

---

# 알고리즘 기반 신규 교통 서비스

## TANNAE Mobile Application

---



과 목 명 :	소프트웨어공학 종합프로젝트	
	Capstone Design	
담당교수 :	김경백	
지도교수 :	임형석	
학 과 :	소프트웨어공학전공	
팀 명 :	T7	
	171014	김동현
팀 원 :	175756	이승찬
	175768	최재원

지도교수 서명란

Chonnam National University

# 목 차

<b>프로젝트 개발 계획서</b> .....	<b>3</b>
프로젝트 개요.....	4
개발 목표.....	6
요구사항 목록.....	7
개발 인원 및 일정.....	11
기타 사항.....	14
 <b>프로젝트 분석</b> .....	 <b>15</b>
요구사항 기술서.....	16
Use case diagram.....	20
Use case 기술서.....	21
순차 다이어그램 분석.....	38
클래스 다이어그램 분석.....	53
 <b>프로젝트 설계</b> .....	 <b>55</b>
클래스 다이어그램 설계.....	56
순차 다이어그램 설계.....	57
User Interface 설계.....	74
Database Table 명세서.....	95
 <b>요구 사항 추진 상황</b> .....	 <b>100</b>
진행 상황.....	101
요구사항 목록별 구현률.....	103
현재 개발 현황.....	120

# 프로젝트 개발 계획서

## 1. 프로젝트 개요

### 1.1 주제

#### 1.1.1 주제 설명

프로젝트 'TANNAE'는 기존의 존재하는 교통수단들의 장단점을 병합한 서비스를 제공하는 모바일 애플리케이션을 개발하는 프로젝트이다. 해당 서비스는 버스의 경제성과 택시의 편의성을 병합한 서비스로 비슷한 경로의 탑승객들이 유동적으로 차량에 탑승하고 하차하며 같이 탑승한 인원끼리 비용을 나누어서 낸다. 이에 따라 버스보다는 적은 이동시간으로 원하는 목적지에 도착하며 택시보다는 경제적인 가격으로 서비스를 이용할 수 있다.

#### 1.1.2 주제 선정 배경 및 목적

학교 근처에서 자취하지 않는 대학생들은 보통 본가에서 버스를 타고 학교로 등하교한다. 이런 학생들에게 이동시간은 생각보다 큰 스트레스로 다가온다. 그렇다고 택시를 매일 타기에는 비용이 부담된다. 복구에 있는 전남대학교와 광산구, 남구 사이의 이동시간은 약 40~60분 정도이며 시간을 절약하기 위해 택시를 타면 10,000원이라는 상대적으로 큰 비용이 발생한다. 이는 대학생뿐만이 아니라 대중교통을 자주 이용하는 많은 사람의 불편 사항이다. 이러한 불편함을 해소하기 위해 이번 프로젝트를 진행하게 되었다.

버스와 택시에서는 이동시간과 비용을 동시에 최소화하는 방법을 찾기가 어렵다. 이에 따라 기존의 서비스를 병합하여 좀 더 효율적인 교통 서비스를 제공하고자 한다. 소프트웨어 공학전공 학생으로서 이번 프로젝트는 서비스 자체가 아닌 보편화된 모바일 기기로 손쉽게 신규 교통 서비스를 이용할 수 있는 모바일 앱을 개발하는 것을 목적으로 한다.

### 1.2 프로젝트

#### 1.2.1 필요성

오랜 세월 동안 사람들은 버스와 택시를 이용해왔고 각각의 교통수단들을 서로의 단점들을 보완해주었다. 하지만 이동시간이 늘어나는 현대 사회에서 경제성과 효율성을 모두 충족시키는 대중교통이 이제는 필요한 상황이며 이번 프로젝트를 통해 생활 속에 새롭게 자리잡을 교통 서비스를 구상하고 이를 제공하는 모바일 애플리케이션을 개발하고자 한다.

#### 1.2.2 기대효과

e-나라 지표에 따르면 2011년부터 2020년까지의 차량 증가량은 약 600만대로 인구 증가량의 6배 정도가 된다. 또한 기술의 발달로 폐차 주기도 늘어나면서 차량 수가 늘어나고 있다. 이에 따라 교통량 증가와 환경 오염이 심해지고 있다. 이번 프로젝트는 대중교통을 활성화하여 이러한 문제들을 어렵지 않게 해결할 것으로 기대된다.

## 1.3 유사 서비스 및 개선사항

### 1.3.1 Kakao Taxi

가장 대표적인 교통 서비스 제공 애플리케이션이다. 일반적인 택시 서비스를 쉽게 이용할 수 있게 해주는 서비스이며 택시뿐만이 아니라 카카오택시, 대리운전, 퀵/택배, 렌터카 서비스도 제공한다. 현재 가장 활성화된 이동 수단 관련 서비스 앱이다.

손쉬운 방법으로 서비스를 제공하여 주지만 여전히 각 서비스의 비용은 반복적으로 사용하기에는 어려운 정도이다. 이번 프로젝트에서 제공하는 서비스는 이러한 비용적 측면을 개선하여 줄 것으로 예상된다.



### 1.3.2 반반 택시

프로젝트 구상과 가장 유사한 서비스이다. 같은 방향의 승객과 같이 타고 요금을 최대 50% 할인받는다. 반반 호출 서비스뿐만이 아니라 일반 호출 서비스 또한 제공하여 일반 택시 사용자들한테도 유용하다.

선호 운행 설정으로 내비게이션 경로 운행, 안전 운행, 불필요한 대화 금지 등 탑승 전에 택시 기사에게 요청 사항을 전할 수 있으며 포인트 제도를 통해 경제적인 효율성도 갖추는 부분은 이번 프로젝트에서 참고할만한 부분이다.

하지만 반반 호출 서비스는 출발지와 도착지가 비슷한 사람끼리 요금을 반으로 나누어 내지만 'TANNAE' 서비스는 출발지와 도착지가 상이하더라도 중간 경로가 비슷하면 중간에 동승을 하여 좀 더 유동적인 승하차가 가능하다.



### 1.3.3 우버

우버 택시는 기본적으로 탑승자와 기사의 구별이 없다는 것이 큰 특징이다. 개인이 자신의 차량을 우버 택시로 등록할 수 있으며 택시 면허가 없이 자신이 기사가 되어 우버 서비스를 제공할 수 있다.

하지만 우버 택시는 성공하지 못하였다. 이는 크게 택시 업체의 반발, 차별화 실패, 기존의 편한 운송 서비스 때문이다. 이번 프로젝트로 제공되는 새로운 서비스는 기사와 탑승자를 구별하고 기존의 택시 기사들을 기사로 우선 선발할 것이다. 또한 독자적인 배차 알고리즘 개발을 통해 기존 서비스를 개선하고 차별성을 둘 예정이다.



## 2. 개발 목표

### 2.1 개인적 측면

#### 2.1.1 탑승자의 경제적 이익

- 1) 문제 : 비용적인 측면 때문에 택시를 자주 이용하거나 혼자 이용하기에 부담
- 2) 목표 : 경로가 비슷한 탑승자들이 차량을 같이 이용하여 교통비를 나누어서 결제하여 비용에 대한 부담감을 완화

#### 2.1.2 운전자의 경제적 이익

- 1) 문제 : 탑승자가 있지 않은 상황에서 비용적으로 손실이 발생
- 2) 목표 : 탑승자가 있는 상황에서도 다음 탑승자를 받을 수 있어서 불필요한 이동이 발생하지 않아서 비용 절약

### 2.2 사회적 측면

#### 2.2.1 배기가스로 인한 환경 오염 감소

- 1) 문제 : 개인 차량의 증가로 인해 전체 차량 수가 증가하며 이에 따라 차량 배기가스의 배출량이 증가해 대기오염이 계속해서 발생
- 2) 목표 : 차량을 공유하여 서비스를 이용하고 대중교통을 활성화하여 전체 차량 수를 감소시켜 결과적으로 배기가스 배출량과 차량 제작 부수물 감소를 통해 환경 오염을 개선

#### 2.2.2 교통체증 완화

- 1) 문제 : 개인 차량을 포함한 여러 차량의 증가로 많은 차량이 운행되며 이에 따라 혼잡한 교통 상황이 반복적으로 발생
- 2) 목표 : 대중교통 활성화를 통해 개인 차량을 감소시켜 교통량 완화

### 3. 요구사항 목록

#### 3.1 계정 관련 기능

##### 3.1.1 회원 가입 ( REQ-F-01 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 사용자 정보 입력 → 회원 가입 요청
  - (2) 사용자 입력 : ID/PW, 사용자 정보(계정 정보, 개인정보, 사용자 종류, 차량 정보)
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 가입 화면 출력, 가입 완료 시 홈 화면으로 전환
  - (2) 내부 처리 : 회원 가입 완료 시 User DB update

##### 3.1.2 로그인 ( REQ-F-02 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 사용자 계정 정보 입력 → 로그인 요청
  - (2) 사용자 입력 : 사용자 계정 정보 ID/PW
- 2) 처리
  - (1) UI 처리 : 로그인 화면 출력, 비정상 로그인 시 오류 메시지 출력
  - (2) 내부 처리  
User DB에서 사용자를 검색하여 로그인 요청 승인/오류 메시지 반환  
로그인 시 서비스 제공자/이용자/관리자를 판단하여 해당 기능 (비)활성화

##### 3.1.3 계정 정보 찾기 ( REQ-F-03 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence  
사용자 정보 입력 → 회원 정보 검색 요청 → 전송된 PIN 입력 → 계정 정보 수신
  - (2) 사용자 입력 : 사용자 정보, 본인 확인용 PIN 번호
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 사용자 정보 입력창 출력, PIN 번호 입력창 출력, 계정 정보 출력
  - (2) 내부 처리  
사용자 정보와 PIN 번호를 통해 본인 확인  
본인 확인이 완료되면 사용자 정보를 바탕으로 ID/PW 정보 검색

### 3.1.4 계정 정보 수정 ( REQ-F-04 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 사용자 계정 정보 선택 → 정보변경 선택 → 신규 데이터 입력 → 변경
  - (2) 사용자 입력 : 수정 데이터
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 계정 정보 화면 출력
  - (2) 내부 처리 : 사용자 정보를 변경하면 User DB 업데이트

### 3.1.5 회원 탈퇴 ( REQ-F-05 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 계정 관리 화면 선택 → 회원 탈퇴 선택 → 재확인 알림 확인 → 탈퇴
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 계정 관리 화면 출력, 회원 탈퇴 재확인 알림 출력
  - (2) 내부 처리 : 회원 탈퇴 시 User DB에서 삭제

## 3.2 운전자 서비스

### 3.2.1 서비스 요청 확인 ( REQ-F-06 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 요청된 서비스 확인 및 경로 수정
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 탑승자가 해당 차량 배차를 요청하면 배차 차량 화면에 관련 정보 출력
  - (2) 내부 처리 : 탑승자 정보를 바탕으로 Vehicle DB 업데이트

### 3.2.2 운행 여부 변경 ( REQ-F-07 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 차량 정보 설정 선택 → 운행/비운행 상태 선택
  - (2) 사용자 입력 : 운행/비운행 여부
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 차량 정보 화면 출력, 운행/비운행 toggle button
  - (2) 내부 처리 : Vehicle DB 업데이트



### 3.3 탑승자 서비스 기능

#### 3.3.1 배차 요청 ( REQ-F-08 )

1) 사용자 동작

(1) Sequence

배차 신청 → 경로 선택 → 세부 요청 사항 등록 → 배차 차량 선택 → 배차 추가 순서 - 배차 차량 선택 시 사용자에게 의해 정렬 방법 선택 가능

(2) 사용자 입력 : 출발지, 목적지, 세부 요청 사항, 배차 차량

2) 처리

(1) UI 출력

사용자가 배차를 신청하면 세부 사항을 입력하는 UI 출력

세부 사항 입력이 종료되면 배차 알고리즘에 따라 배차 차량 리스트 출력

(2) 내부 처리

Vehicle DB를 바탕으로 최대 10대의 배차 차량을 선택

배차가 완료되면 Vehicle DB 업데이트

#### 3.3.2 배차 차량 선택 ( REQ-F-09 )

1) 사용자 동작

(1) Sequence : 배차 차량 정렬 기준 선택 → 배차 차량 선택 → 배차

(2) 사용자 입력 : 배차 차량 정렬 기준

2) 처리

(1) UI 출력

배차 차량 선택 UI를 출력하여 사용자에게 이용 가능한 차량을 출력

사용자가 바로 선택하지 않는 것을 대비하여 특정 시간마다 차량 리스트 업데이트

(2) 내부 처리

사용자가 선택한 정렬 기준에 따라 택시 정보를 분석하여 차량 리스트 정렬

#### 3.3.3 배차 차량 정보 출력 ( REQ-F-10 )

1) 사용자 동작

(1) Sequence : 배차 차량 리스트에서 세부 사항 선택

(2) 사용자 입력 : 세부 사항 선택

2) 처리

(1) UI 출력 : 사용자가 배차 차량의 세부 사항을 입력하면 차량 정보를 출력

(2) 내부 처리 : Vehicle DB에서 세부 사항 자료 검색

## 3.4 사용자 서비스 기능

### 3.4.1 분실물 찾기 ( REQ-F-11 )

#### 1) 사용자 동작

##### (1) Sequence

사용자 서비스 화면에서 '분실물 찾기' 선택 → 분실물 리스트에서 조회  
→ 분실물을 선택하여 확인

##### (2) 사용자 입력 : 분실물 리스트에서 키워드 입력

#### 2) 처리

##### (1) UI 출력

분실물 찾기 화면(분실물 리스트) 출력

특정 분실물을 클릭하면 세부 정보(차량, 날짜, 종류 등)를 출력

##### (2) 내부 처리 : Lost DB에 있는 개체들을 분실물 리스트에 출력

### 3.4.2 QnA ( REQ-F-12 )

#### 1) 사용자 동작

##### (1) Sequence

사용자 서비스 화면에서 'QnA' 선택 → QnA 리스트 조회 및 질문 작성  
관리자 계정으로 로그인하였을 경우 답변 작성

##### (2) 사용자 입력 : 리스트 조회 검색어, 질문사항 내용, 답변 내용

#### 2) 처리

##### (1) UI 출력 : QnA 리스트 화면 출력, 질문 작성 화면 출력

##### (2) 내부 처리

Content DB에서 리스트 출력 및 검색어 조회

새로운 QnA가 작성되었을 경우 Content DB 업데이트

### 3.4.3 FAQ ( REQ-F-13 )

#### 1) 사용자 동작

##### (1) Sequence

사용자 서비스 화면에서 'FAQ' 선택

##### (2) 사용자 입력

관리자 계정에서는 FAQ를 등록, 수정, 삭제

#### 2) 처리

##### (1) UI 출력 : FAQ 리스트 화면 출력

##### (2) 내부 처리 : Content DB에서 FAQ를 조회하여 반환

### 3.4.4 이용 기록 조회 ( REQ-F-14 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence  
사용자 서비스 화면에서 'History' 선택 → 특정 날짜를 선택하여 부분 리스트 확인
  - (2) 사용자 입력 : 사용 날짜
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : History 화면 출력
  - (2) 내부 처리 : History DB에서 사용자의 이용 리스트를 검색

## 3.5 결제 서비스

### 3.5.1 결제 및 평가 (운전자) ( REQ-F-15 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence  
한 번의 운행이 종료되면 운행 종료 입력 → 주의 요구 탑승자를 선택하여 신고
  - (2) 사용자 입력 : 주의 요구 사용자에게 대한 세부 내용을 입력
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 운행 종료 화면 출력, 탑승자 신고 화면 출력
  - (2) 내부 처리  
Vehicle DB에서 운행 여부를 변경  
User DB에서 신고된 탑승자의 평점 업데이트

### 3.5.2 결제 및 평가 (탑승자) ( REQ-F-16 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence : 결제 알림 수신 → 결제 정보 확인 → 서비스 평가
  - (2) 사용자 입력 : 운전자 평가 요소
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 결제 영수증 출력, 운전자 평가 화면 출력
  - (2) 내부 처리 : History DB 업데이트 및 User DB의 운전자 평점 업데이트

### 3.5.3 포인트 충전 ( REQ-F-17 )

- 1) 사용자 동작
  - (1) Sequence  
포인트 관리 화면 선택 → 포인트 충전 선택 → 포인트 충전량 입력 → 충전
  - (2) 사용자 입력 : 포인트 충전량
- 2) 처리
  - (1) UI 출력 : 포인트 관리 화면 출력, 포인트 충전 dialog 출력
  - (2) 내부 처리 : User DB에서 point 정보를 검색 및 업데이트

## 4. 개발 인원 및 일정

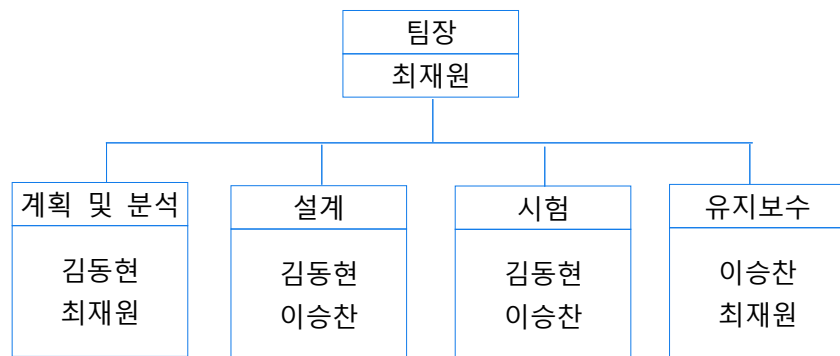
### 4.1 팀원 구성

성 명	학 과	학 년	연 락 처	이메일
김동현	소프트웨어공학	4	010-9130-9942	qhfhdl12@naver.com
이승찬	소프트웨어공학	4	010-9352-3085	lsc4947@naver.com
최재원	소프트웨어공학	4	010-4790-2388	sumnerwon@naver.com

### 4.2 업무 분담

개발 계획의 업무인 계획 및 분석, 설계, 구현 및 시험, 유지보수 업무는 팀원 모두가 참여하도록 한다. 위의 업무 분담은 앞으로의 프로젝트 개발로서의 업무 분담으로 하도록 한다.

팀원 간의 의사소통이 원활할 수 있는 조직 체계를 가질 수 있는 구조를 채택하며, 팀장과 팀원 간의 인화 단결이 될 수 있는 구조가 될 수 있는 아래의 구조를 선택한다.



