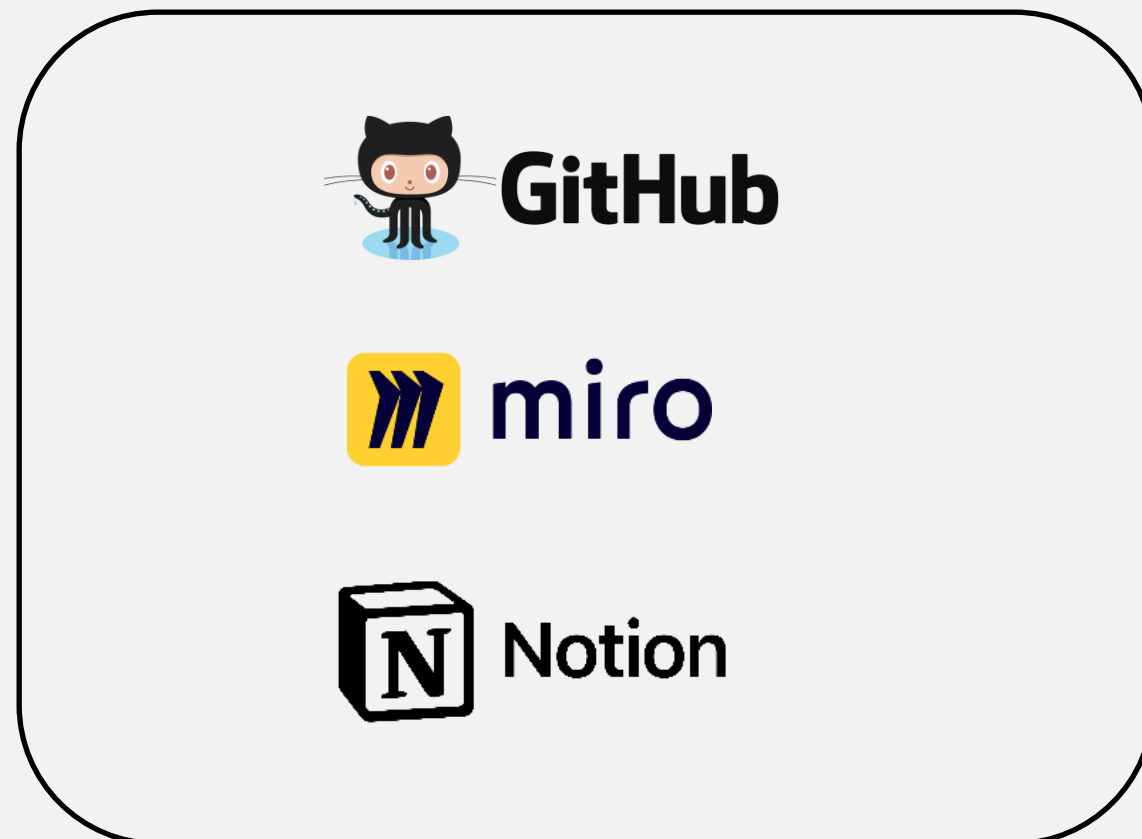
프론트 엔드



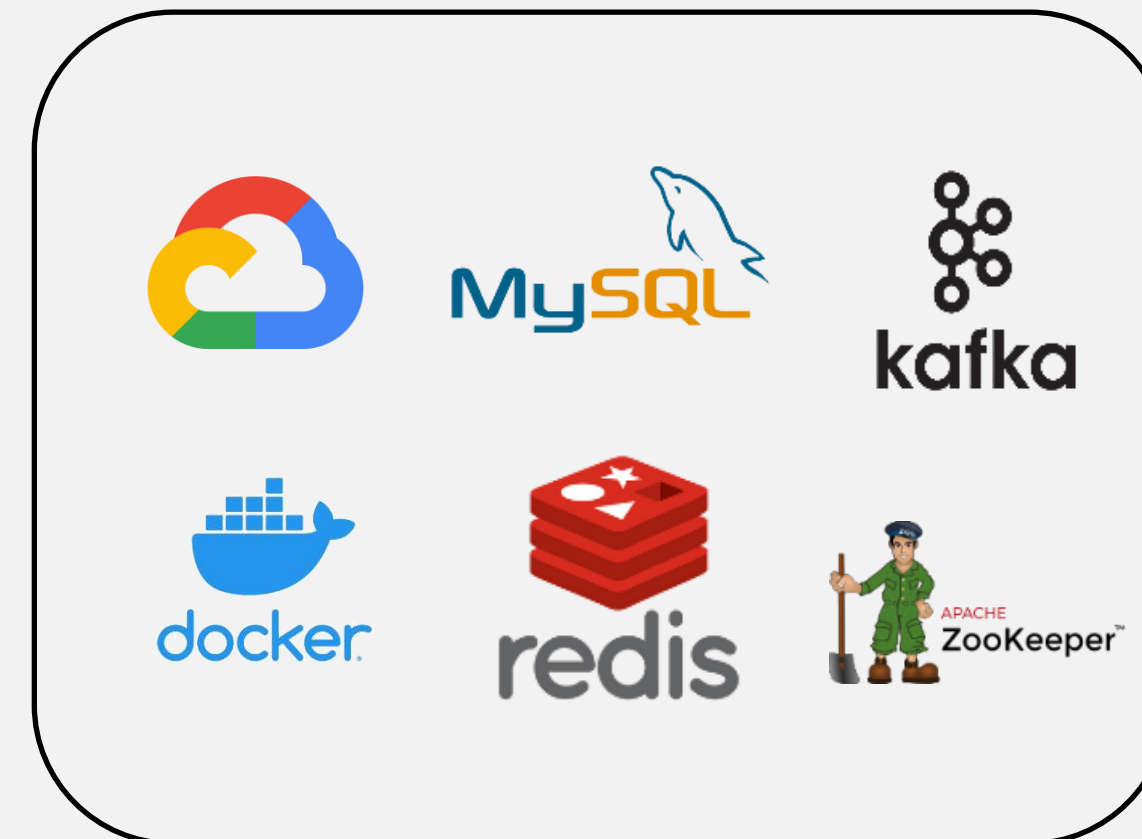
백엔드



협업툴



인프라





애플리케이션 시연



QR 코드

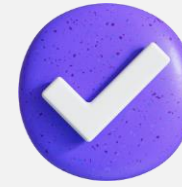


BlockToon

시 연

시연

