

LMS TALK 어플리케이션 요구분석서

화면	분류	요구분석 내용		담당자	구현상태	
		세부분류	세부내용			
환경				개발 환경은 Qt Creator / LINUX Ubuntu / C++17 / SQLite 3.42.0	---	완료
				어플리케이션 화면의 크기는 800*450으로 구현한다.	---	완료
로그인	기본 화면	아이디, 비밀번호 입력칸, [로그인], [회원가입], [아이디찾기], [비밀번호찾기] 버튼을 새로로 구성한다.			소지안	완료
		아이디, 비밀번호가 DB에 저장된 유효한 값과 매칭되면 닉네임 입력창으로 넘어간다.			소지안	완료
	기능	아이디, 비밀번호가 DB에 저장되지 않았거나 매칭되지 않은 경우, 메시지가 팝업되도록 구현한다.			소지안	완료
		[아이디찾기] 버튼을 누르면 아이디 찾기 화면으로 전환된다.			소지안	완료
		[비밀번호찾기] 버튼을 누르면 비밀번호 찾기 화면으로 전환된다.			소지안	완료
		[회원가입] 버튼을 누르면 회원가입 화면으로 전환된다.			소지안	완료
회원가입	기본화면	아이디, 비밀번호, 이름, 이메일, 전화번호 입력칸, [중복확인], [홈], [회원이입하기] 버튼으로 구성한다.			소지안	완료
		[중복확인]버튼을 통해 아이디, 이메일, 전화번호는 DB에서 중복확인 기능을 구현한다.			소지안	완료
	기능	아이디 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20			소지안	완료
		비밀번호 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20			소지안	완료
		이메일 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20 및 이메일 형식 제한			소지안	완료
		[홈] 버튼을 클릭 시 로그인 화면으로 전환된다.			소지안	완료
아이디찾기	기본화면	[회원가입하기] 버튼을 누르면 데이터베이스에 회원가입 정보가 저장되고 로그인 화면으로 전환된다.			소지안	완료
		이메일 입력칸, [아이디찾기]버튼, [홈]버튼으로 구성한다.			소지안	완료
	기능	이메일 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20 및 이메일 형식제한			소지안	완료
		[아이디 찾기]버튼 클릭시, 데이터베이스에 저장된 정보를 검색해서, 매칭된 아이디를 서버에서 전송한다.			소지안	완료
		[홈]버튼 클릭시, 홈화면으로 전환된다.			소지안	완료
					소지안	완료
비밀번호찾기	기본화면	아이디, 전화번호 입력칸, [비밀번호찾기]버튼, [홈]버튼으로 구성한다.			소지안	완료
		아이디 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20			소지안	완료
	기능	[비밀번호 찾기]버튼 클릭시, 데이터베이스에 저장된 정보를 검색해서, 매칭된 비밀번호를 서버에서 전송한다.			소지안	완료
		[홈]버튼 클릭시, 홈화면으로 전환된다.			소지안	완료
					소지안	완료
					소지안	완료
닉네임 입력	기본화면	닉네임 입력칸, [닉네임 입력]버튼, [메인]버튼으로 구성한다.			소지안	완료
		닉네임 입력 시, 글자 제한(영문 대소문자, 숫자 필수포함) 글자수 제한 8~20			소지안	완료
	기능	[닉네임 입력]버튼 클릭시, 해당 유저의 데이터베이스에 저장한다.			소지안	완료
		로그인할 때마다, 새로 입력하여 데이터베이스에 업데이트한다.			소지안	완료
		[메인]버튼 클릭시, 메인화면으로 전환된다.			소지안	완료
					소지안	완료
메인 화면	공통기능	기본 화면	메인화면은 탭화면으로 구현하고, 모든 메인 화면 상단에 [내정보], [로그아웃]버튼을 구성한다.		윤승욱	완료
			[내정보] 버튼 클릭 시, 데이터베이스에서 접속중인 해당유저의 회원가입정보를 전송한다.		윤승욱	완료
			내정보 화면에서 [메인] 및 [확인] 버튼 클릭 시, 메인화면 첫페이지로 전환된다.		윤승욱	완료
	사용자 리스트	로그아웃	로그아웃 선택시 서버와의 연결이 끊기고 로그인 화면으로 전환된다.		윤승욱	완료
			회원가입이 완료되어 데이터베이스에 저장된 모든 사용자의 리스트를 불러온다.		윤승욱	완료
			사용자 리스트에는 이름, 닉네임, 접속상태(활성화/비활성화)가 리스트로 출력되도록 구현한다.		윤승욱	완료
		사용자 리스트	접속되어 있는 사용자의 버튼만 활성화된다.		윤승욱	완료
			활성화된 버튼을 다수 선택하여 채팅방을 만들 수 있도록 구현한다.		윤승욱	완료
			[채팅방만들기] 버튼을 클릭하면, 방이름 설정창이 뜨고 사용자가 방이름을 입력할 수 있도록 구현한다.		윤승욱	완료
			방이름 입력 후, 사용자 목록에서 선택한 클라이언트들끼리 분리된 채팅방이 만들어지고 데이터베이스에 채팅방이 저장된다.		윤승욱	완료
			새로고침 버튼으로 새로 추가된 사용자가 리스트에 추가되도록 구현한다.		윤승욱	추가구현
			채팅방 리스트에는 데이터베이스에 저장된 방이름이 출력되도록 구현한다.		윤승욱	완료
	채팅창 리스트	채팅방 리스트에는 해당 유저가 참여한 모든 채팅방 리스트가 저장되어 있게 구현한다.		윤승욱	완료	
		새로고침 버튼으로 새로 생성한 채팅방을 리스트에 추가되도록 구현한다.		윤승욱	추가구현	
				윤승욱	완료	
채팅방	공통기능	기본 화면	화면은 상단바, 채팅창, 입력창으로 구성한다.		김동원	완료
			상단바는 채팅창 이름, [메인] 버튼으로 구성한다.		김동원	완료
		채팅창	[메인] 버튼을 클릭 시 메인 화면으로 전환된다.		김동원	완료
			메인 서버의 DB에서 메시지를 받은연 접속한 클라이언트의 프로그램으로 수신된 메시지를 발송한다.		김동원	완료
			수신 메시지는 닉네임, 전송 문자, 발송시간 으로 구성한다.		김동원	완료
			입력창은 입력, [전송] 버튼으로 구성한다.		김동원	완료
네트워크		엔터키로 발송 가능하도록 구현한다.		김동원	완료	
		메인 서버 1개가 항상 접속중인 상태로 구현한다.		---	완료	
		클라이언트의 다중접속이 가능하도록 구현한다.		---	완료	
		클라이언트가 프로그램을 종료할 때, 서버는 클라이언트의 소켓을 닫도록 구현한다		---	완료	
				---	완료	
				---	완료	
DB	로그인	메인 서버 로그인 데이터베이스에는 사용자의 회원가입 정보가 저장되도록 구현한다.		---	완료	
		사용자의 접속상태를 로그인 기준으로 데이터베이스에 구분되게 구현한다.		---	완료	
	채팅창	메인 서버 채팅창 데이터베이스에는 사용자의 채팅창리스트가 저장되도록 구현한다.		---	완료	
				---	완료	