## 4.3 개발 일정

<b>1</b>	<b>프로젝트 계획</b>			
1.1	주제 선정	Team	22년 3월 2일	22년 3월 8일
1.2	계획서 작성	최재원	22년 3월 9일	22년 3월 22일
<b>2</b>	<b>프로젝트 분석</b>			
2.1	요구사항 기술서 작성	최재원	22년 3월 23일	22년 3월 25일
2.2	유스케이스 실현	김동현	22년 3월 23일	22년 3월 29일
2.3	순차 다이어그램 분석	이승찬	22년 3월 30일	22년 4월 5일
2.4	플래스 다이어그램 분석	최재원	22년 4월 1일	22년 4월 5일
<b>3</b>	<b>프로젝트 설계</b>			
3.1	플래스 다이어그램 설계	최재원	22년 4월 1일	22년 4월 5일
3.2	순차 다이어그램 설계	이승찬	22년 3월 30일	22년 4월 5일
3.3	사용자 인터페이스 설계	김동현	22년 3월 23일	22년 4월 5일
3.4	데이터베이스 설계	최재원	22년 3월 23일	22년 3월 28일
3.5	알고리즘 설계	이승찬	22년 4월 20일	22년 4월 26일
<b>4</b>	<b>프로젝트 구현</b>			
4.1	사용자 인터페이스 구현	김동현	22년 4월 6일	22년 5월 17일
4.2	Android Studio 구현	이승찬	22년 4월 6일	22년 5월 17일
4.3	Server 구현	최재원	22년 4월 6일	22년 5월 17일
4.4	알고리즘 구현	Team	22년 4월 6일	22년 5월 17일
<b>5</b>	<b>프로젝트 마무리</b>			
5.1	테스트	김동현	22년 5월 18일	22년 5월 31일
5.2	보고서 작성	이승찬	22년 5월 18일	22년 5월 31일

## 5. 기타 사항

### 5.1 프로그래밍 언어 및 도구

#### 5.1.1 IDE Tool

- 1) IDE : Android Studio
- 2) SDK Platform : Android API 31
- 3) Server IDE : Visual Studio Code

#### 5.1.2 Language

- 1) Programming Language : Java, Javascript
- 2) Markup Language : XML

#### 5.1.3 CASE Tool

- 1) draw.io
- 2) StarUML

#### 5.1.4 Database System

- 1) DBMS : MySQL
- 2) Connection : Javascript

#### 5.1.5 Server

- 1) Cloud computing service : AWS ubuntu ec2
- 2) Server : Node.js

# 프로젝트 분석

# 1. 요구사항 기술서

## 1.1 개요

### 1.1.1 정의

본 요구사항 기술서는 개발한 시스템을 정의한 시스템 정의서와 사용자의 애플리케이션 흐름을 파악한 것을 기반으로 작성되었다. 개발과정에서 구현해야 하는 요구 기능을 정의하기 위한 목적으로 작성되었으며, 추후 테스트 과정에서 진행하게 될 통합/인수 테스트에 대한 기초적인 자료로 활용될 것이다.

### 1.1.2 기술서

'TANNAE' 서비스를 사용하기 위해서는 이용자들은 자신의 계정을 하나 가지고 있어야 한다. 이용자는 ID/PW를 통해 로그인 함으로써 'TANNAE' 서비스(계정, 운전자, 탑승자, 사용자, 결제 서비스)를 사용할 수 있다.

이용자는 최초 사용 시에 자신의 계정을 생성할 수 있어야 하며 로그인 시 ID/PW가 기억나지 않는다면 내부 기능을 통해 이를 찾을 수 있어야 한다. 자신의 개인 정보를 바탕으로 자신이 명시된 이용자임을 인증할 수 있으며 이를 통해 계정 정보를 확인할 수 있다. 또한 이용자는 인증을 거친 후에 자신의 계정 정보를 임의로 변경할 수 있으며 서비스를 계속해서 사용할 의사가 없을 때는 회원 탈퇴를 할 수 있다. 이용자의 개인 정보 보호를 위하여 개인 정보는 데이터베이스 상에서 즉시 삭제된다.

이용자는 서비스 제공자(운전자)로서 가입을 할 수 있다. 이때 면허증, 운전 경력 등의 정보를 입력해야 한다. 서비스를 제공할 때는 서비스 요청을 확인할 수 있으며 서비스를 제공하지 않는 시간대에는 운행 여부를 변경하여 잘못된 요청이 들어오지 않도록 제어할 수 있다.

일반적인 이용자는 탑승자로 서비스를 이용한다. 탑승자는 출발지/목적지/요청사항 등을 입력하여 최적의 배차 차량 리스트를 알 수 있으며 요금이나 시간과 같은 기준을 바탕으로 재정렬이 가능하다. 또한 배차 차량 리스트에서 차량을 선택하여 차량의 상태 등을 확인하여 이용 여부를 결정할 수 있다. 결제는 포인트로 이루어지며 자동 결제를 기본으로 한다.

원활한 서비스 이용을 위하여 이용자는 기타 서비스를 사용할 수 있다. 차량에 물건을 두고 내려서 분실물을 찾고자 하는 기능을 사용할 수 있으며 문의 사항을 통해 서비스에 대한 질의 사항을 등록할 수 있다. 또한 자신의 이용 기록을 조회할 수 있지만 용량 상의 이유로 일정 기간 이후에는 이용 내용이 삭제된다.

이용자는 각자 운전자와 탑승자에 대한 평가가 가능하여 서비스 품질을 개선할 수 있으며 결제 내용에 관해 확인이 가능하다. 결제는 포인트로 진행되며 포인트는 충전 방식으로 이루어진다.

이 서비스는 모바일 애플리케이션으로 개발된다. 데이터의 일관성과 무결성이 유지되고, 보안을 유지하기 위해 데이터베이스를 사용한다. 또한 여러 사용자가 동시에 사용하기 때문에 서버를 통해 서비스를 제공한다. AWS를 통해 서버를 개발하며 데이터베이스는 MySQL을 사용한다.



## 1.2 기능 요구사항 (Functional Requirement)

### 1.2.1 계정 관련 기능

#### 1) REQ-F-01 : 회원가입

- (1) 사용자는 로그인 화면에서 회원가입을 눌러 회원가입 화면으로 이동
- (2) 계정 및 사용자 정보를 입력하여 계정 생성 가능
- (3) 가입 완료 시 로그인 화면으로 전환

#### 2) REQ-F-02 : 로그인

- (1) 어플을 실행하면 로그인 화면으로 전환
- (2) 로그인 화면에서 ID/PW를 입력하면 로그인되어 홈 화면으로 이동

#### 3) REQ-F-03 : 계정 정보 찾기

- (1) 로그인 화면에서 계정 정보 찾기를 통하여 본인인증 화면으로 전환
- (2) 사용자 정보 등을 입력하고 본인인증 API를 통해 인증

#### 4) REQ-F-04 : 계정 정보 수정

- (1) 마이페이지에서 정보 수정을 선택하여 정보 수정 페이지로 이동
- (2) 수정하고자 하는 데이터를 수정하여 저장

#### 5) REQ-F-05 : 회원 탈퇴

- (1) 마이페이지에서 회원 탈퇴를 선택하여 회원 탈퇴 가능
- (2) 회원 탈퇴 선택 시 재확인 알림창이 출력되며 확인 및 취소 선택
- (3A) 재확인 알림창에서 확인을 선택하면 알림창이 종료되며 회원 탈퇴 진행
- (3B) 재확인 알림창에서 취소를 선택하면 알림창이 종료되며 취소 메시지 출력

### 1.2.2 운전자 서비스

#### 1) REQ-F-06 : 서비스 요청 확인

- (1) 배차가 요청된 차량의 운전자 화면에 배차 요청 알림을 출력

#### 2) REQ-F-07 : 운행 여부 변경

- (1) 운전자는 차량 정보 설정을 선택하여 차량 페이지로 이동
- (2) 차량 페이지에서 운행 여부를 변경 가능

### 1.2.3 탑승자 서비스 기능

- 1) REQ-F-08 : 배차 요청
  - (1) 탑승자는 배차를 선택하여 배차 페이지로 이동
  - (2) 출발지와 목적지를 선택하고, 세부 요청사항 등록 후 차량 선택 페이지로 전환
  - (3) 차량을 선택하여 배차 요청
- 2) REQ-F-09 : 배차 차량 선택
  - (1) 차량 선택 페이지에서 차량 리스트를 출력하며 정렬 기준 선택 가능
  - (2) 배차 차량 리스트는 주기적으로 업데이트
- 3) REQ-F-10 : 배차 차량 정보 출력
  - (1) 배차 차량 리스트의 세부 정보를 선택하면 차량의 세부 정보 확인 가능

### 1.2.4 사용자 서비스 기능

- 1) REQ-F-11 : 분실물 찾기
  - (1) 메뉴 페이지에서 분실물 찾기를 선택하여 분실물 페이지로 이동
  - (2) 분실물 리스트를 확인하여 분실물 확인
  - (3) 분실물 검색을 통해 찾고자 하는 물품 확인
- 2) REQ-F-12 : QnA
  - (1) 메뉴 페이지에서 QnA를 선택하여 QnA 페이지로 이동
  - (2) 사용자는 질문사항을 작성하고 관리자는 질문에 대한 답변을 작성
- 3) REQ-F-13 : FAQ
  - (1) 메뉴 페이지에서 FAQ를 선택하여 FAQ 페이지로 이동
  - (2) 사용자는 FAQ를 조회하여 서비스 관련 정보 확인
  - (3) 관리자는 FAQ를 등록, 수정, 삭제 가능
- 4) REQ-F-14 : 이용 기록 조회
  - (1) 메뉴 페이지에서 Hlstory를 선택하여 이용 기록 페이지로 이동
  - (2) 사용자의 서비스 이용 기록 확인 가능

### 1.2.5 결제 서비스

- 1) REQ-F-15 : 운전 종료 및 평가 (운전자)
  - (1) 운전자는 운행 종료를 선택하여 사용자들에게 결제 영수증 전송
  - (2) 평가 페이지에서 사용자들을 평가하여 쾌적한 서비스 환경 조성
- 2) REQ-F-16 : 결제 확인 및 평가 (탑승자)
  - (1) 탑승자는 사용한 서비스에 대한 결제 영수증을 확인
  - (2) 평가 페이지로 이동하여 운전자와 동승자들을 평가하여 쾌적한 서비스 환경 조성
- 3) 포인트 충전
  - (1) 메뉴 페이지에서 포인트를 선택하여 포인트 관리 페이지로 이동
  - (2) 포인트 조회와 충전 가능
  - (3) 충전을 선택하면 충전 페이지로 이동하여 충전량을 입력하고 결제하여 충전 완료

## 1.3 비기능 요구사항 (Non-Functional Requirement)

### 1.3.1 REQ-NF-01 : Client/Server 애플리케이션

- 1) 서버와의 연동을 위해 Client/Server application으로 개발
- 2) 개발 기간과 비용을 고려하여 AWS 클라우드 서비스를 이용

### 1.3.2 REQ-NF-02 : 사용자 친숙성

- 1) Mobile application이 낯선 사용자도 쉽게 사용할 수 있도록 직관적인 UI 구현

### 1.3.3 REQ-NF-03 : 시스템 확장성

- 1) 실제 환경에서의 사용을 위해 기능 추가가 가능
- 2) 지속적인 서비스 제공을 위해 유지 보수가 용이

### 1.3.4 REQ-NF-04 : 시스템 연결성

- 1) 효율적인 배차를 위해 차량들의 위치를 알고 있어야 하며 차량의 위치를 DB로 관리
- 2) 차량의 위치 변화를 추적하기 위해 DB를 지속해서 업데이트

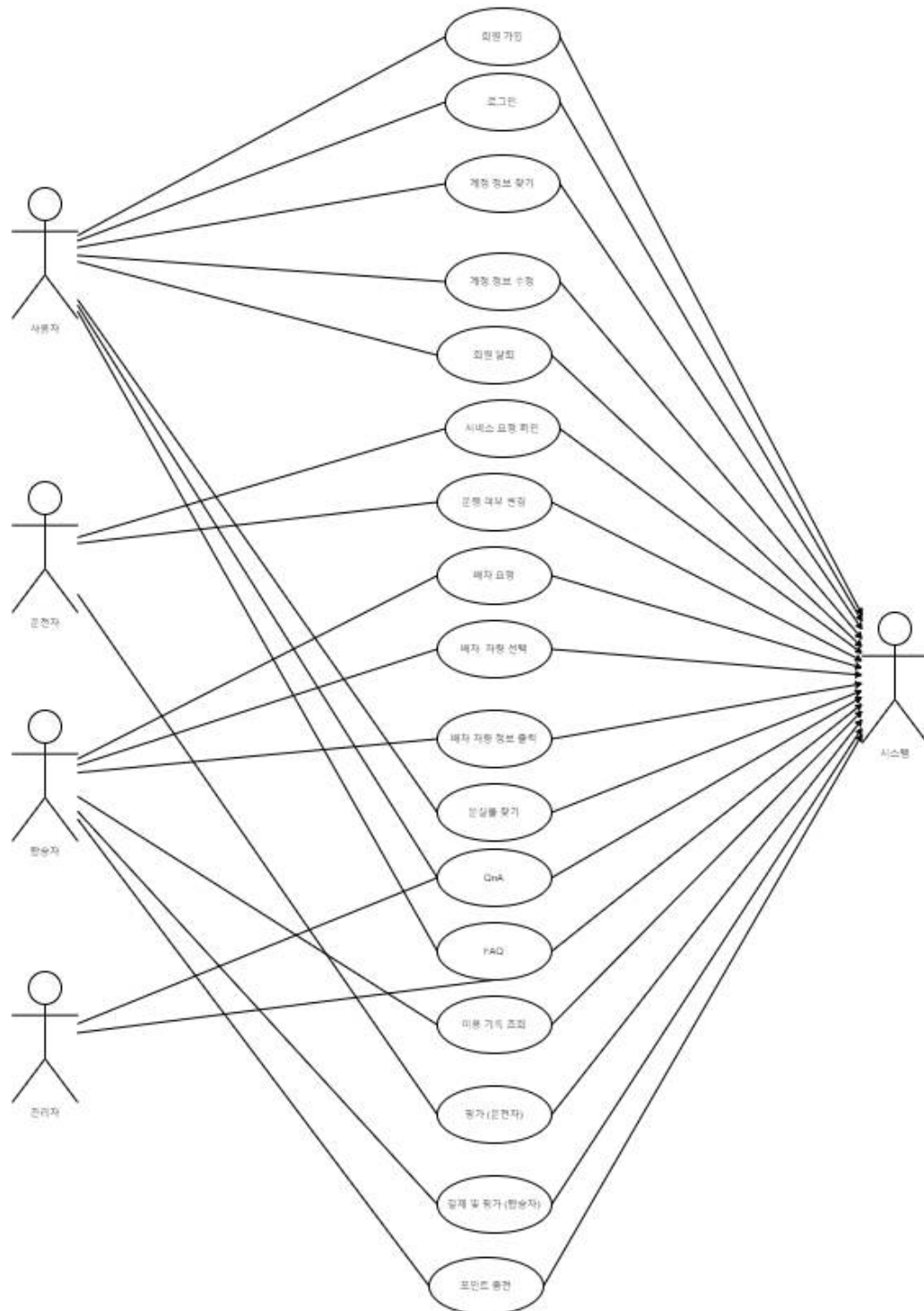
### 1.3.5 REQ-NF-05 : 서비스 응답속도

- 1) 사용자의 단일 동작에 대한 서비스의 응답속도는 1초 이내로 제한

### 1.3.6 REQ-NF-06 : 보안성

- 1) 사용자들의 계정 정보와 개인 정보는 타인에 노출 금지
- 2) 개인정보 보호법에 따라 개인 정보를 보호하도록 설계

## 2. Use case diagram



### 3. Use case 기술서

#### 3.1 계정 유스케이스 기술서

##### 3.1.1 회원가입 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_account_01		
유스케이스 명	회원가입		
작 성 자	김동현	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	TANNAE 서비스를 이용할 수 있는 회원 권한을 얻기 위해 회원가입		
트리거			
사전조건			
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용자는 로그인 화면에서 회원가입 버튼을 눌러 회원가입 요청</li> <li>- 시스템은 사용자에게 회원가입 화면 출력</li> <li>- 사용자는 계정 정보(ID, PW), 사용자 정보(개인정보)를 입력</li> <li>- 입력된 사용자의 ID가 중복되었는지 검사 (E-1)</li> <li>- 입력된 정보가 유효하다면 User DB에 신규 데이터를 삽입</li> <li>- 회원 가입이 완료되었다면 로그인 화면으로 전환</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름	E-1 : 중복 아이디일 경우 아이디 재입력 요청		
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항	PW는 최소 8글자 이상을 입력해야 User DB에 데이터를 삽입 가능		
가정			
노트 및 이슈			

### 3.1.2 로그인 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_account_02		
유스케이스 명	로그인		
작 성 자	김동현	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	사용자의 ID, PW를 입력하여 TANNAE 서비스 이용		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용자는 로그인 화면에 ID, PW 입력</li> <li>- 입력된 회원을 User DB에서 검색</li> <li>- 로그인한 회원이 운전자라면 운행 기능 활성화</li> <li>- 로그인한 회원이 관리자이면 관리자 기능 활성화</li> <li>- 입력된 데이터가 무효하면 오류 메시지 반환(E-1)</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름	E-1 : 무효한 데이터가 입력되면 재입력 요청		
포함			
우선순위	중		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항	PW는 최소 8자리 이상 입력		
가정			
노트 및 이슈			

### 3.1.3 계정 정보 찾기 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_account_03		
유스케이스 명	계정 정보 찾기		
작 성 자	김동현	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	사용자의 계정 정보 검색		
트리거			
사전조건			
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 로그인 화면에서 계정 정보 찾기를 통해 정보 찾기 페이지 이동</li> <li>- 사용자 개인 정보를 입력</li> <li>- 입력된 개인 정보가 회원이면 본인 인증 화면 출력</li> <li>- 입력된 개인 정보가 비회원이면 오류 메시지 출력 (E-1)</li> <li>- 문자 메시지를 통해 PIN 번호를 수신하며 화면에 입력</li> <li>- 입력된 PIN 번호가 유효하면 계정 정보 출력</li> <li>- 입력된 PIN 번호가 무효한 데이터이면 오류 메시지 출력 (E-2)</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름	E-1 : 비회원이면 사용자에게 오류 메시지 출력하며 재입력 요청 E-1 : 올바른 PIN 번호가 아니면 오류 메시지 출력 및 재입력 요청		
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.1.4 계정 정보 수정 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_account_04		
유스케이스 명	계정 정보 수정		
작 성 자	김동현	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	사용자의 계정 정보 수정		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용자는 마이페이지에서 수정 버튼을 통해 수정 페이지 전환</li> <li>- 수정 페이지에서 새로운 데이터를 입력하여 User DB 업데이트</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			



### 3.1.5 회원 탈퇴 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_account_05		
유스케이스 명	회원 탈퇴		
작 성 자	김동현	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	사용자의 계정 탈퇴		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마이페이지에서 회원 탈퇴 버튼을 통해 회원 탈퇴 요청</li> <li>- 회원 탈퇴 재확인 알림창 출력</li> <li>- 확인을 통해 회원 탈퇴</li> <li>- User DB에서 해당 튜플 삭제</li> <li>- 취소 버튼 클릭 시 재확인 알림창 종료 및 회원 탈퇴 취소</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

## 3.2 운전자 서비스 유스케이스 기술서

### 3.2.1 서비스 요청 확인 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_driver_01		
유스케이스 명	서비스 요청 확인		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	운전자		
설명	사용자로부터 걸려온 배차 요청 내용 확인		
트리거	탑승자가 배차 요청 기능을 실행		
사전조건	회원(운전자) 권한 보유, 탑승자의 배차 요청		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 탑승자가 배차 요청 기능을 통해 해당 차량에게 배차 요청</li> <li>- 시스템은 배차 요청 사항을 운전자 화면에 출력</li> <li>- 운전자는 출력된 배차 요청을 확인</li> <li>- 출력된 배차 요청 화면 종료</li> <li>- 새롭게 수정된 경로를 화면에 출력</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	상		
사용빈도	상		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.2.2 운행 여부 변경 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_driver_02		
유스케이스 명	운행 여부 변경		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	운전자		
설명	운전자의 운행 여부 상태 변경		
트리거			
사전조건	회원(운전자) 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Main 화면에서 운행/비운행 toggle button을 통해 운행 여부 변경</li> <li>- 시스템은 운행 여부를 변경</li> <li>- 운행 중인 상태에서는 현재 운행을 완료 후에 운행 여부 변경</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	중		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.3 탑승자 서비스 유스케이스 기술서