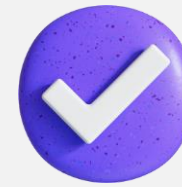
Application



웹툰 / 댓글



로그인



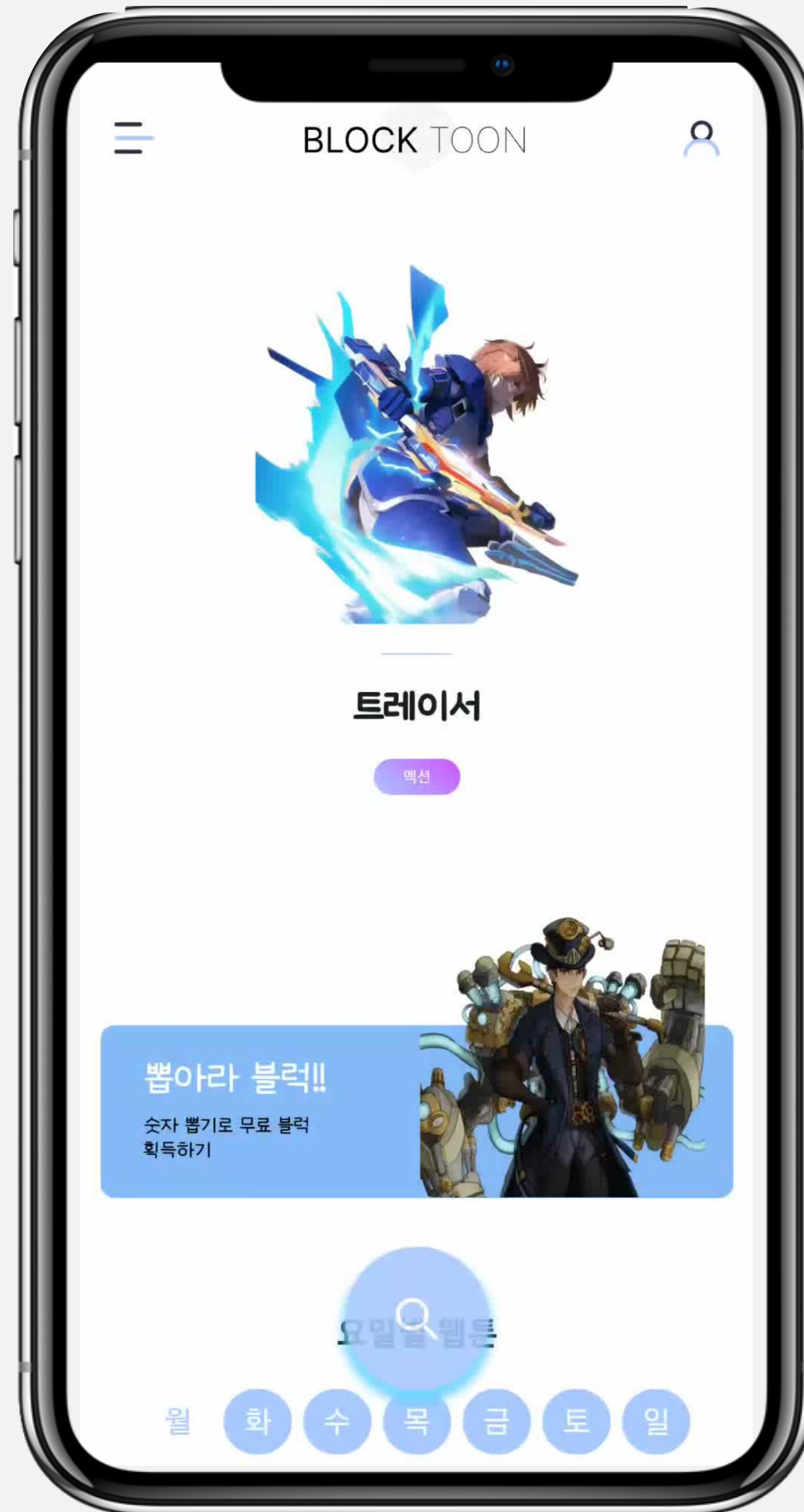
결제 / 상품



게임

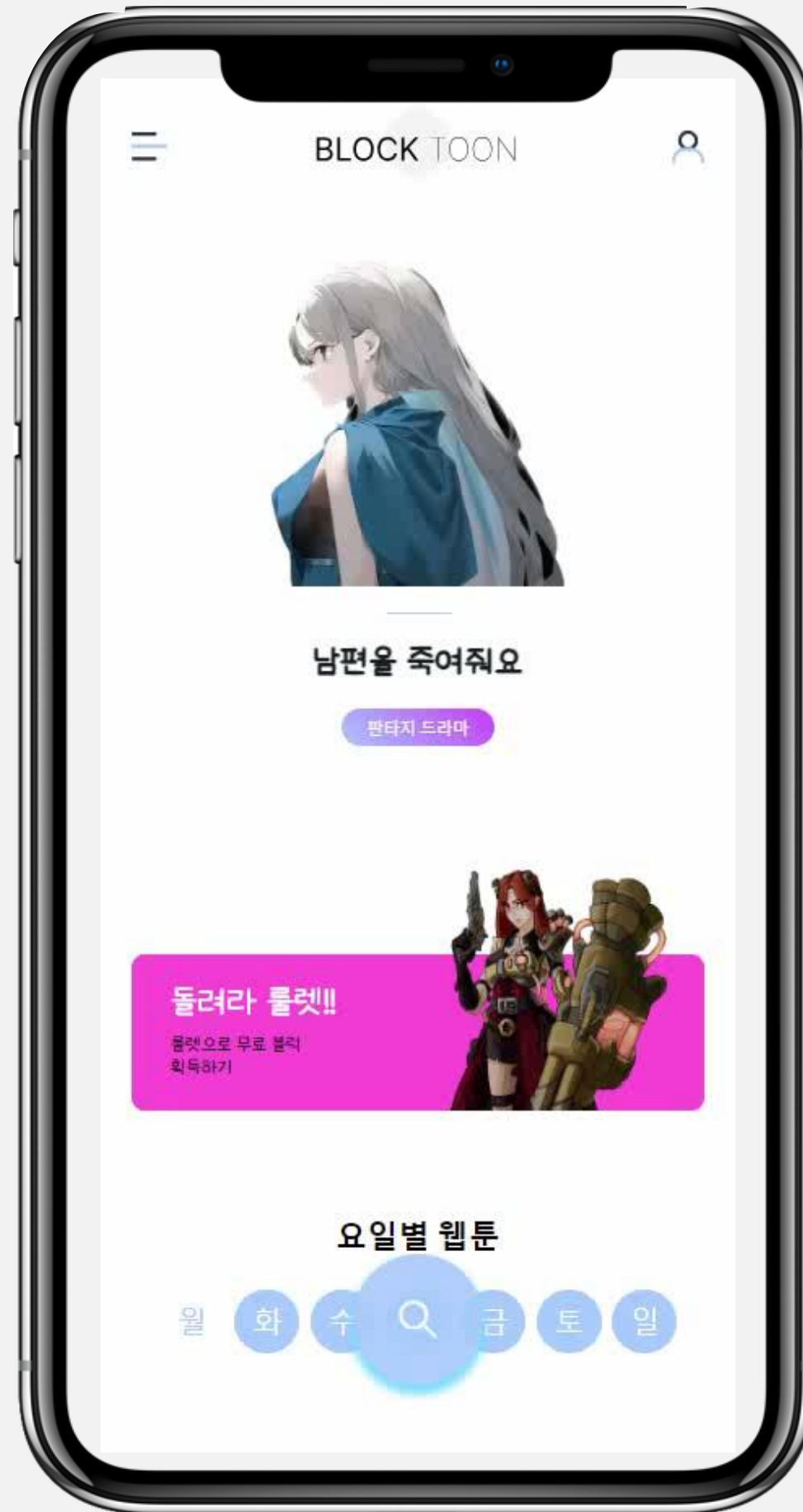
웹툰 서비스

메인 화면 웹툰 탐색



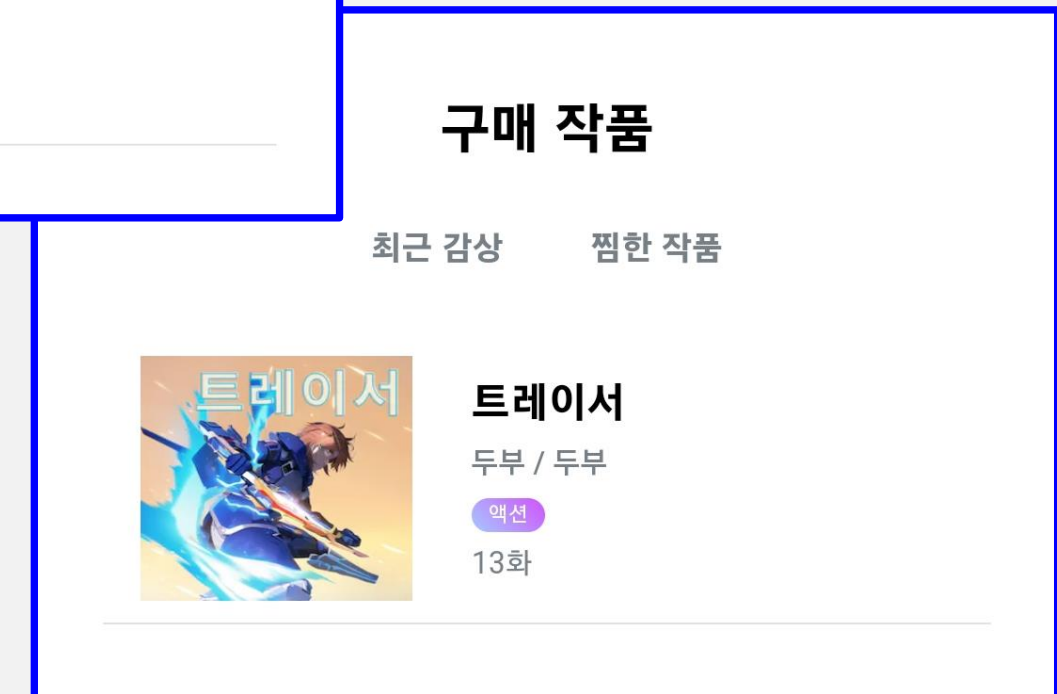