#### 3.3.1 배차 요청 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_passenger_01		
유스케이스 명	배차 요청		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	탑승자		
설명	교통 서비스 이용을 위해 배차 요청		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 배차 요청 선택</li> <li>- 출발지/도착지 pin을 지도에 지정</li> <li>- 세부 요청 사항을 입력</li> <li>- 배차 가능 차량 리스트 확인</li> <li>- 배차 차량 선택</li> <li>- 배차 완료</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	상		
사용빈도	상		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.3.2 배차 차량 선택 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_passenger_02		
유스케이스 명	배차 차량 선택		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	탑승자		
설명	탑승하고자 하는 차량을 선택		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 차량 리스트를 확인하고 탑승하고자하는 차량 선택</li> </ul>		
대체흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 초기화를 선택하여 리스트 초기화</li> <li>- 정렬 기준으로 선택하여 리스트 재정렬</li> </ul>		
예외흐름			
포함			
우선순위	중		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.3.3 배차 차량 정보 출력 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_passenger_03		
유스케이스 명	배차 차량 정보 출력		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	탑승자		
설명	배차 차량 리스트에서 차량별 세부사항을 확인		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 배차 차량 리스트에서 차량의 세부사항 선택</li> <li>- 세부사항을 다시 선택하여 세부사항 화면 종료</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.4 사용자 서비스 유스케이스 기술서

#### 3.4.1 분실물 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_user_01		
유스케이스 명	분실물 찾기		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	차량에 두고 내린 물건을 분실물 리스트에서 조회		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<p>&lt; 분실물 등록 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 '분실물 등록'을 선택</li> <li>- 분실물 등록 화면에서 세부 정보를 입력</li> <li>- 시스템은 입력된 데이터를 Lost DB에 Insert</li> </ul> <p>&lt; 분실물 찾기 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 '분실물 찾기'를 선택</li> <li>- 시스템은 분실물 리스트를 검색하여 출력</li> <li>- 분실물 리스트에서 분실물 확인 및 키워드 조회</li> <li>- 분실물을 클릭하면 세부 정보 화면 출력</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.4.2 QnA 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_user_02		
유스케이스 명	QnA		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명			
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<p>&lt; QnA 등록 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 'QnA' 선택</li> <li>- QnA 리스트 화면 출력</li> <li>- 리스트 화면에서 기존 질의응답 조회</li> <li>- 원하는 질의응답이 없을 경우, 질문 작성</li> <li>- 질문 작성 화면 출력</li> <li>- 질문 작성 화면에 세부 질문 사항 입력 및 등록</li> <li>- Content DB에 Insert</li> </ul>		
대체흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관리자의 경우 QnA 질문 세부사항에서 댓글을 통해 답변</li> </ul>		
예외흐름			
포함			
우선순위	중		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			



### 3.4.3 FAQ 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_user_03		
유스케이스 명	FAQ		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	자주 묻는 질의응답을 조회		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<p>&lt; FAQ 조회 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 'FAQ' 선택</li> <li>- 시스템은 FAQ 리스트 화면을 출력</li> <li>- 사용자는 원하는 질의응답 조회</li> </ul> <p>&lt; FAQ 관리 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 'FAQ' 선택</li> <li>- 시스템은 FAQ 리스트 화면 출력</li> <li>- 관리자는 FAQ 등록, 수정, 삭제를 통해 리스트 관리</li> <li>- 수정이 완료되면 Content DB Update</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항	FAQ 관리는 관리자 권한을 가진 사용자만 가능		
가정			
노트 및 이슈			

### 3.4.4 이용 기록 조회 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_user_04		
유스케이스 명	이용 기록 조회		
작 성 자	이승찬	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.26	마지막 수정 일시	
액터	탑승자		
설명	탑승자의 차량 탑승 기록 조회		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu 화면에서 'History' 선택</li> <li>- 시스템은 History 리스트 출력</li> <li>- 날짜를 입력하여 조회</li> <li>- 시스템은 탑승자의 입력에 따라 검색</li> <li>- 검색된 결과를 출력</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 입력된 날짜에 대한 기록이 없을 경우 이용 기록 없음 출력</li> </ul>		
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.5 결제 서비스 유스케이스 기술서

#### 3.5.1 결제 및 평가 (운전자) 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_pay_01		
유스케이스 명	결제 및 평가 (운전자)		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	운전자		
설명	결제 완료를 선택하고 서비스 평가		
트리거			
사전조건	회원 권한 및 운전자 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 차량의 탑승자가 모두 하차 후 운행 종료 선택</li> <li>- 운행 종료 내용을 확인하고 결제 완료 선택</li> <li>- 서비스 평가 화면에서 탑승자 평가</li> </ul>		
대체흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주의 요구 탑승자가 있을 경우 신고</li> </ul>		
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

### 3.5.2 결제 및 평가 (탑승자) 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_pay_02		
유스케이스 명	결제 및 평가 (탑승자)		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	탑승자		
설명	결제 완료 요청이 들어오면 포인트 차감 및 서비스 평가		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 탑승했던 차량의 결제 완료 요청</li> <li>- 충전했전 포인트에서 자동으로 차감</li> <li>- 결제 영수증 화면이 출력되며 확인</li> <li>- 서비스 평가 화면에서 운전자와 동승자 평가</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 포인트가 부족할 경우 충전을 요구</li> <li>- 미결제 포인트를 충전할 때까지 서비스 이용 불가</li> </ul>		
포함			
우선순위	중		
사용빈도	중		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

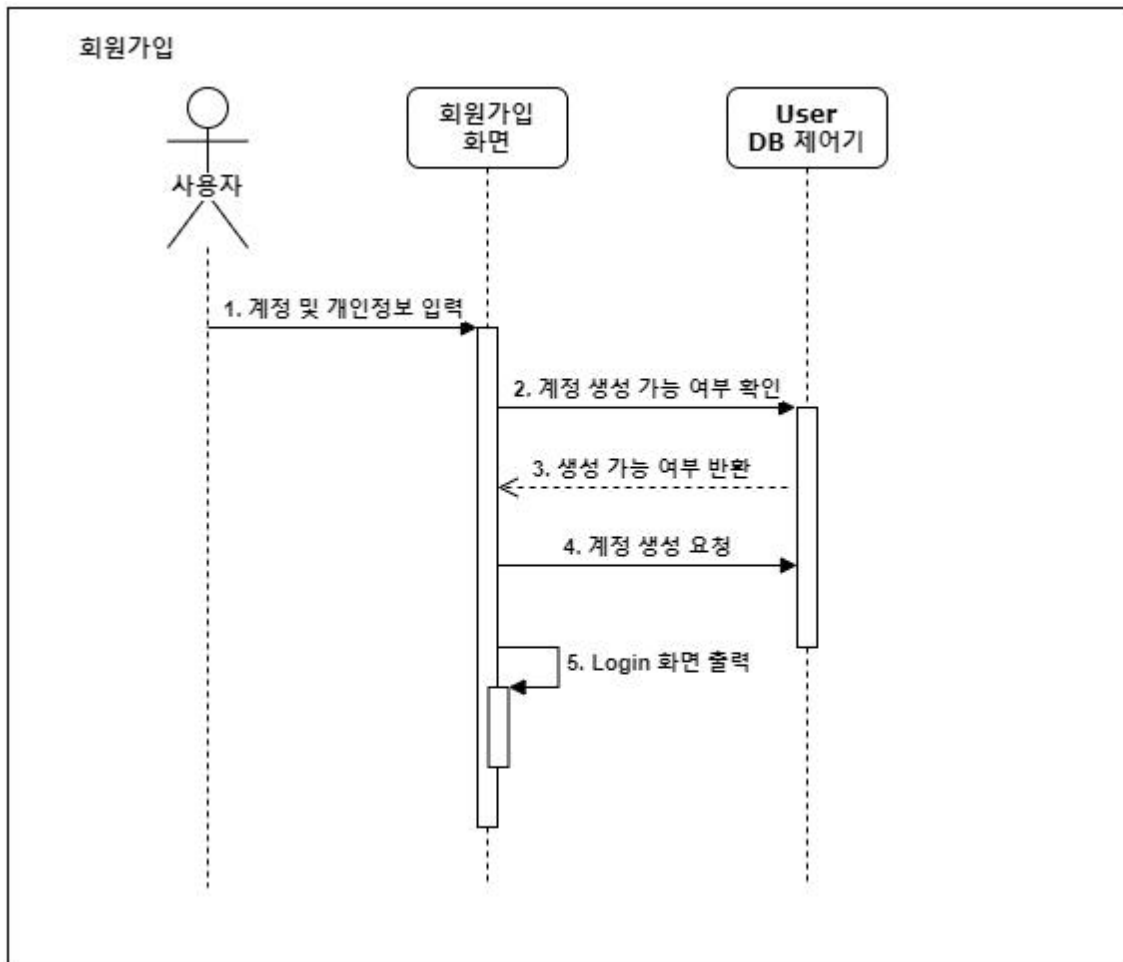
### 3.5.3 포인트 충전 유스케이스 기술서

유스케이스 ID	usecase_pay_03		
유스케이스 명	포인트 충전		
작 성 자	최재원	마지막 수정자	
작성 일시	22.03.25	마지막 수정 일시	
액터	사용자		
설명	서비스 이용을 위한 포인트 충전		
트리거			
사전조건	회원 권한 보유		
사후조건			
기본흐름	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메뉴 화면에서 포인트 충전 선택</li> <li>- 포인트 내역 확인 및 포인트 충전 선택</li> <li>- 충전량 선택 및 결제 서비스 요청</li> <li>- 결제를 통해 포인트 충전</li> </ul>		
대체흐름			
예외흐름			
포함			
우선순위	하		
사용빈도	하		
비즈니스 규칙			
특수요구사항			
가정			
노트 및 이슈			

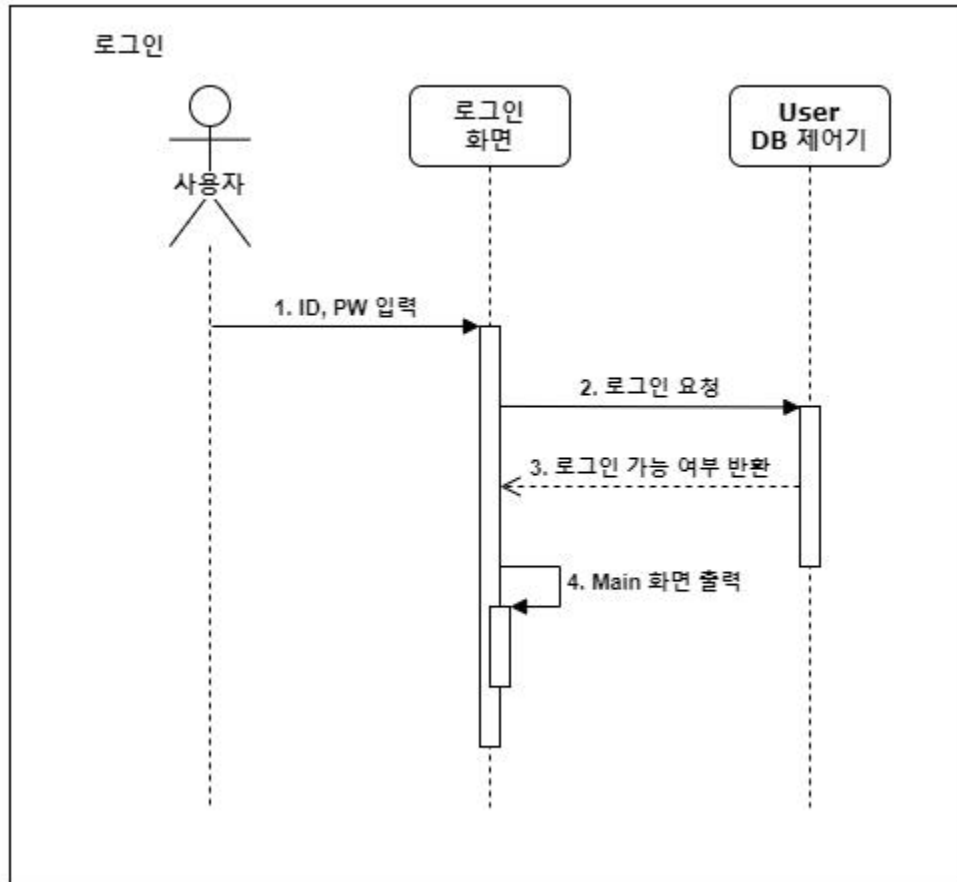
## 4. 순차 다이어그램 분석

### 4.1 계정 순차 다이어그램 분석

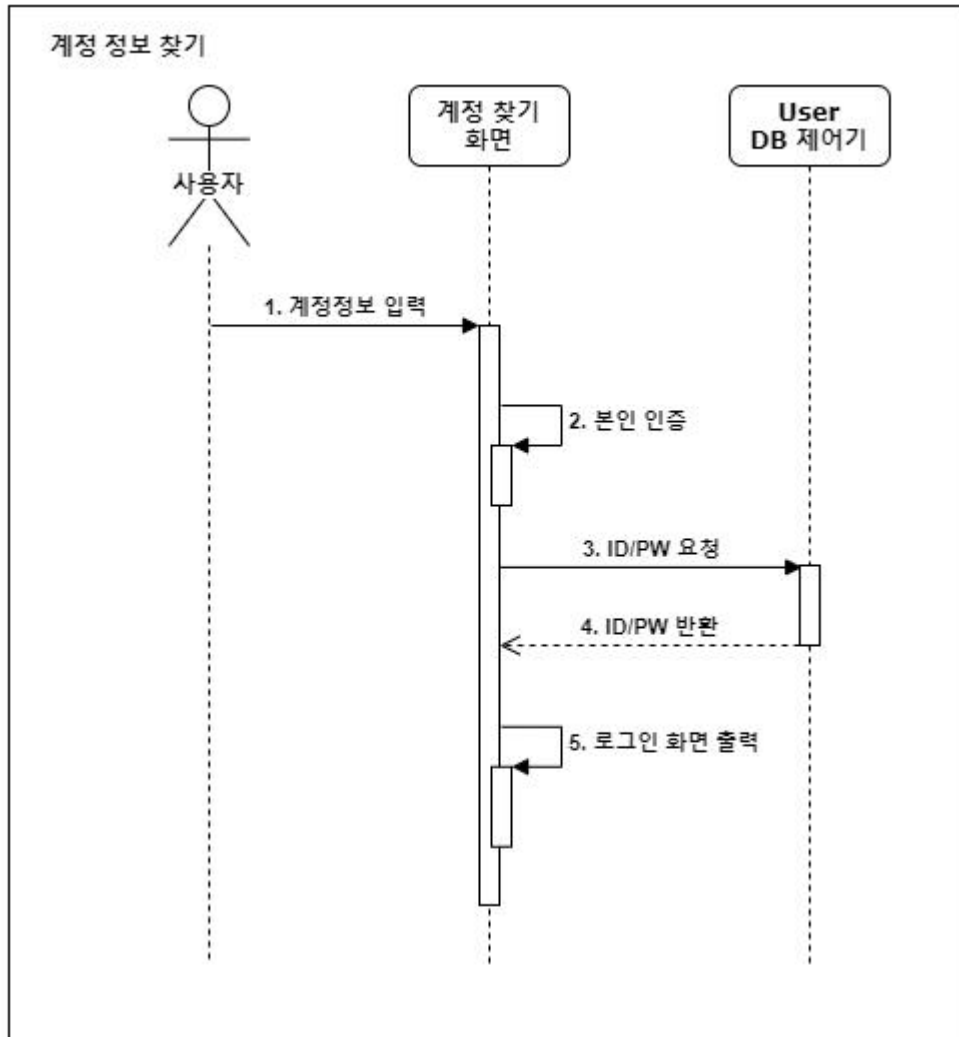
#### 4.1.1 회원가입 순차 다이어그램 분석



#### 4.1.2 로그인 순차 다이어그램 분석

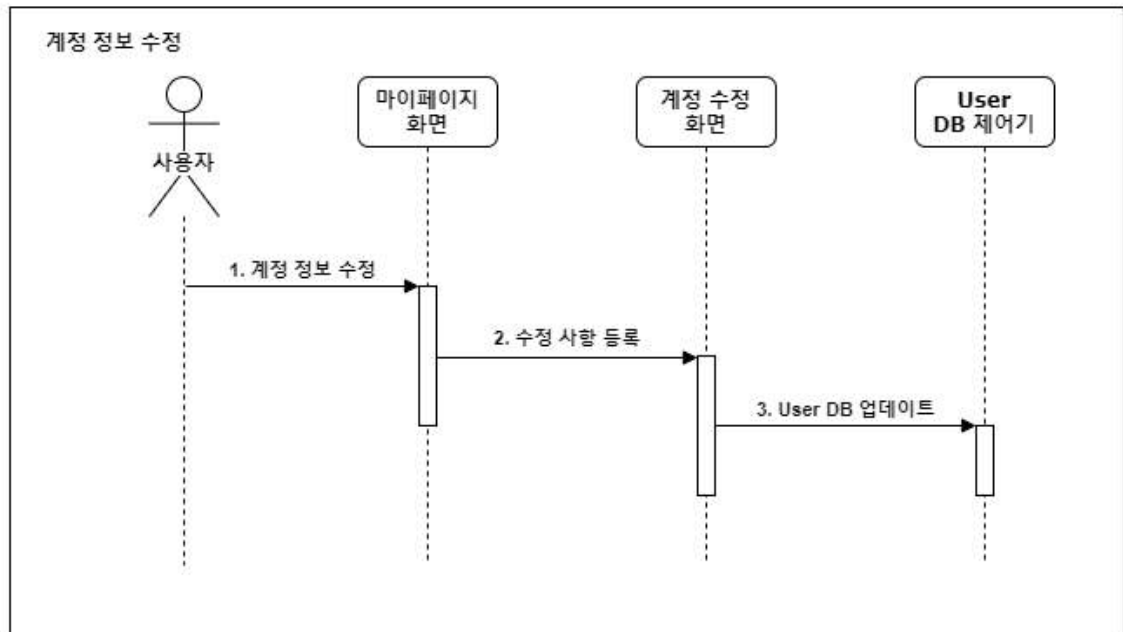


#### 4.1.3 계정 정보 찾기 순차 다이어그램 분석

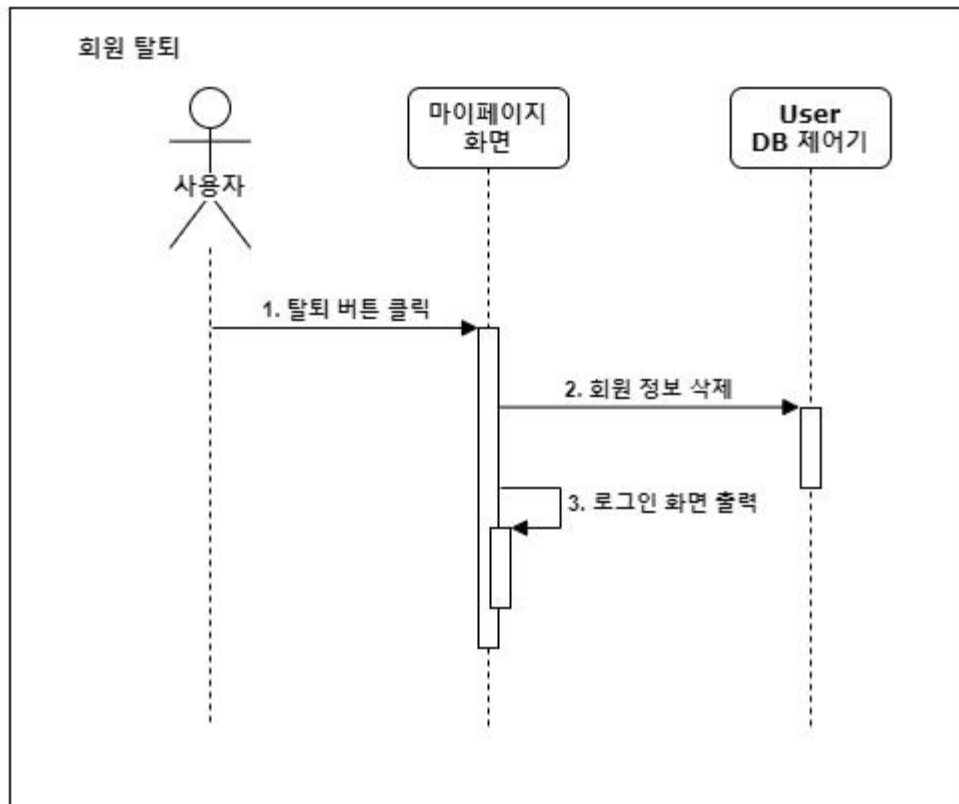




#### 4.1.4 계정 정보 수정 순차 다이어그램 분석

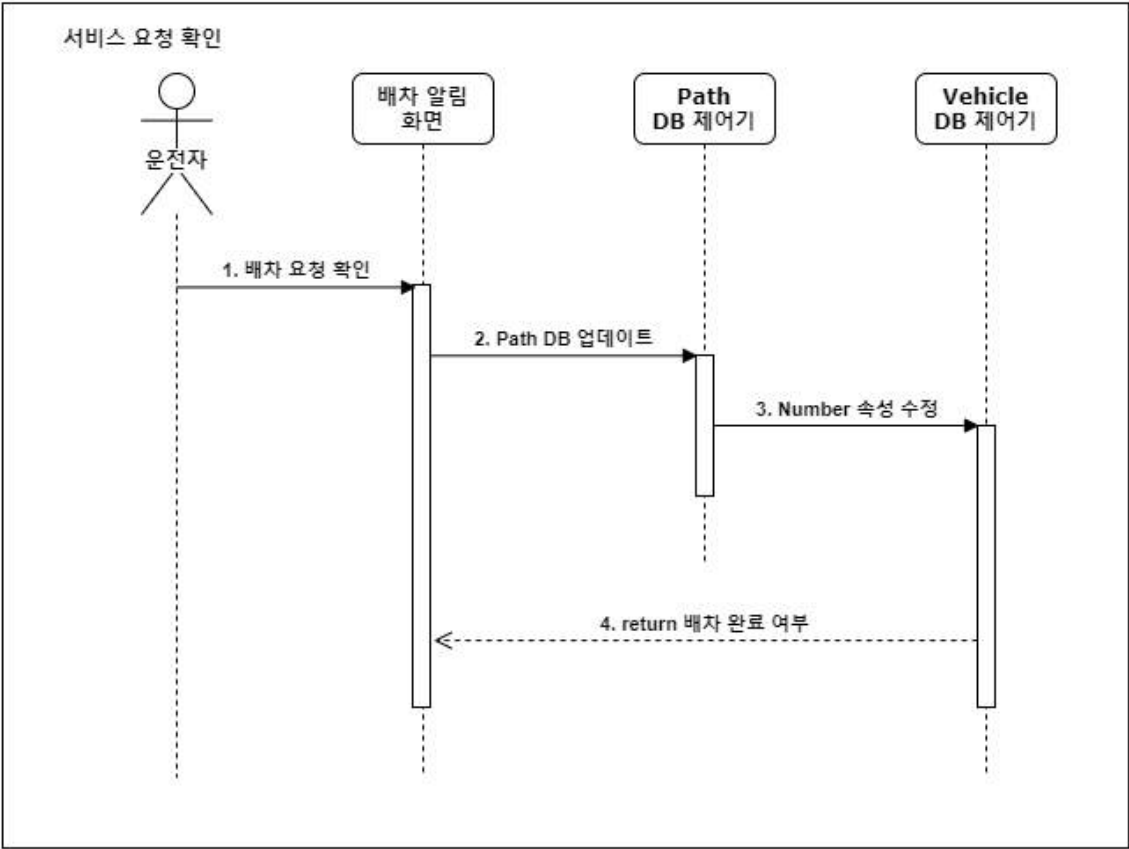


#### 4.1.5 회원 탈퇴 순차 다이어그램 분석

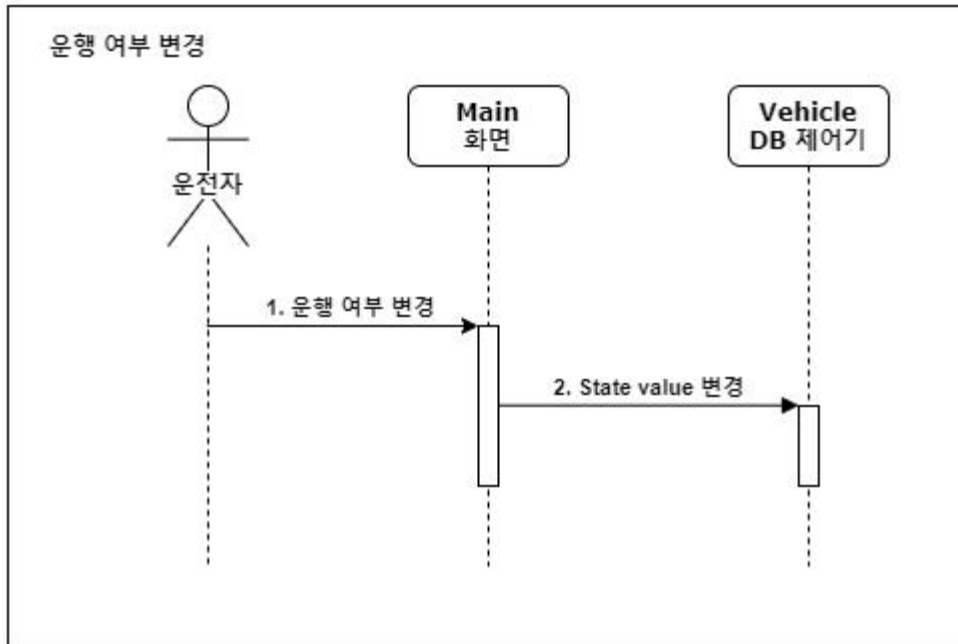


4.2 운전자 서비스 순차 다이어그램 분석

4.2.1 서비스 요청 확인 순차 다이어그램 분석

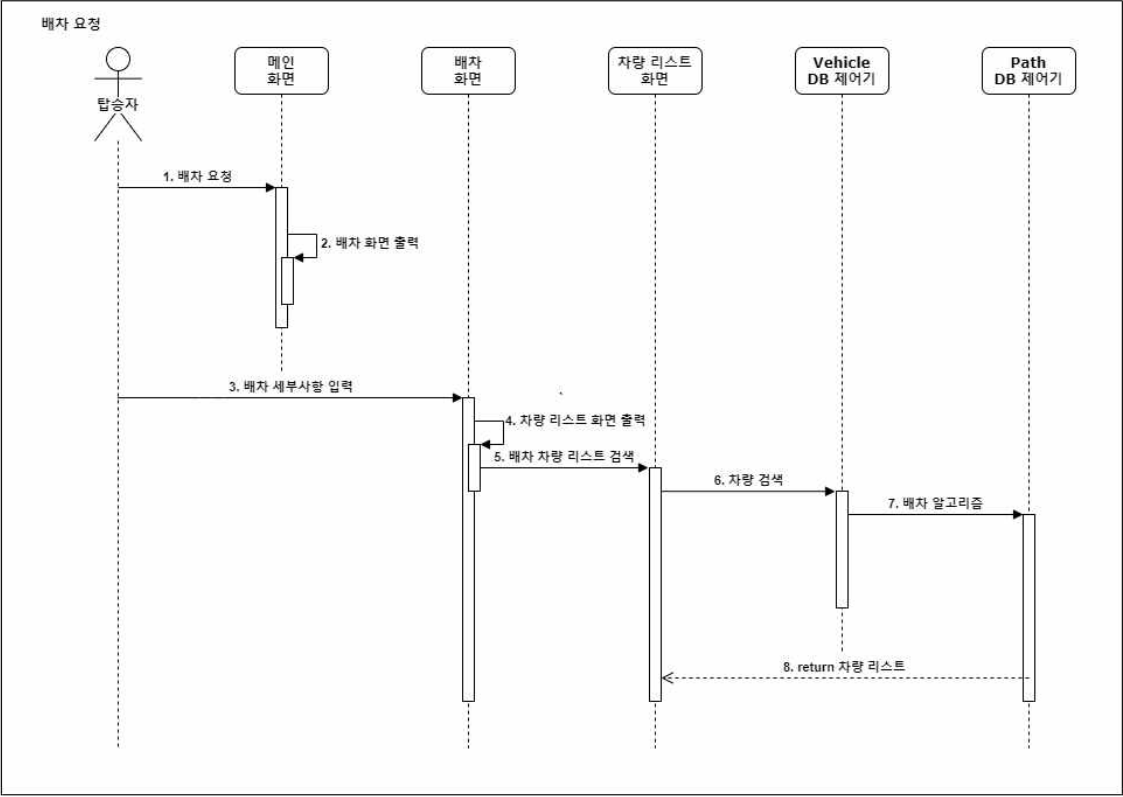