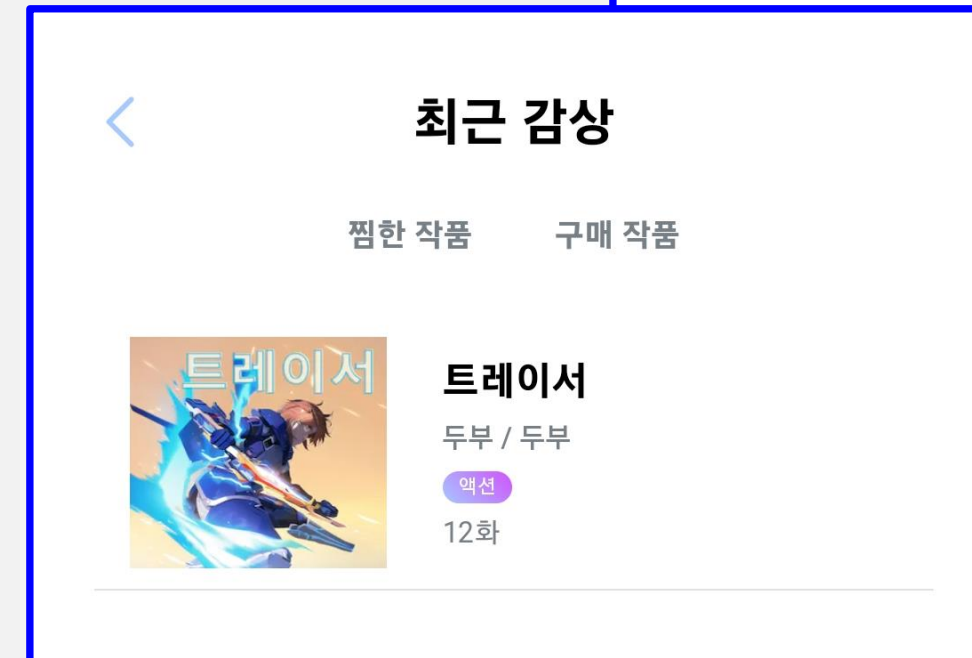
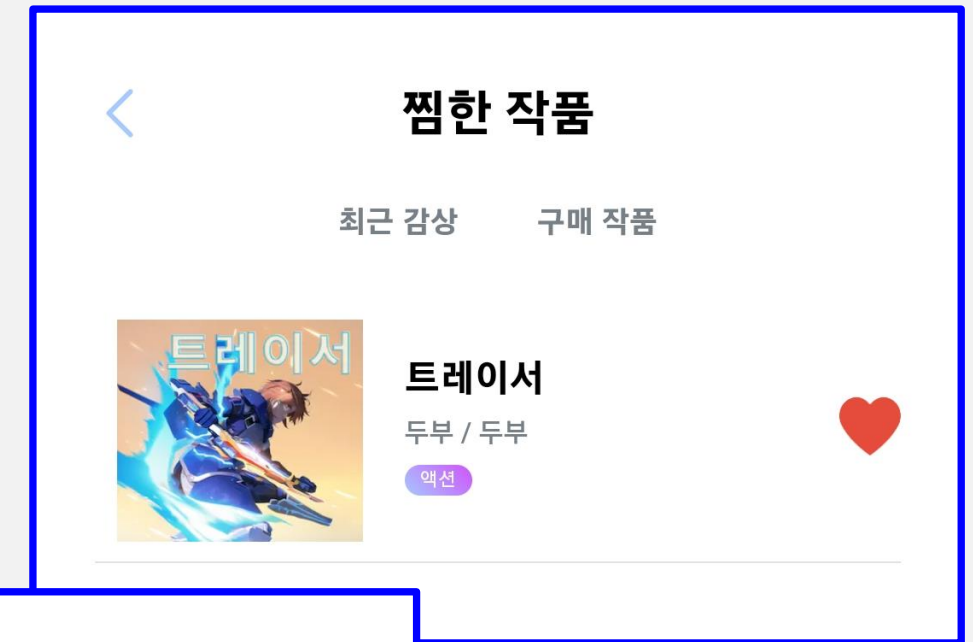
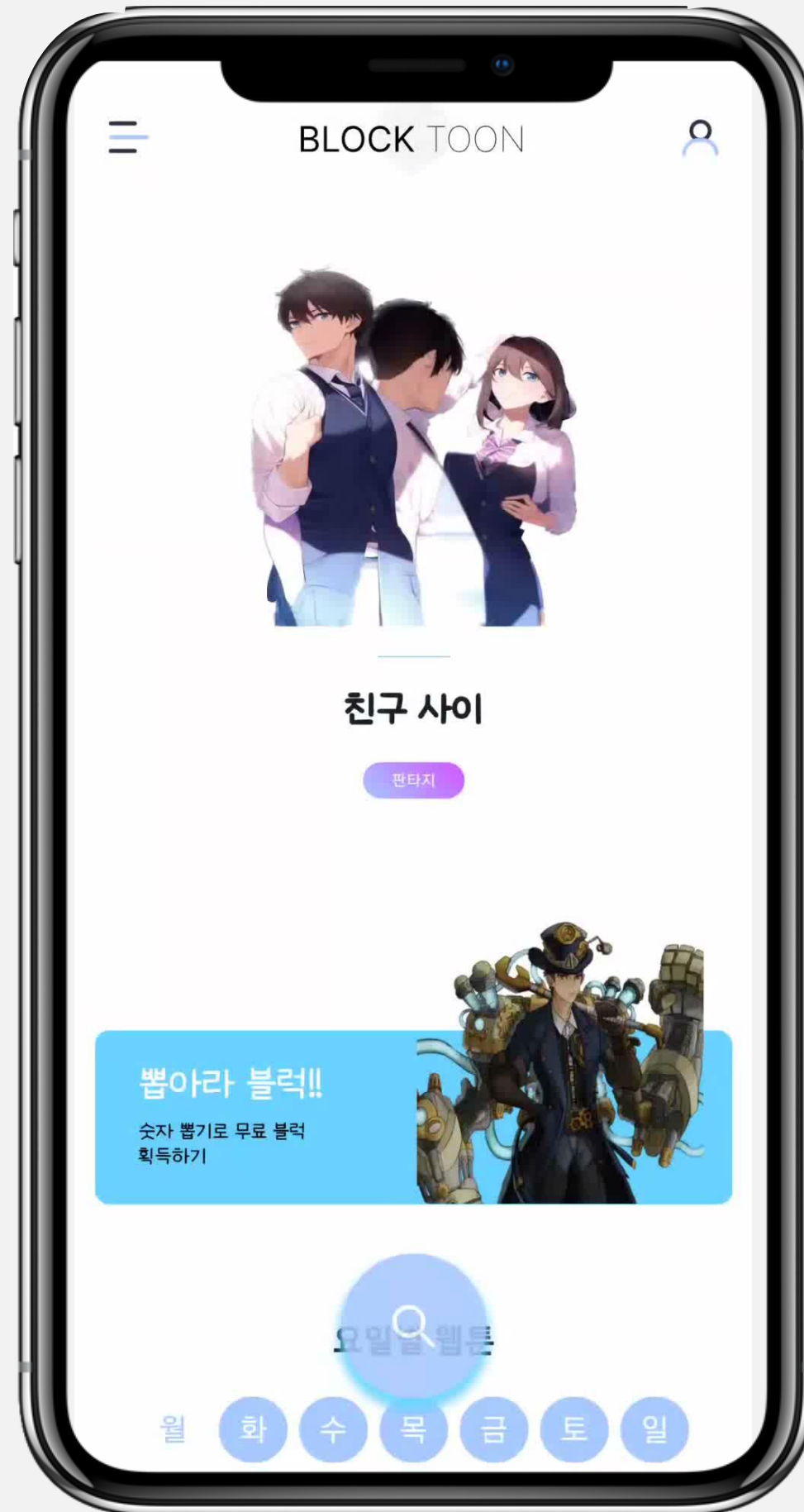
회원 서비스

로그인
로그아웃



회원 서비스

웹툰 감상



댓글 작성

BLOCK TOON

백고은 님~
환영합니다~ ^^

- 요청 승인
- 댓글 신고
- 정산 관리
- 통계
- 로그아웃

UNPLEASANT 2023-06-14 03:02:19

순두부
아 뭔가 시끄럽노!!

승인
반려

12화

7개의 댓글

댓글을 입력해 주세요

작가님이 고정함

김태근 23.06.14 02:34

블럭툰 서비스에서 다양한 콘텐츠들을 제공하고, 각종 게임을 통해 블럭을 받을 수 있다고 !!? 웹툰 또한 꿀잼 !!