#### 4.2.2 운행 여부 변경 순차 다이어그램 분석

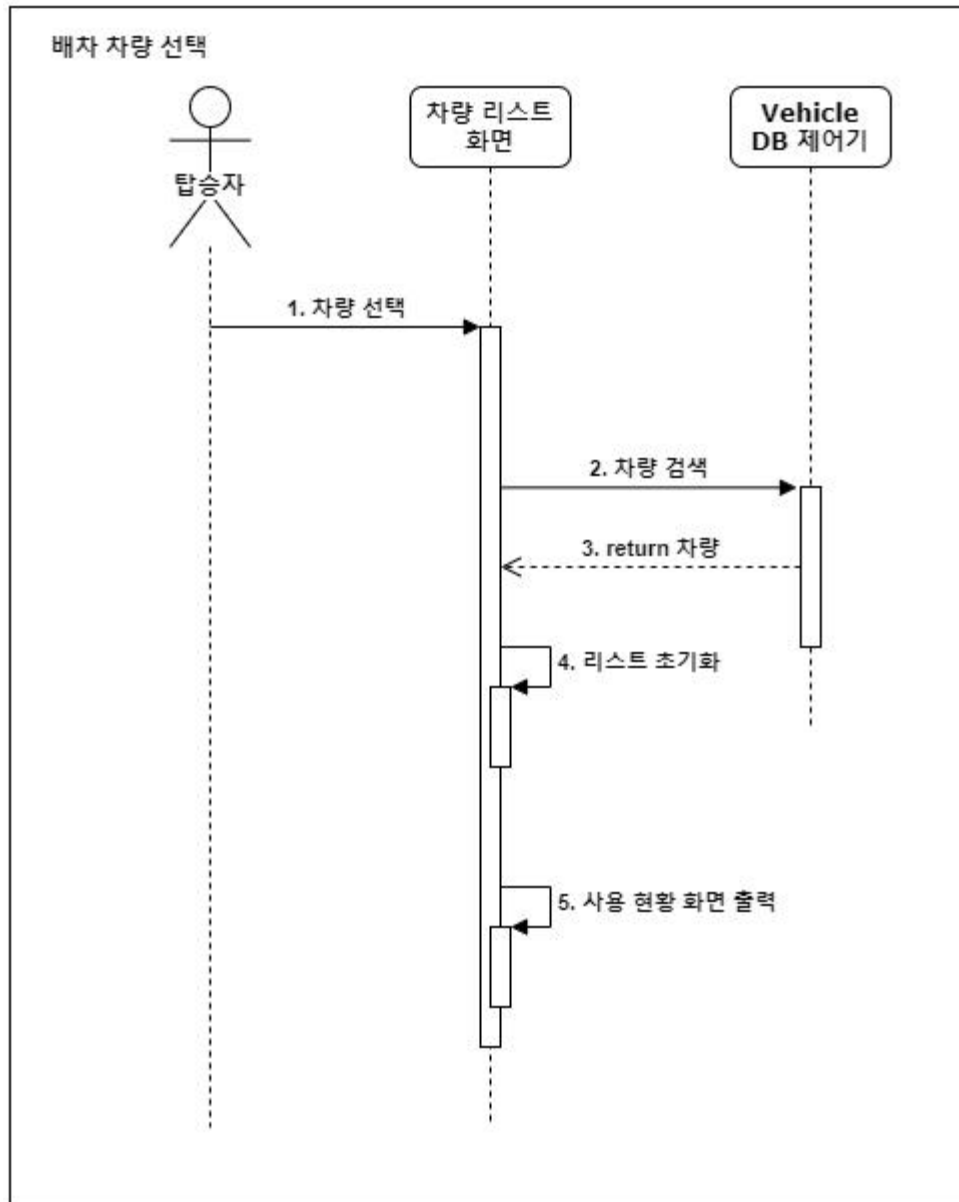


### 4.3 탑승자 서비스 순차 다이어그램 분석

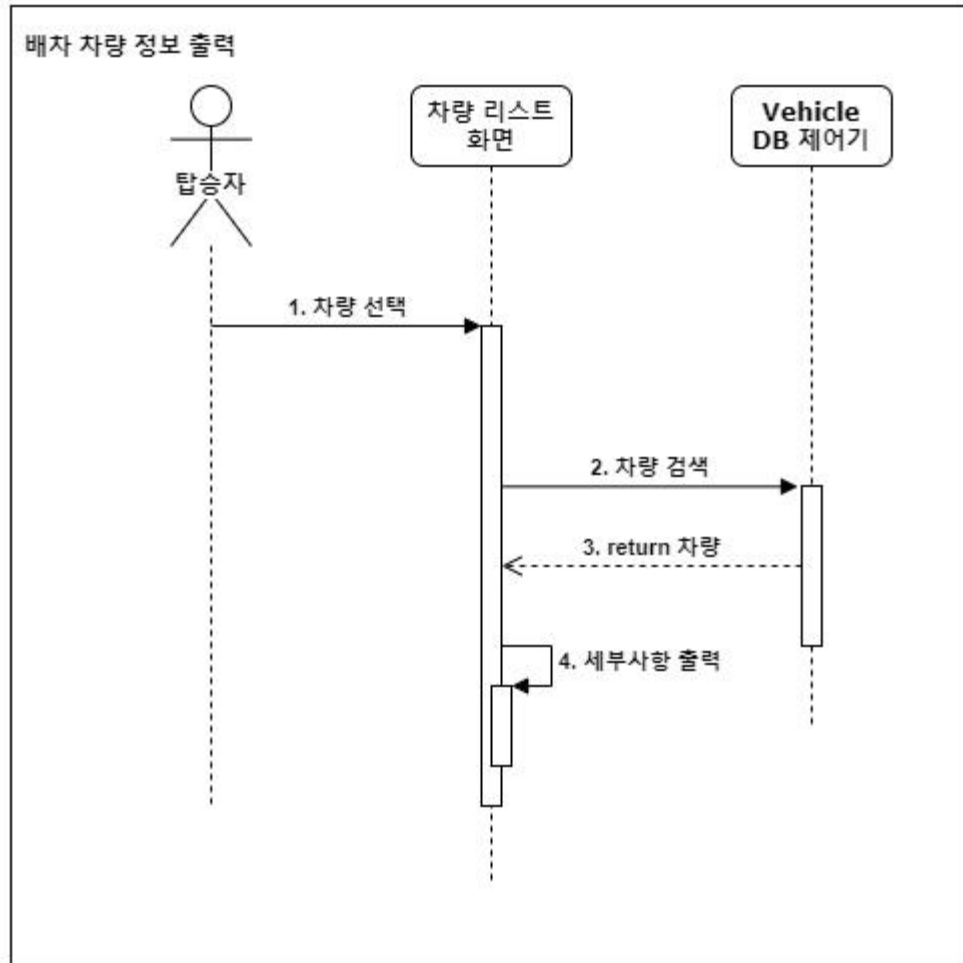
#### 4.3.1 배차 요청 순차 다이어그램 분석



#### 4.3.2 배차 차량 선택 순차 다이어그램 분석

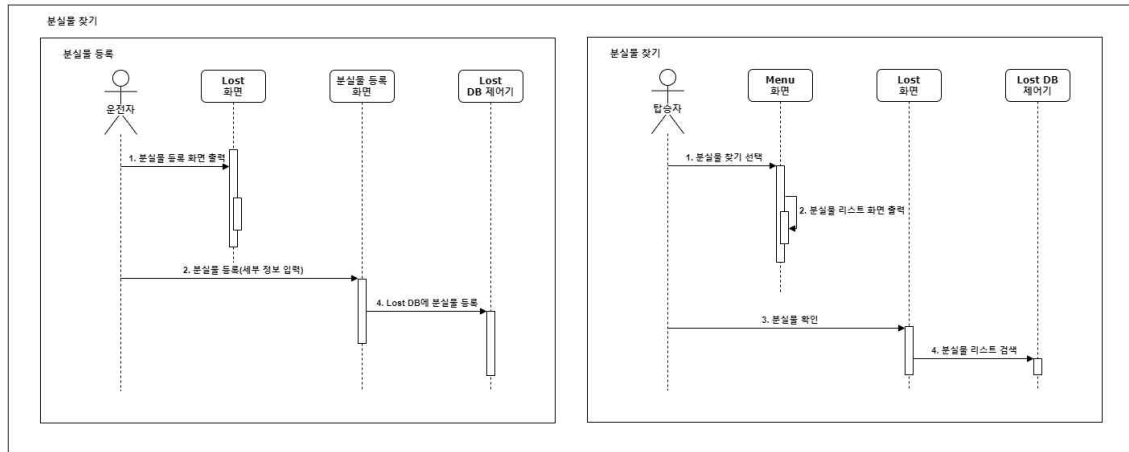


#### 4.3.3 배차 차량 정보 출력 순차 다이어그램 분석

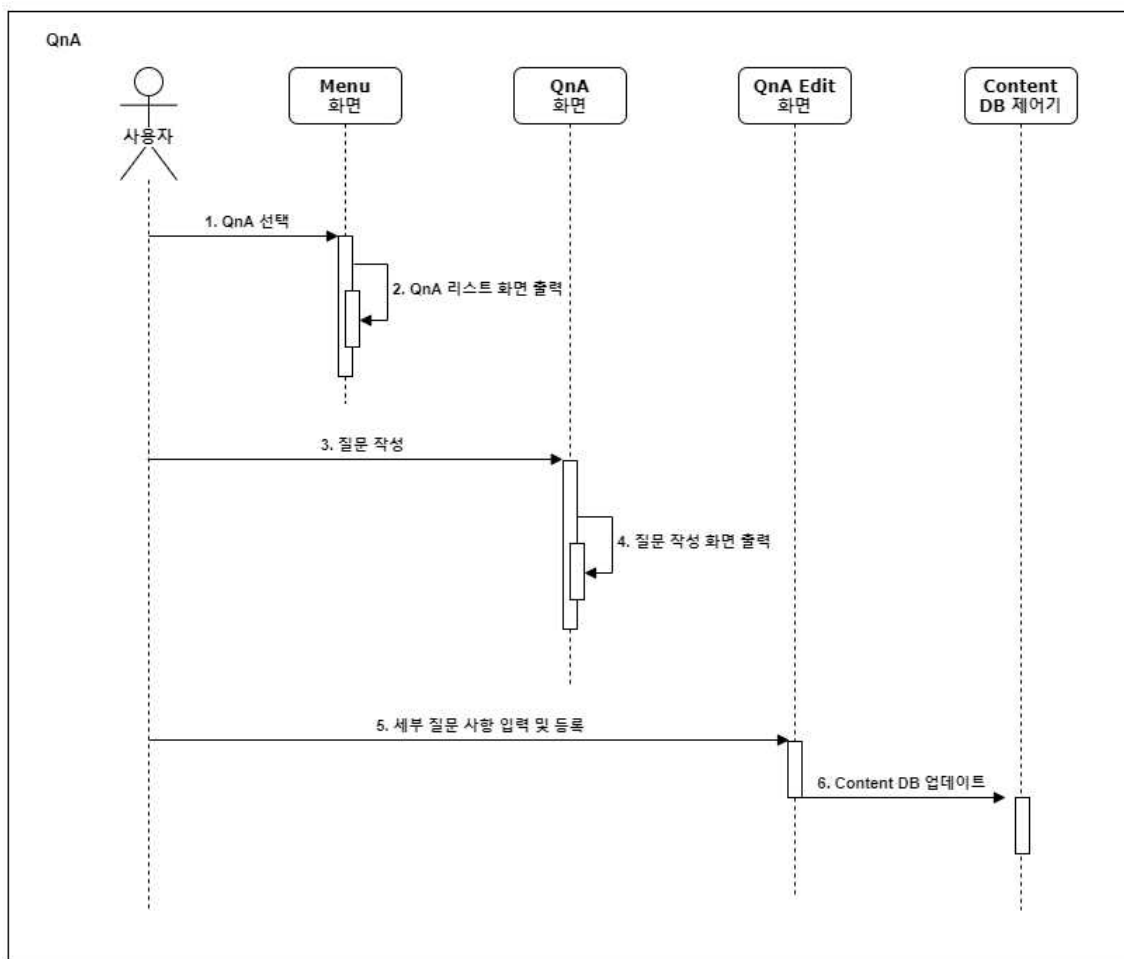


## 4.4 사용자 서비스 순차 다이어그램 분석

### 4.4.1 분실물 순차 다이어그램 분석

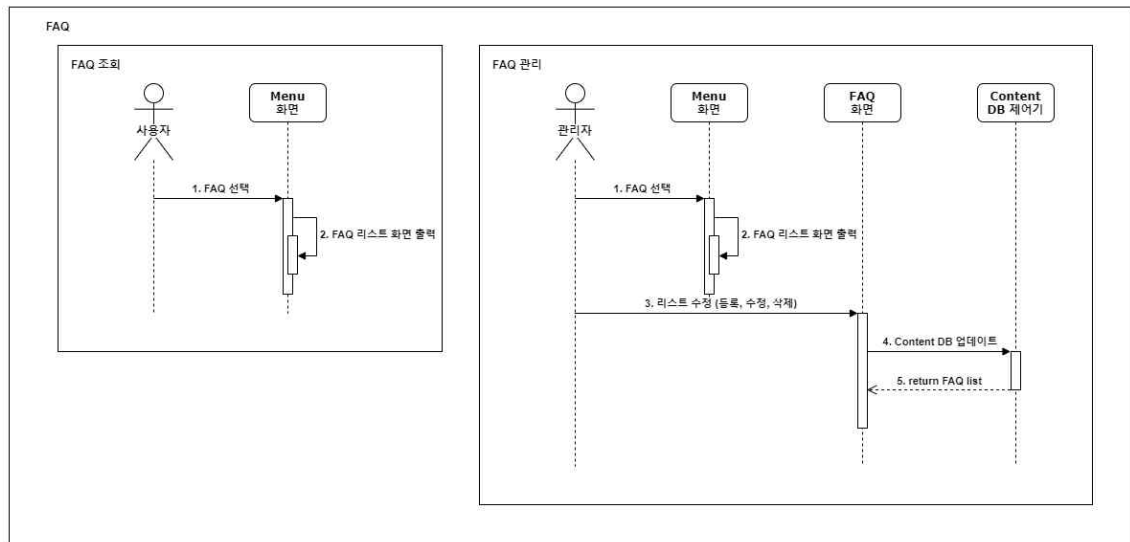


### 4.4.2 QnA 순차 다이어그램 분석

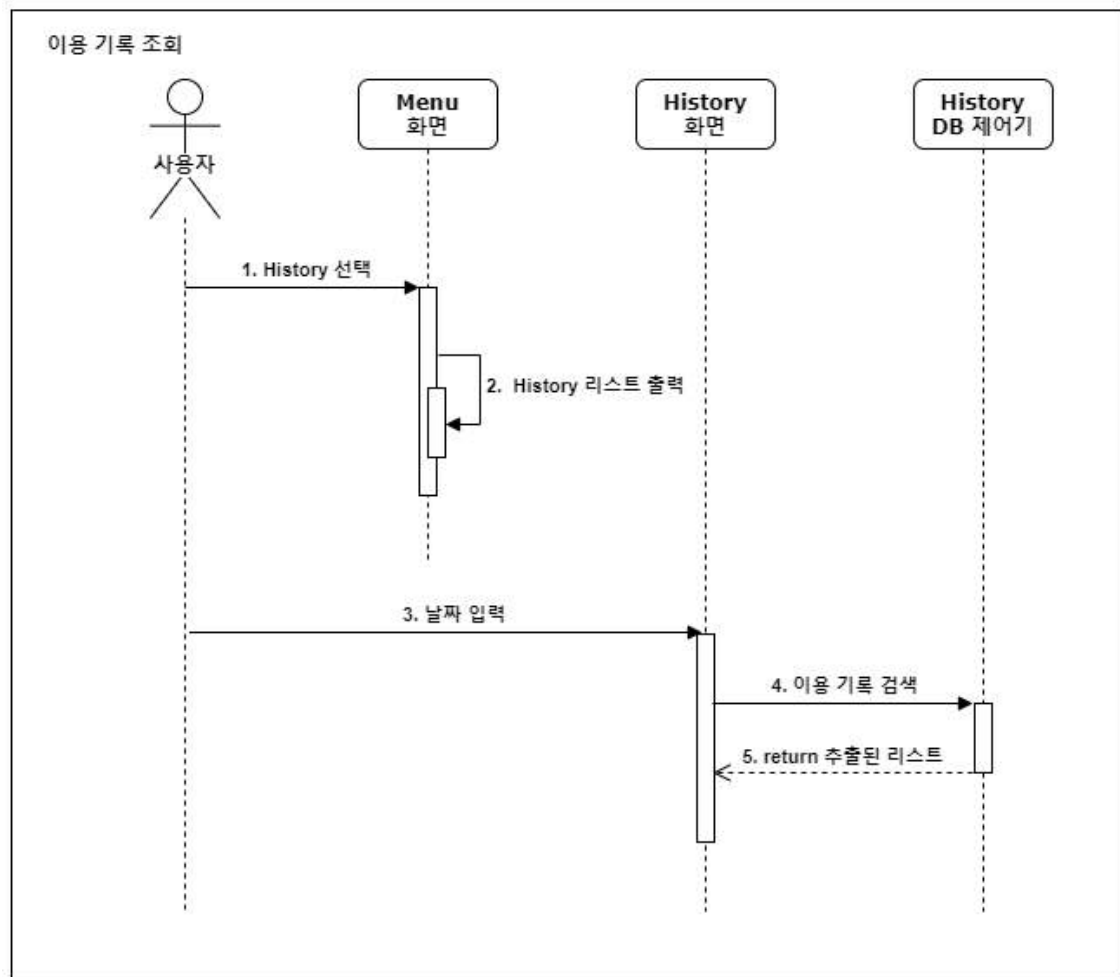




4.4.3 FAQ 순차 다이어그램 분석

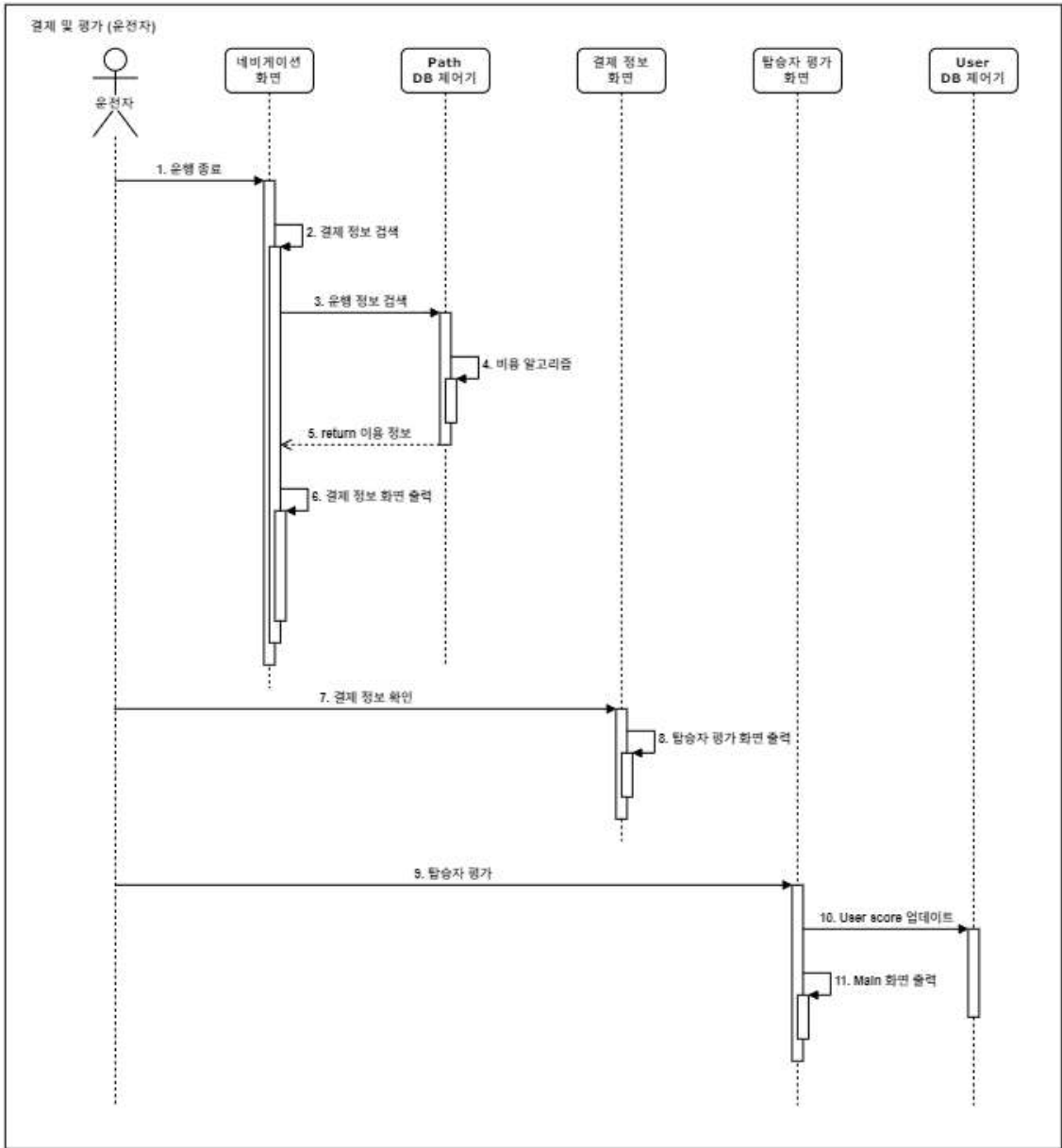


4.4.4 이용 기록 조회 순차 다이어그램 분석