답글 달기 404 | 0

순두부 23.06.14 03:37

신고되어 삭제된 댓글입니다.

답글 1 11 | 7

태구리 23.06.14 02:34

아 뭔가 시끄럽노!!

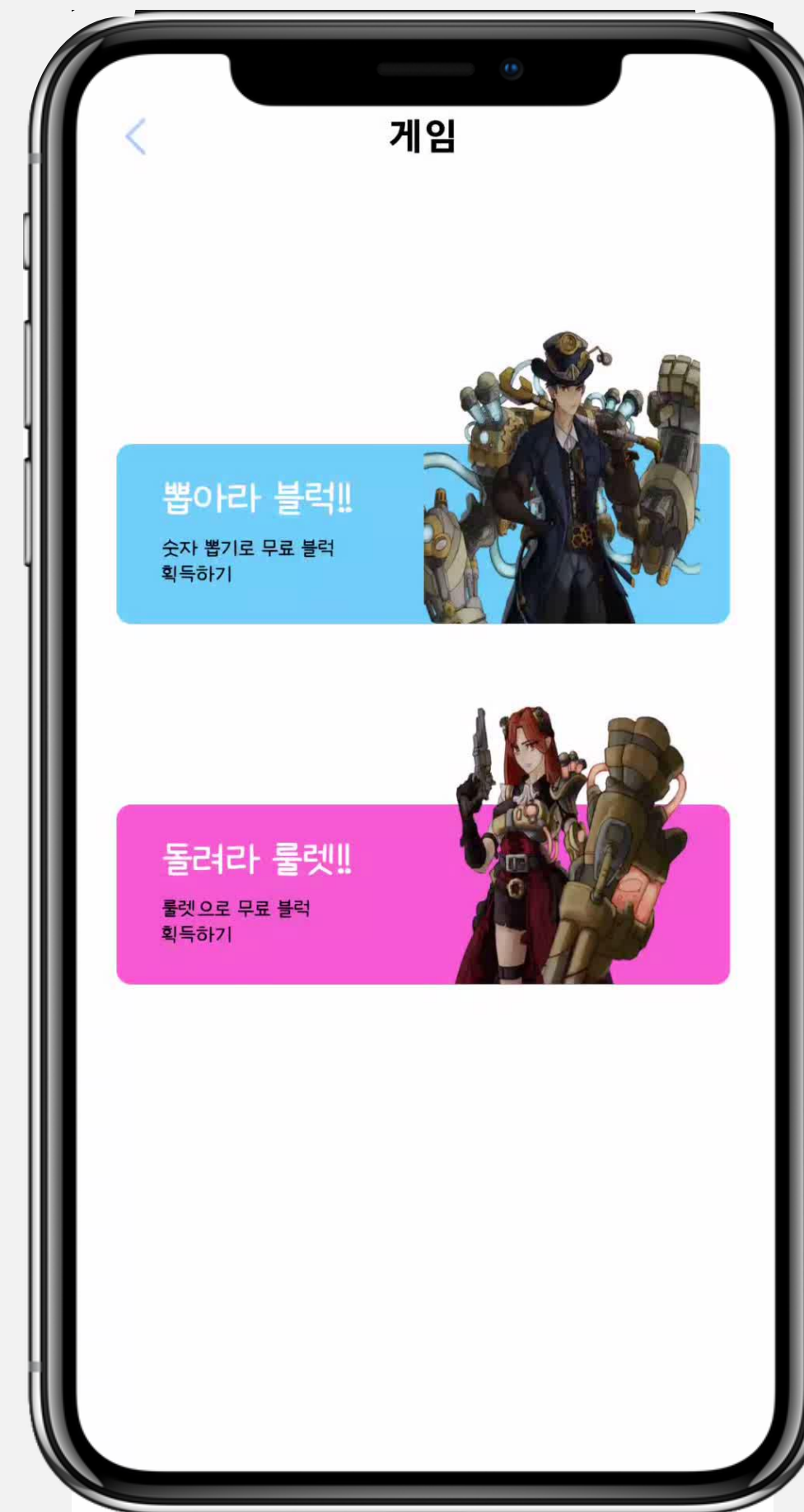
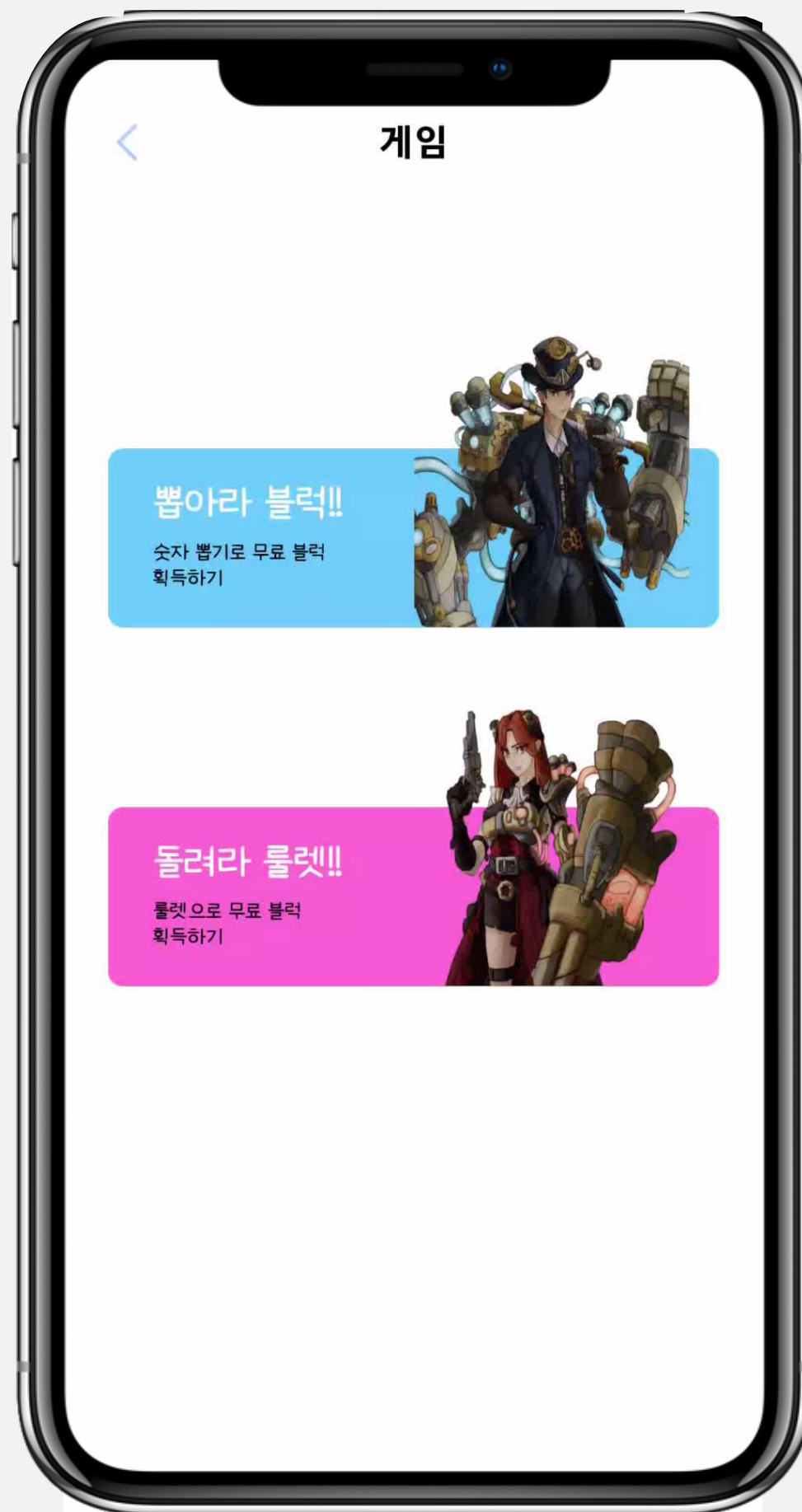
답글 달기 9 | 9

따다닥 23.06.14 03:02

승인
반려

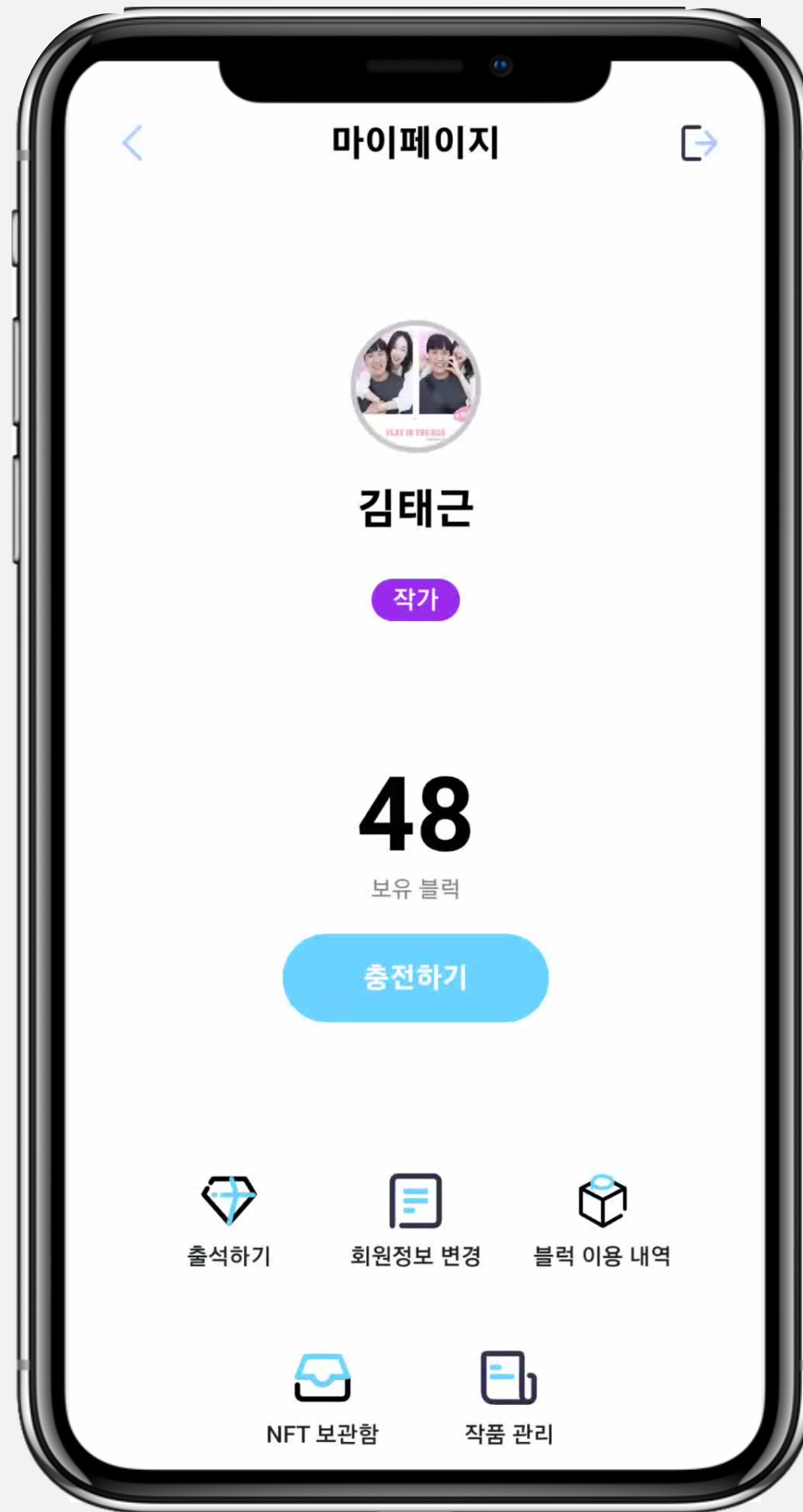
블록 서비스

미니 게임 돌림판/로또



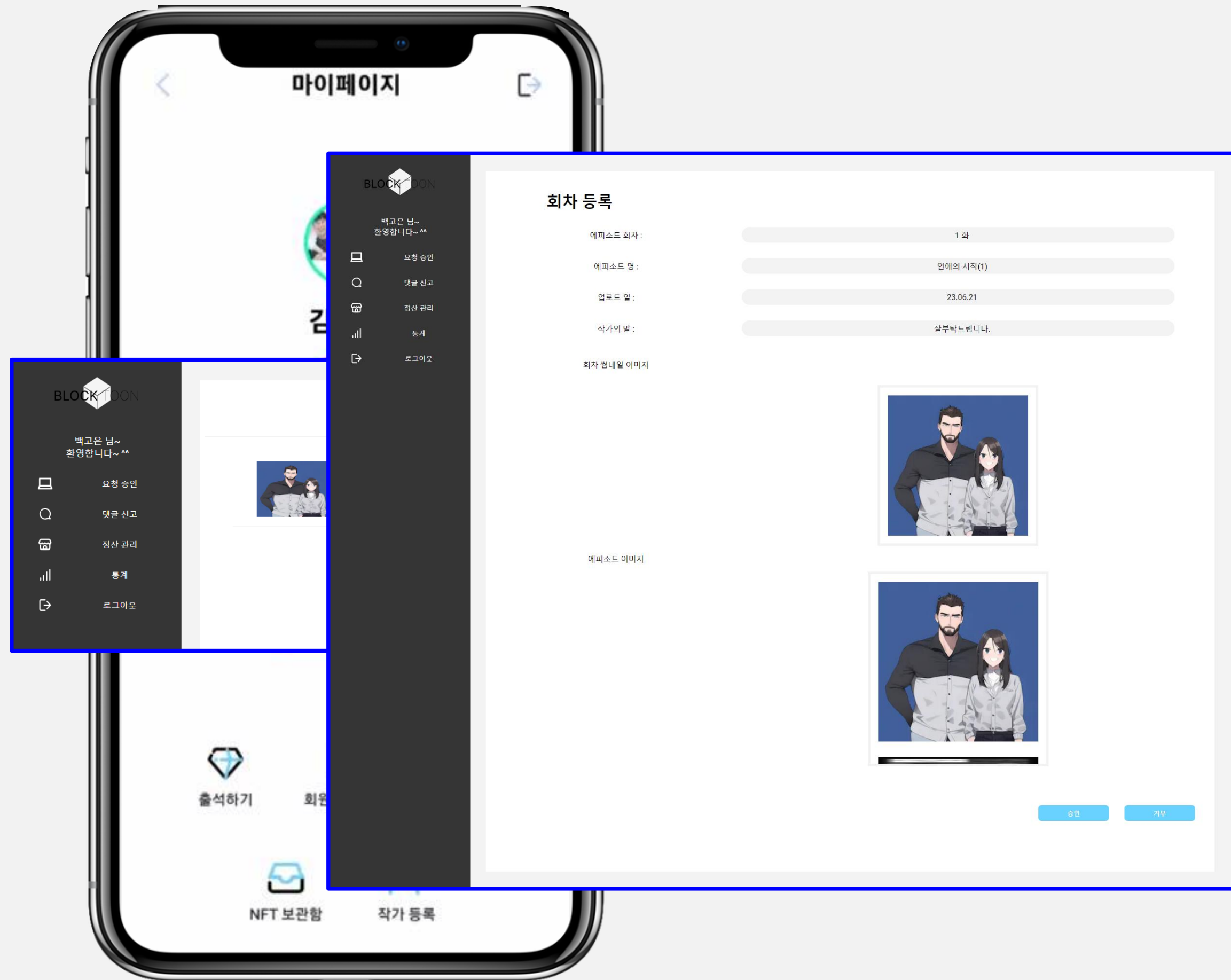
블록 서비스

블록 충전/환불



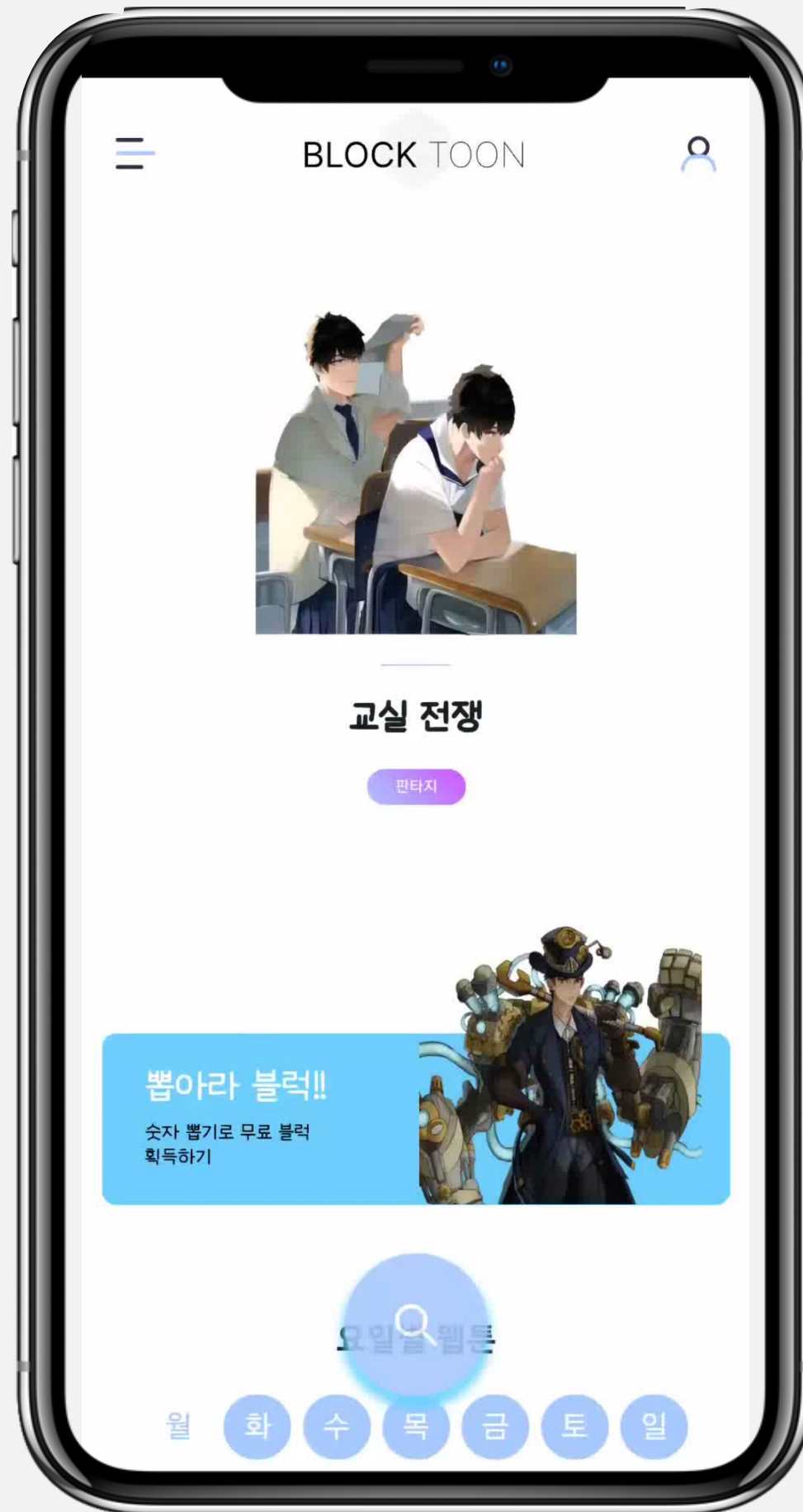
블록 서비스

작가 등록 웹툰 업로드



블록 서비스

상품 스토어





회고



프로젝트를 마무리하며



처음으로 팀장이라는 직위로 개발을 해보았습니다. 사실 저 스스로에 대해서 팀장에 대한 자격이 있는지 의문이 많았습니다. 하지만 팀원들이 저를 많이 신뢰해주고, 제가 한 요청을 잘 받아주셔서 감사했습니다. 2차 프로젝트 MSA는 정말 수 많은 도전의 연속이었습니다. MSA라는 아키텍처를 지향하기 위해서 기본적으로 갖추어야 할 인프라적인 지식들과 애플리케이션 개발론에대한 공부량이 상당했습니다. 서버 개발을 할 때, 계층구조가 아닌 핵사고날 아키텍처 구조를 이용하여 개발을 했는데, 너무 흥미롭고 즐거웠습니다. 사실 백엔드 팀 전체가 핵사고날 아키텍처에 대한 이해도를 같이 가져가야만 유의미한 코드리뷰와 적용이 가능했습니다. 빠른 시일내에 많은 성과를 내야하는 프로젝트 특성상 복잡한 아키텍처를 적용하는 것이 큰 욕심일 수 있었는데, 팀원분들 모두 기꺼이 새로운 도전에 같이 발을 내딛어주었고 그 결과 많은 것들을 배우는 기회가 되었다고 생각합니다. 그리고 프론트분들도 개발된 API를 최대한 구현해주기 위해서 엄청 노력 해주셔서 감사합니다. 웃음도 많고 긍정적인 우리팀 덕분에 매일 매일 즐겁게 개발했습니다. 감사합니다.