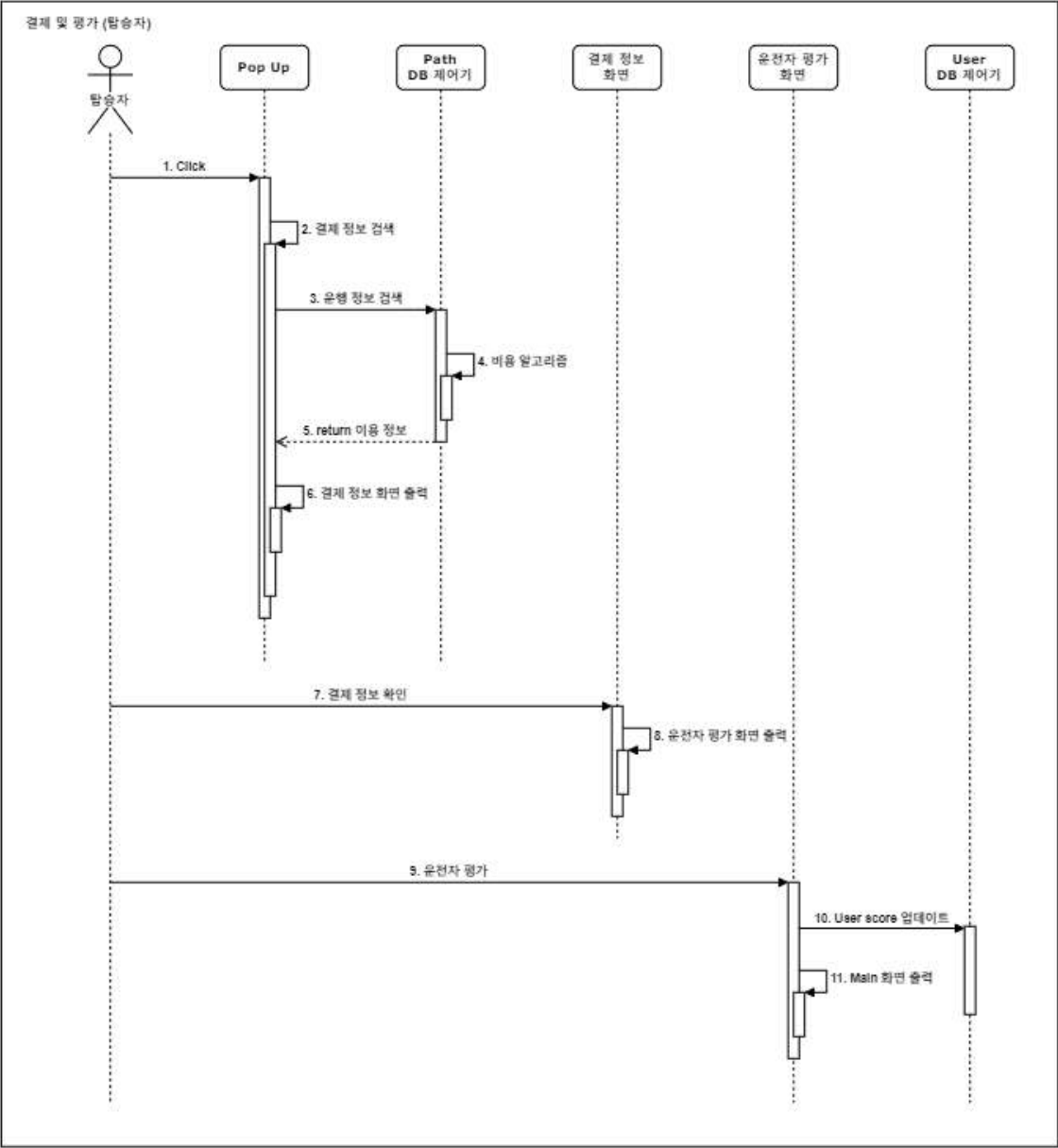


## 4.5 결제 서비스 순차 다이어그램 분석

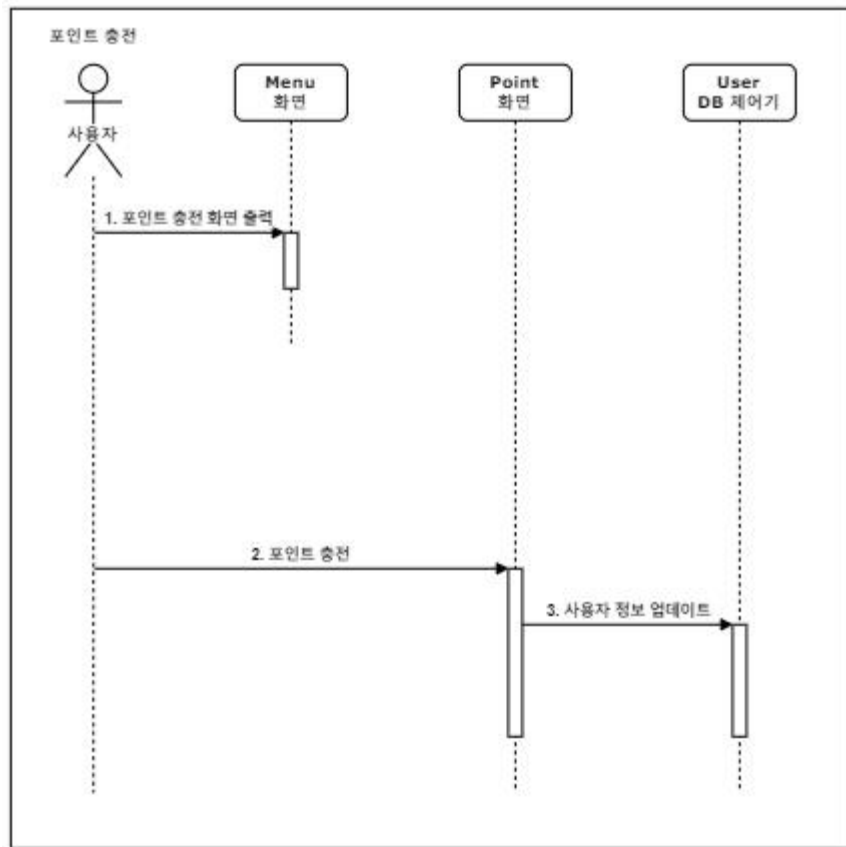
### 4.5.1 결제 및 평가 (운전자) 순차 다이어그램 분석



4.5.2 결제 및 평가 (탑승자) 순차 다이어그램 분석

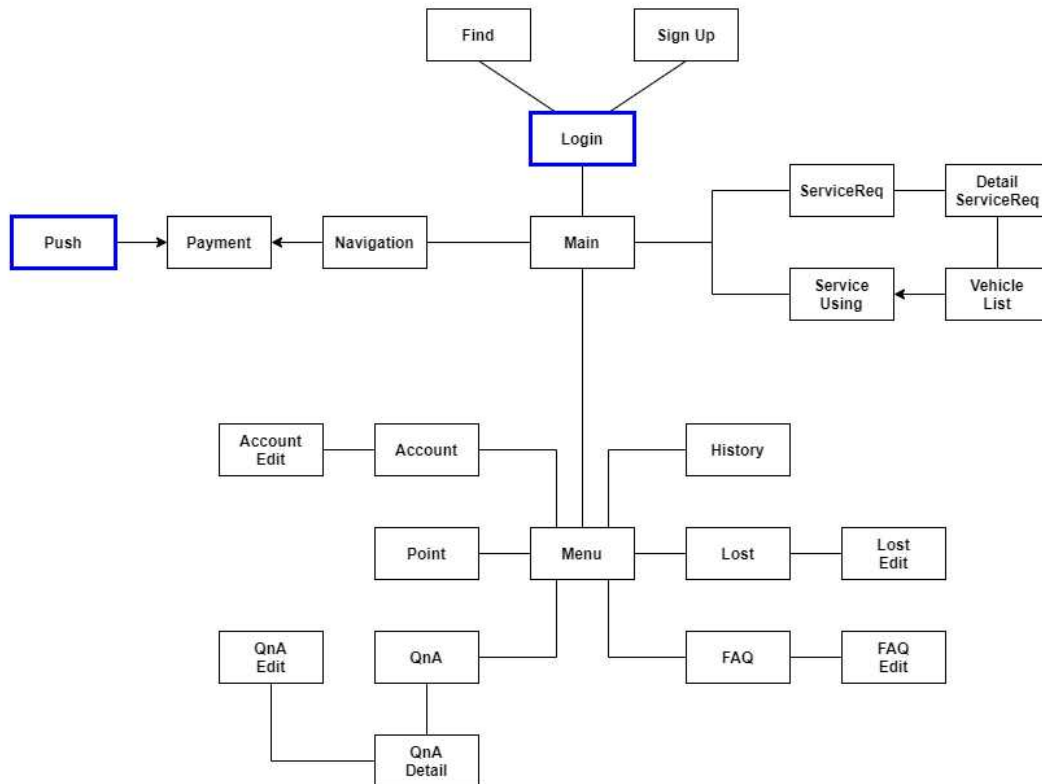


### 4.5.3 포인트 충전 순차 다이어그램 분석

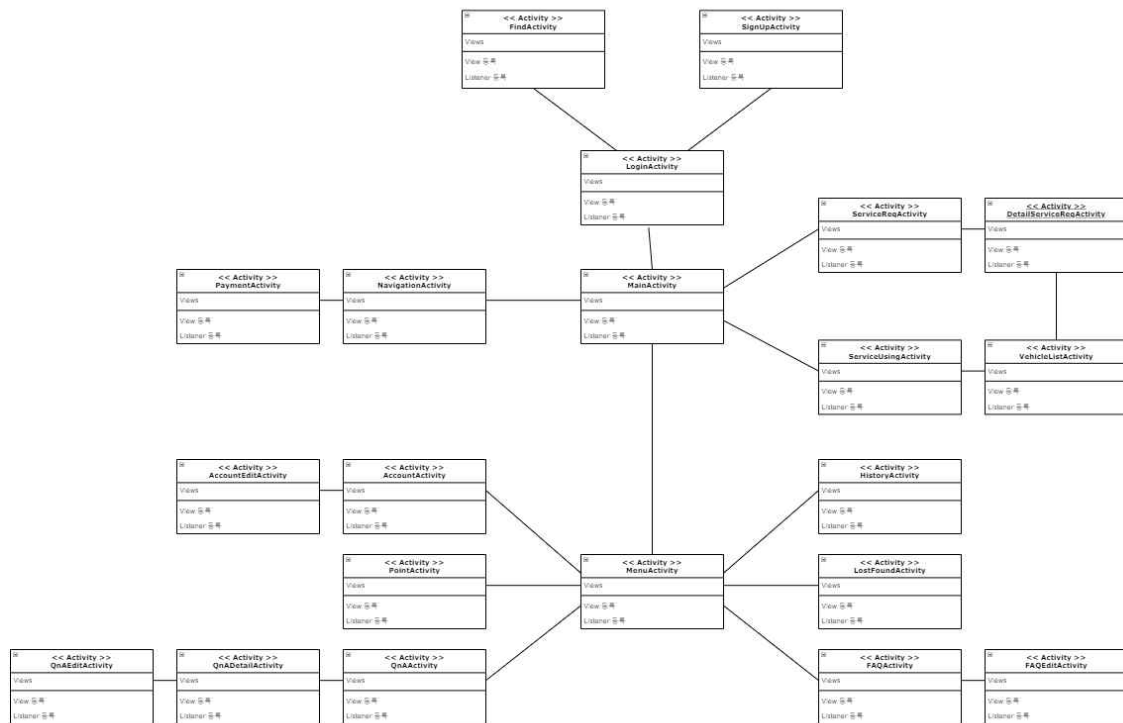


## 5. 클래스 다이어그램 분석

### 5.1 화면 흐름도 작성

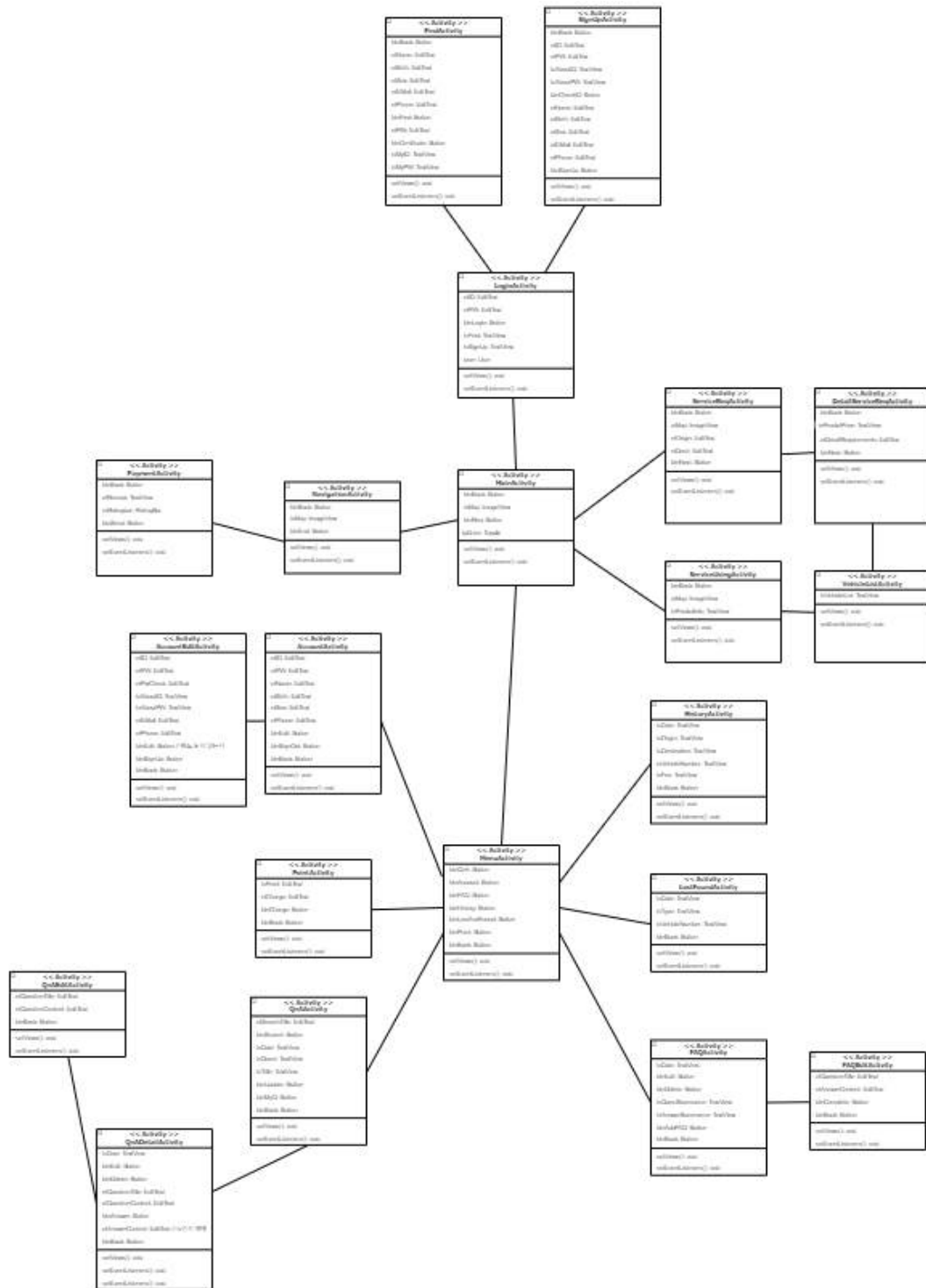


## 5.2 클래스 다이어그램



# 프로젝트 설계

## 1. 클래스 다이어그램 설계

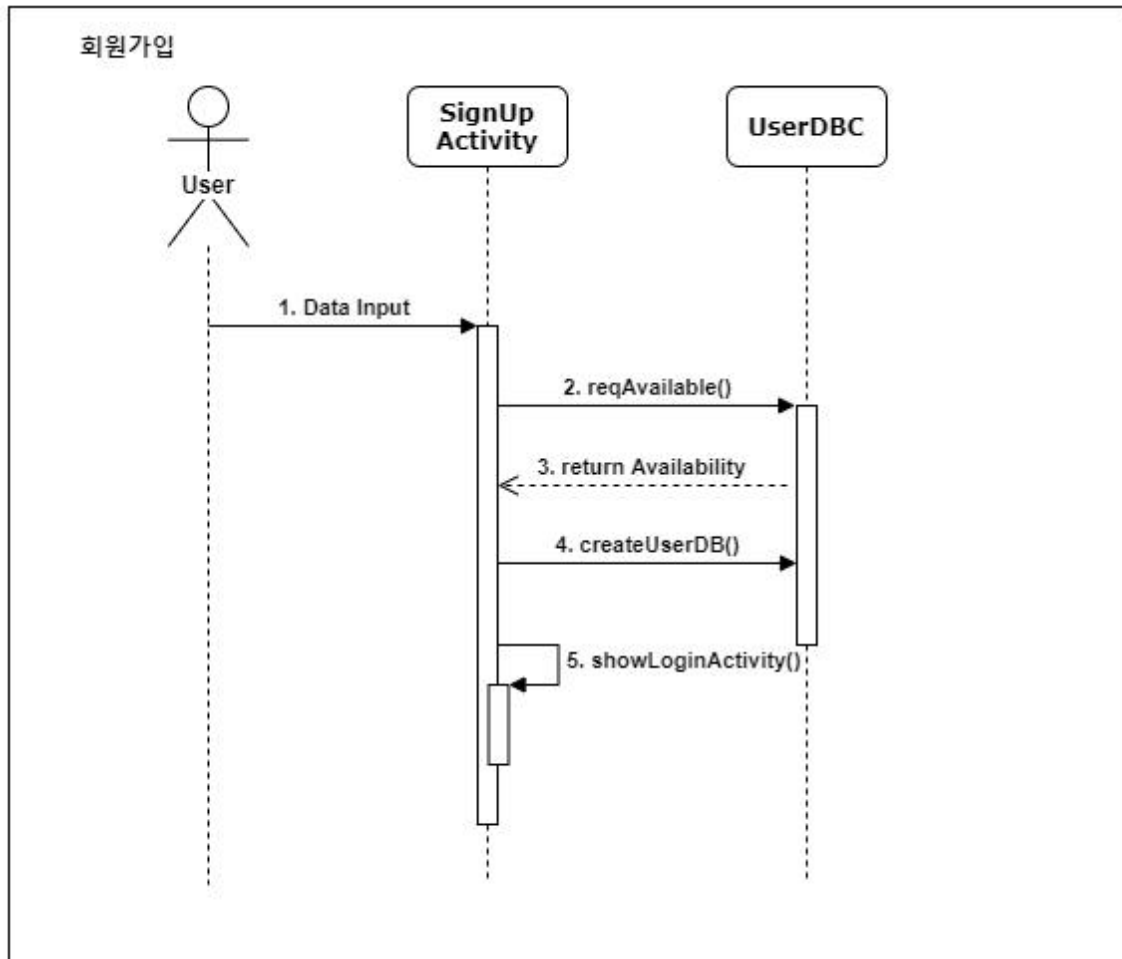




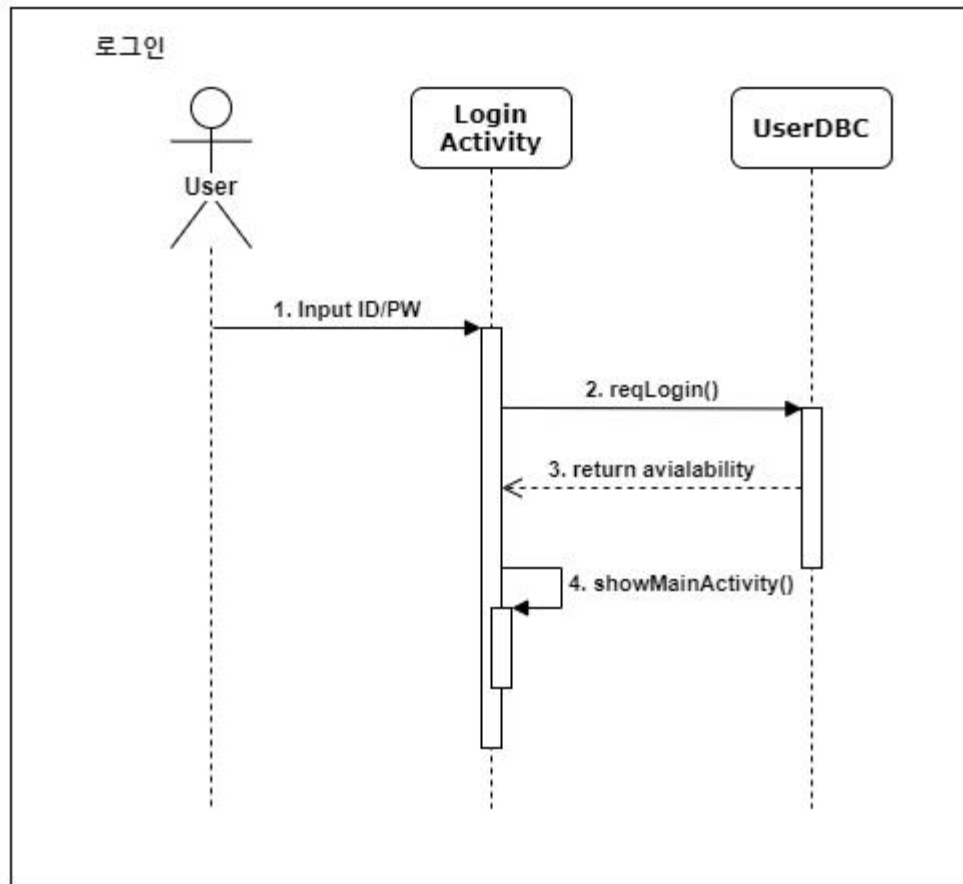
## 2. 순차 다이어그램 설계

### 2.1 계정 순차 다이어그램 설계

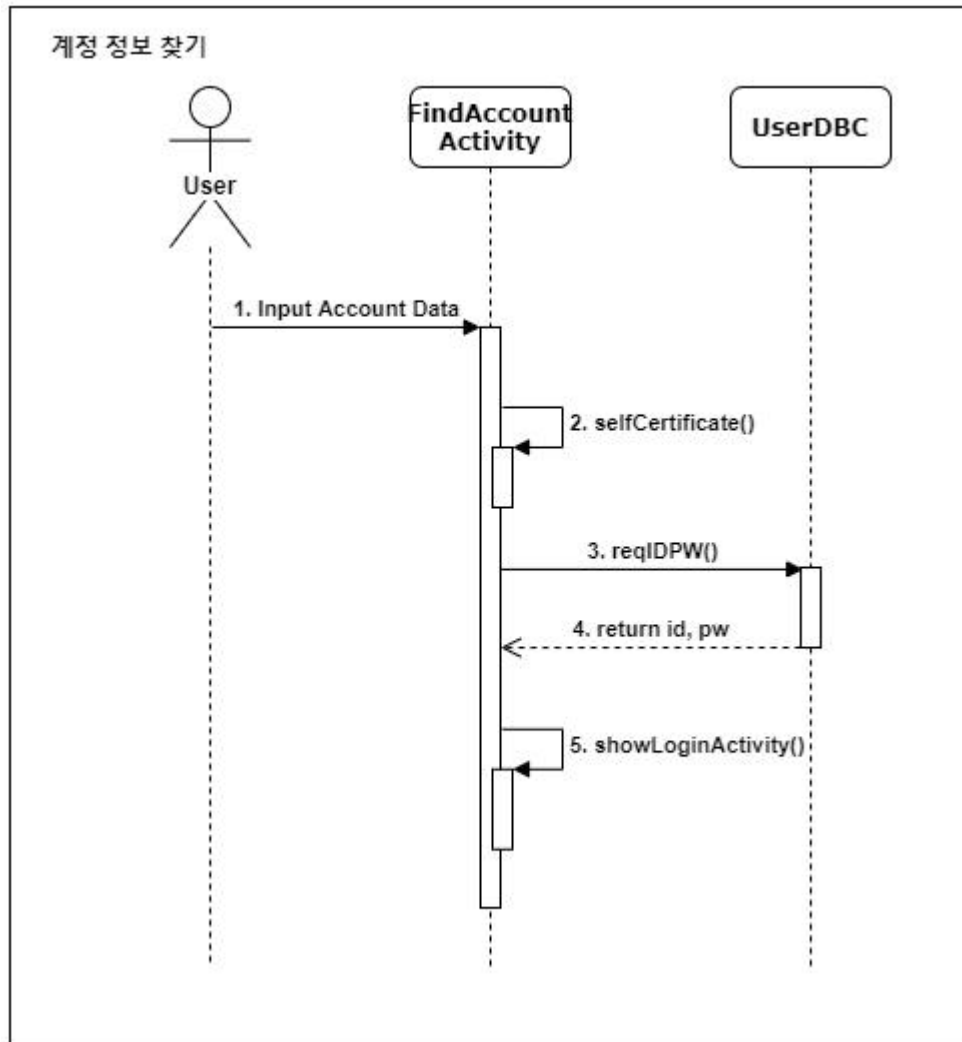