2차 프로젝트를 시작하며 기대 반 걱정 반으로 시작하였습니다. MSA로 프로젝트도 처음이고, 거기다 핵사고날 아키텍처까지 사용하려 이벤트 스토밍까지 진행하니 눈앞이 깜깜했습니다. 하지만 팀장님과 팀원들, 멘토님의 도움과 열정으로 같이 공부하고 배워 프로젝트를 순탄히 진행할 수 있었다고 생각합니다. 낮부끄러운 말은 잘 못하는 성격이라 이 자리를 빌려 다들 감사합니다 ㅎㅎ 새로운 기술들을 배우가며 프로젝트를 진행하니 재미도 있었고, 팀장님의 주도하에 코드 리뷰도 활발하게 진행되어 많은 부분을 배울 수 있어 좋았습니다. 프론트 분들과 통신에서도 많이 배우고 성장한 것 같아 프로젝트가 여러모로 스스로의 성장에 도움이 많이 되었습니다. 다들 프로젝트 진행하느라 고생 많으셨습니다 :)



2차 프로젝트를 시작하며 기초지식이 부족한 제가 프로젝트의 처음부터 끝까지 맡겨진 부분을 잘 마무리 할 수 있을 지 걱정이 많았지만 이벤트 스토밍을 통해 서비스 기획을 하고 핵사고날 아키텍처를 공부하며 프로젝트에 대한 이해도를 높일 수 있었습니다. 2차 프로젝트에서 가장 큰 도움이 된 것은 팀원들의 지원과 소통이었습니다. 기초가 부족한 저를 위해 코드 리뷰를 꼼꼼히 해주었고 어려운 부분에서는 먼저 공부하여 저에게 이해시켜주었습니다. 이러한 도움으로 2차 프로젝트에서 많은 것을 배우고 성장 할 수 있었습니다. 프로젝트의 설계 처음부터 끝마무리 까지 진행하는 첫 프로젝트에서 많은 것을 배우고 좋은 사람들을 얻어 갈수 있어 너무 뜻깊은 시간이었습니다~! 팀원 모두 고생하셨습니다