#### 2.1.1 회원가입 순차 다이어그램 설계



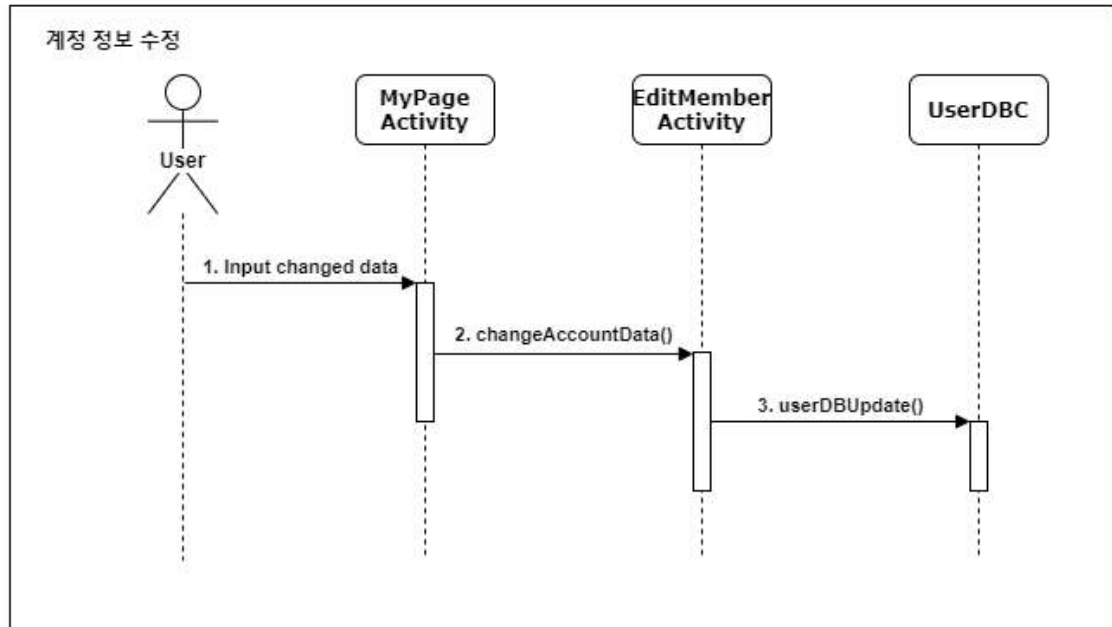
### 2.1.2 로그인 순차 다이어그램 설계



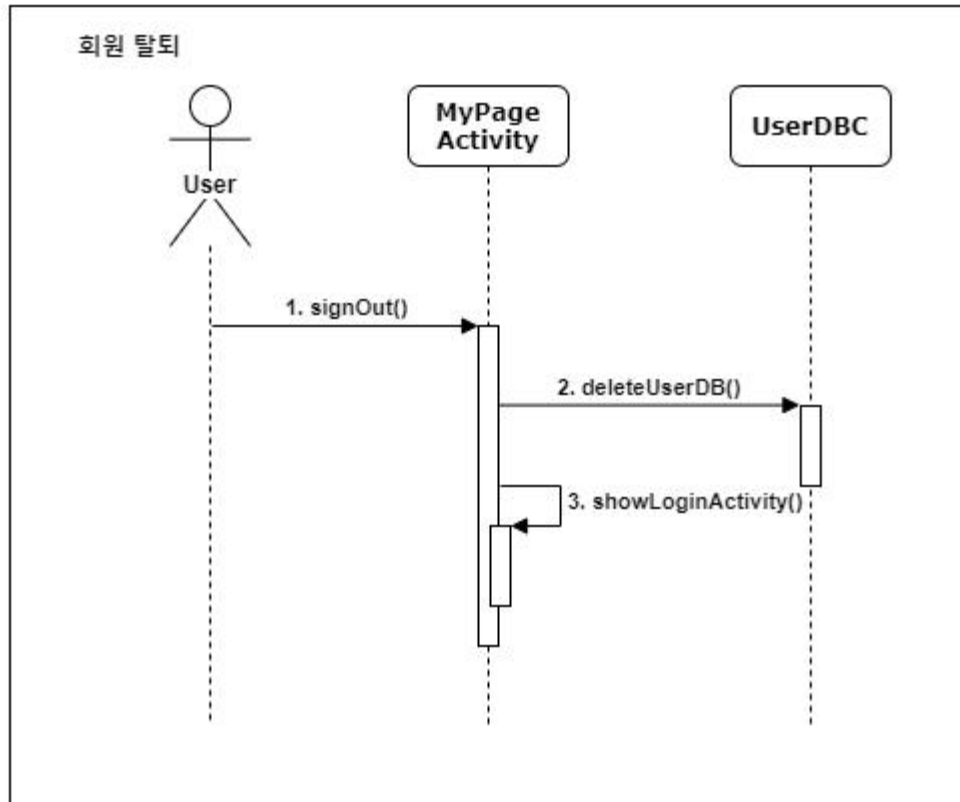
### 2.1.3 계정 정보 찾기 순차 다이어그램 설계



#### 2.1.4 계정 정보 수정 순차 다이어그램 설계

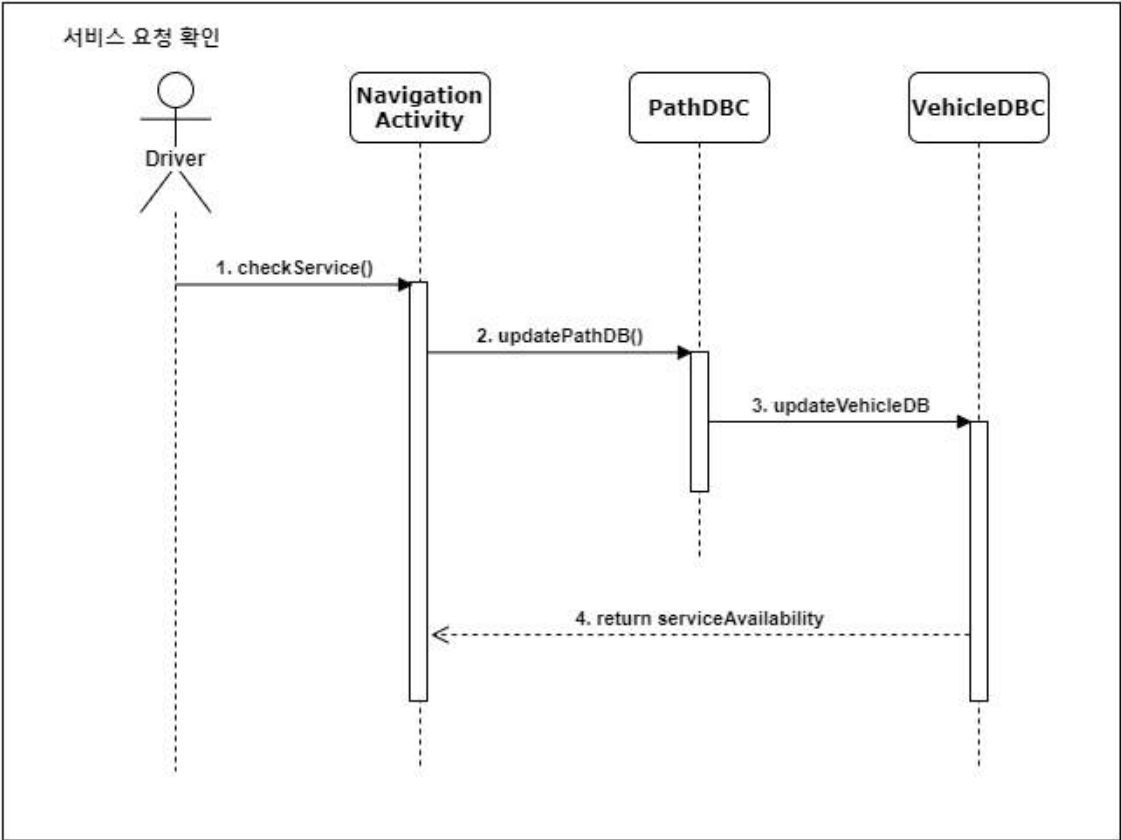


### 2.1.5 회원 탈퇴 순차 다이어그램 설계

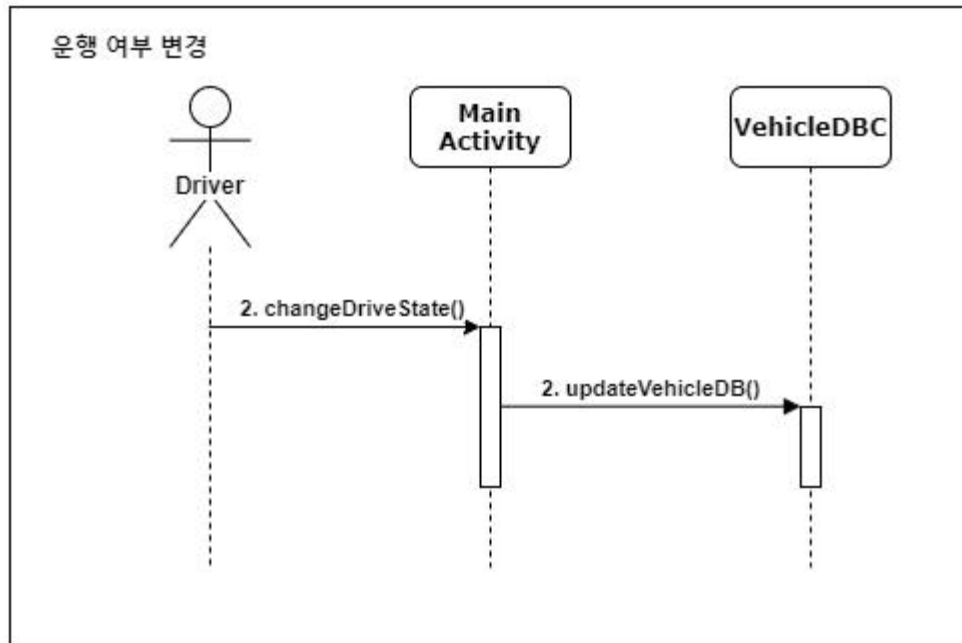


2.2 운전자 서비스 순차 다이어그램 설계

2.2.1 서비스 요청 확인 순차 다이어그램 설계

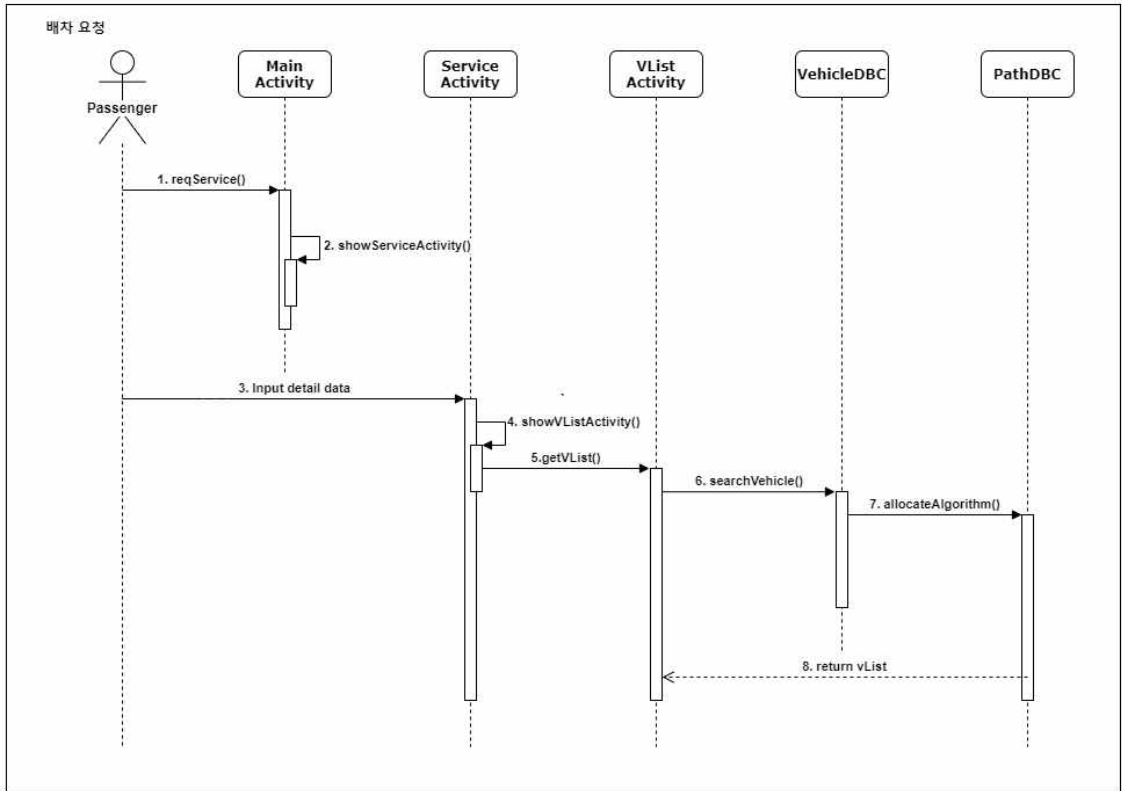


### 2.2.2 운행 여부 변경 순차 다이어그램 설계



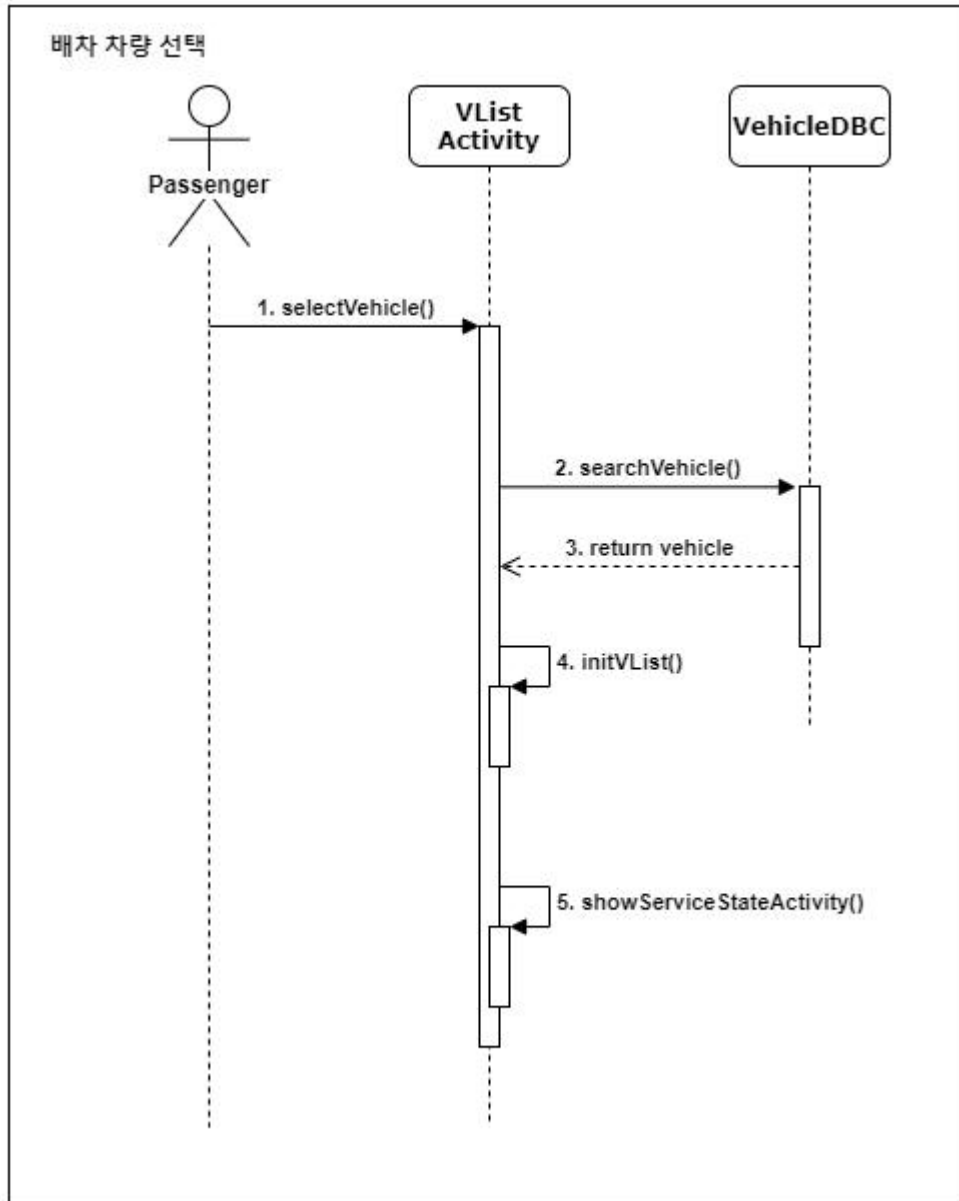