처음에는 2차 프로젝트 정말 해낼 수 있을까? 싶었는데 프로젝트를 진행하면서 잘 몰랐었던, 이벤트 스토밍도 배웠고, 팀원들과 클론 코딩이 아닌 자체적인 우리의 웹 페이지를 만들어서 사용자들에게 보여줄 수 있다는 것이 뿌듯하고 저희 팀원들도 많이 고생했다고 말해주고 싶습니다. 기존 웹툰 서비스에서 NFT와 게임, 스토어를 추가하고 독자도 웹툰을 올릴 수 있도록 하는 것 등 차별화된 새로운 경험을 사용자들에게 제공하고 싶어서 많은 회의를 나누었습니다. 집중해서 코딩을 하다보니, 저의 코딩 실력도 많이 늘었다고 생각이 들며, 색다른 웹툰 페이지를 만들어서 끝까지 열심히 한 보람이 있었습니다.



약 2개월 간의 기간 동안 팀원들과 함께 2차 프로젝트를 진행했습니다. 프로젝트의 설계부터 구현까지 직접 진행하다 보니 시간이 정말 빠르게 흘러간 것 같습니다. 처음에는 거대하게만 보였던 프로젝트가 협업을 하면서 천천히, 조금씩이지만 진행되는 것을 보며 할 수 있다는 것을 느꼈고, 팀원들과 함께 개발해 나아가는 만큼 팀원과의 소통이 중요하다는 것을 느꼈습니다. 프로젝트를 마무리 하며 돌아보니 진행과정에서 기술적인 부분과 개발자로서의 사고, 마음가짐 등 많은 것을 배울 수 있었고, 어떻게 해야 조금 더 나은 결과물을 만들어 낼지 고민을 하면서 성장해 나갈 수 있었다고 생각합니다. 앞으로도 더 성장할 수 있도록 주어진 문제에 대해 고민하고 노력하겠습니다. 감사합니다.



감사합니다 !