## 2.3 탑승자 서비스 순차 다이어그램 설계

### 2.3.1 배차 요청 순차 다이어그램 설계

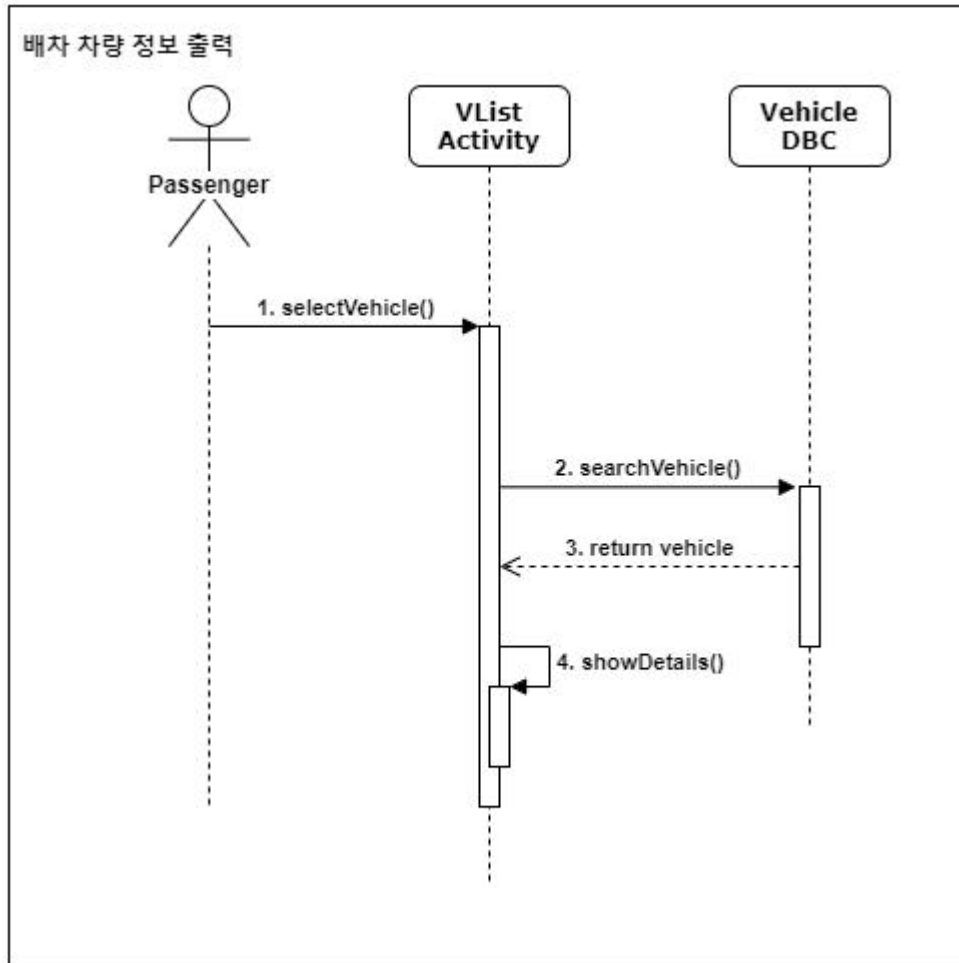




### 2.3.2 배차 차량 선택 순차 다이어그램 설계

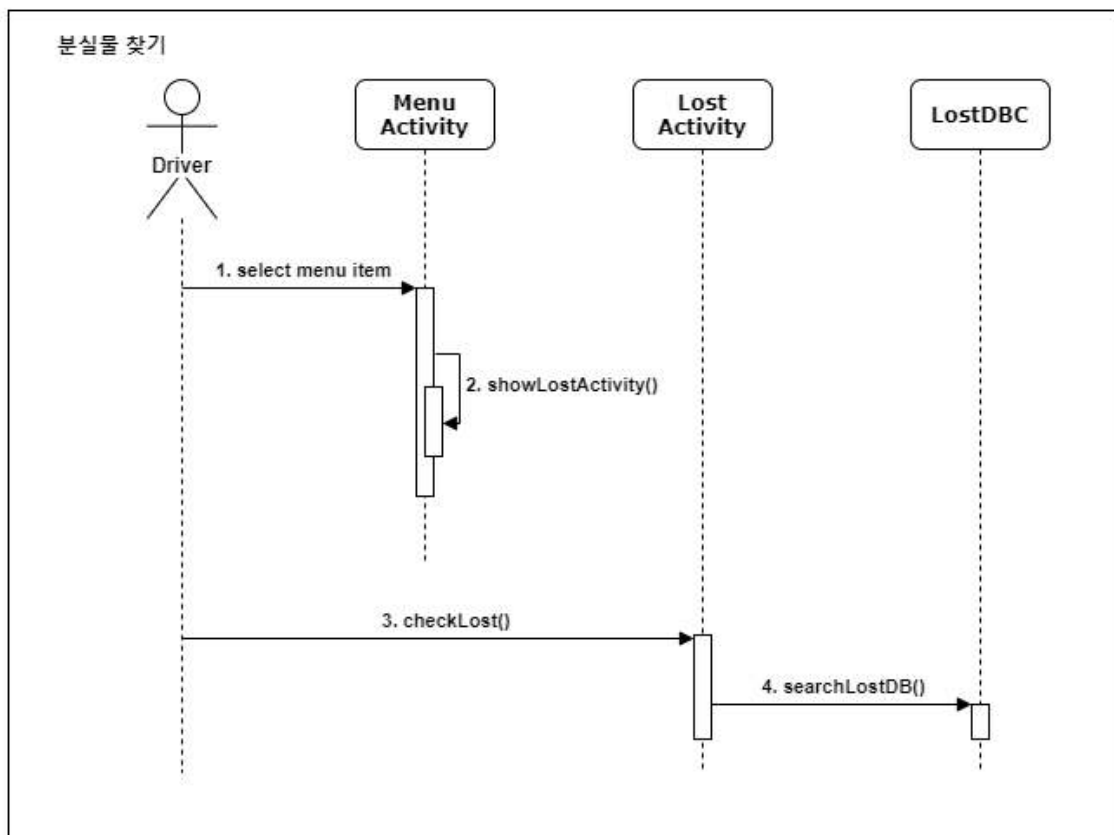
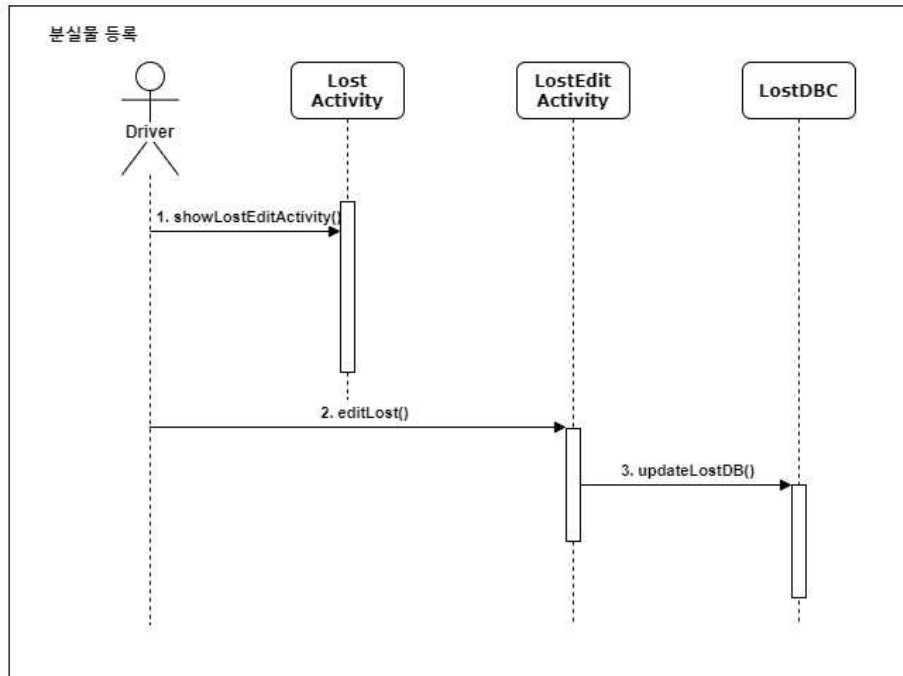


### 2.3.3 배차 차량 정보 출력 순차 다이어그램 설계

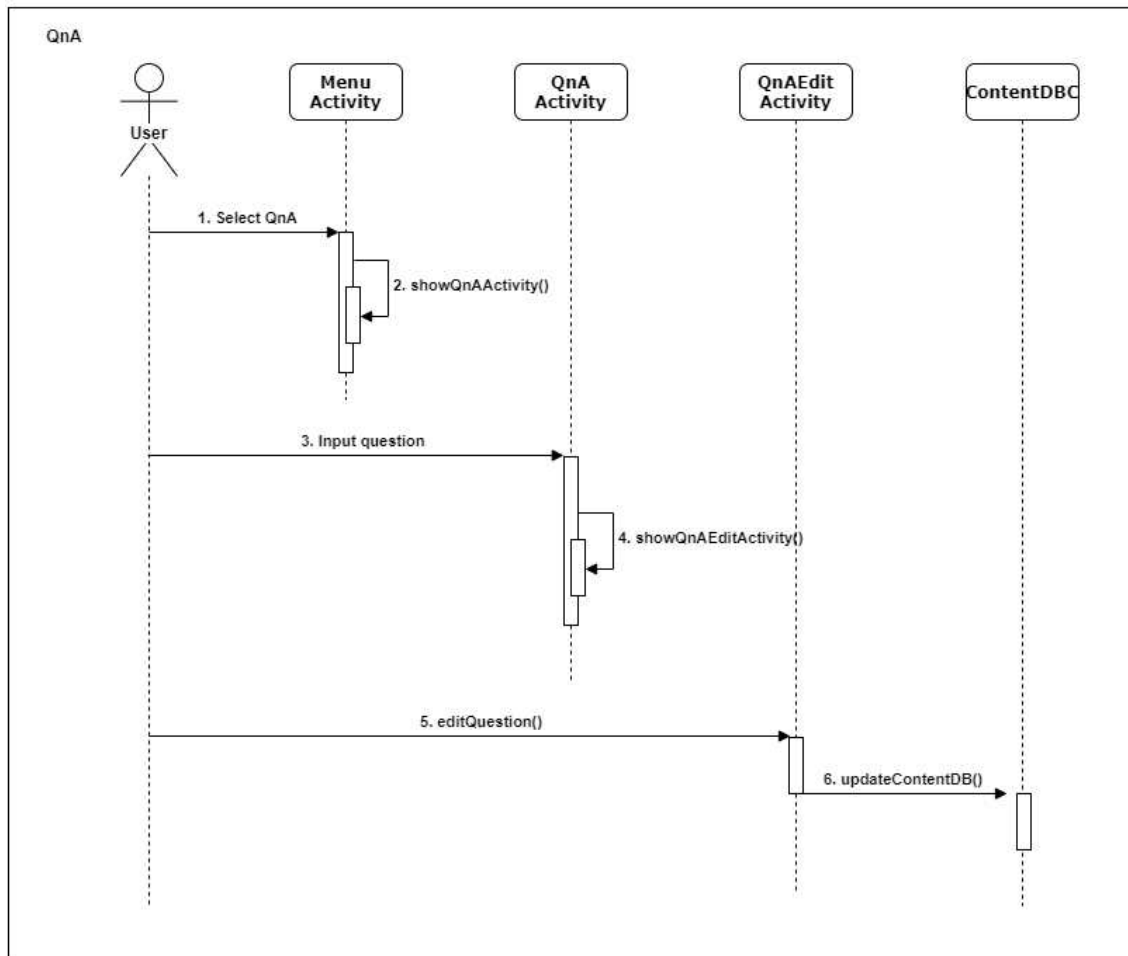


## 2.4 사용자 서비스 순차 다이어그램 설계

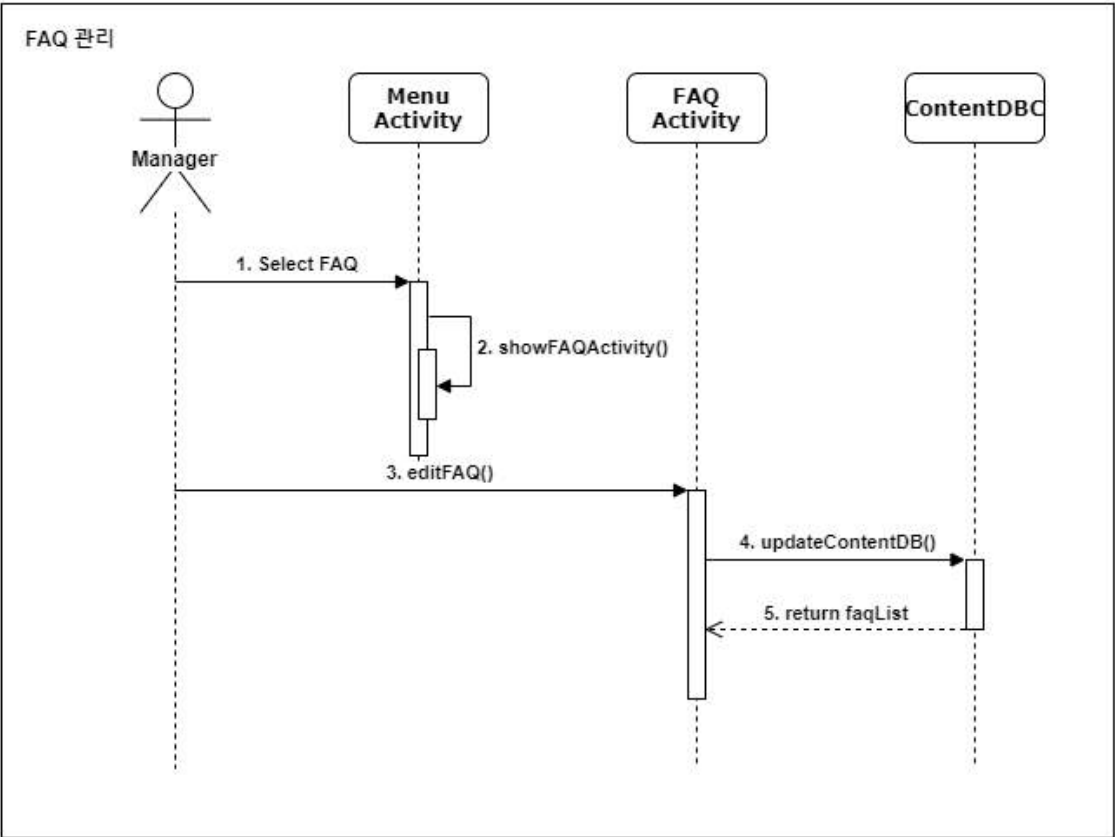
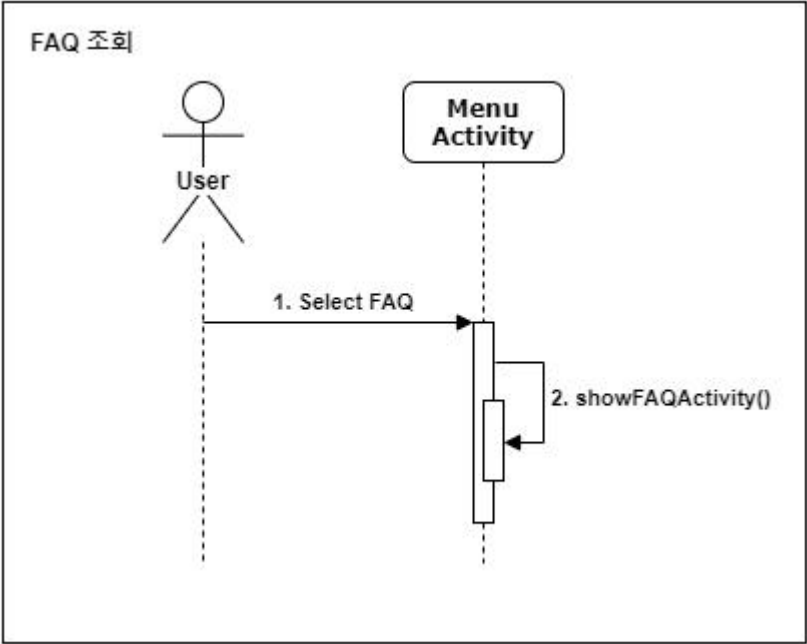
### 2.4.1 분실물 순차 다이어그램 설계



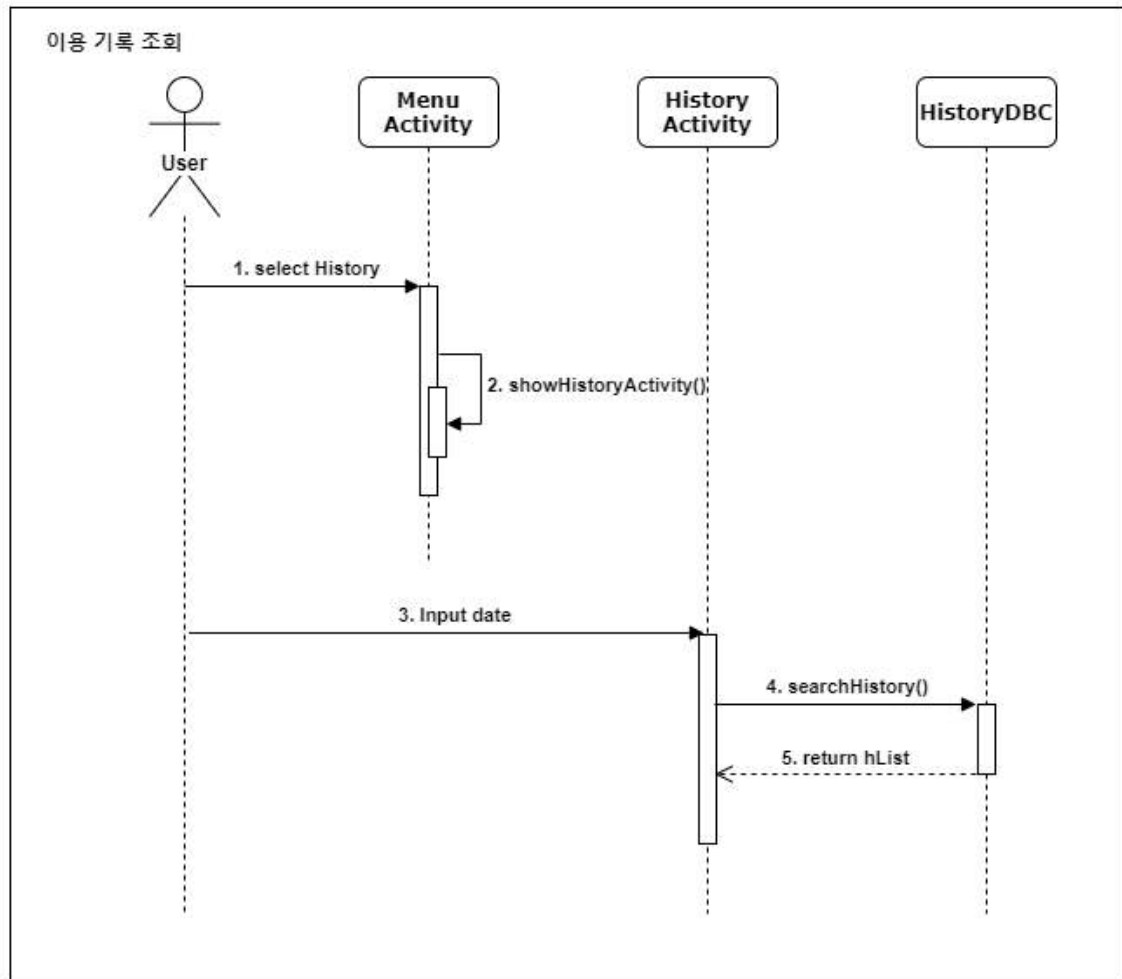
## 2.4.2 QnA 순차 다이어그램 설계



2.4.3 FAQ 순차 다이어그램 설계

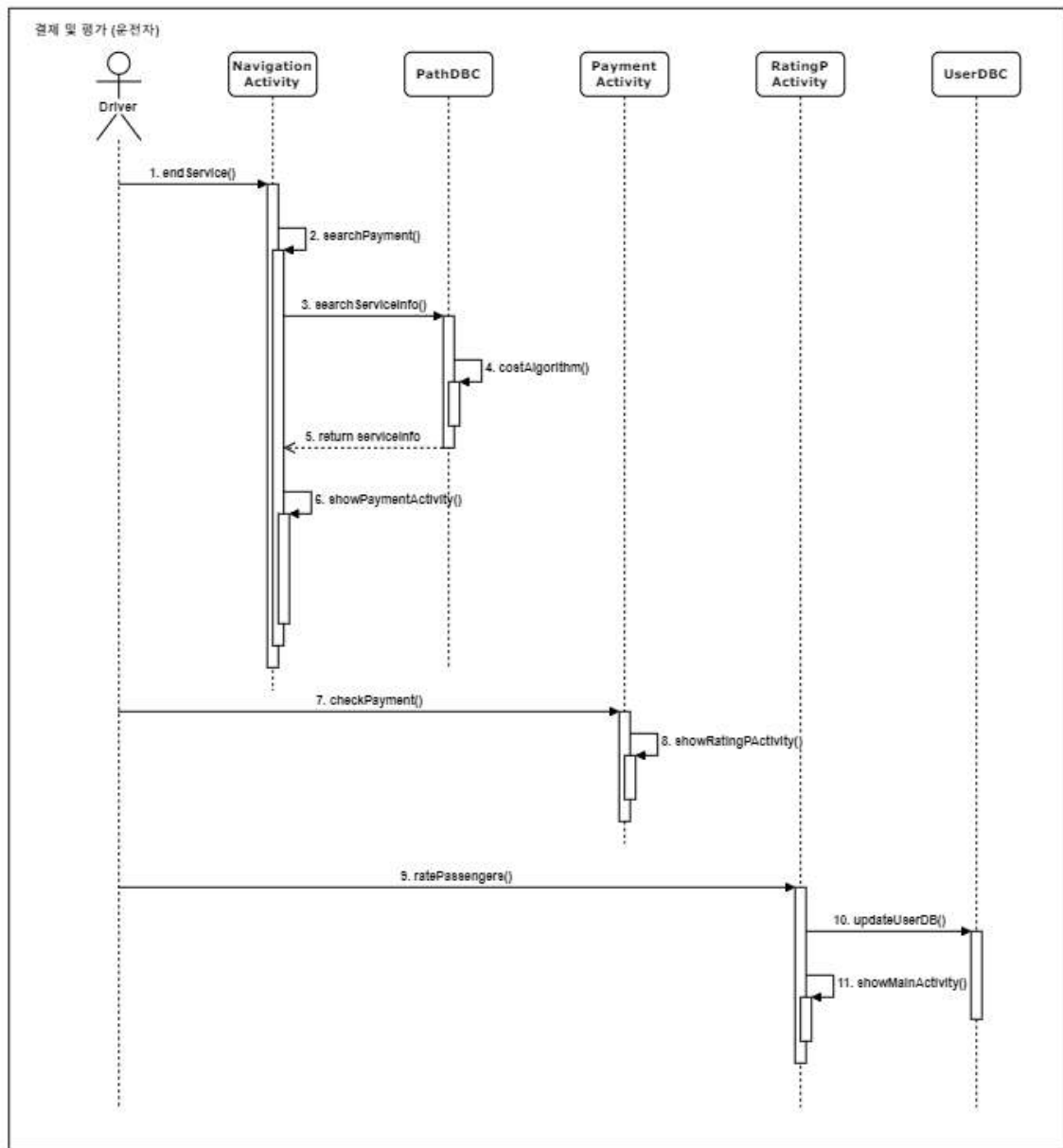


#### 2.4.4 이용 기록 조회 순차 다이어그램 설계

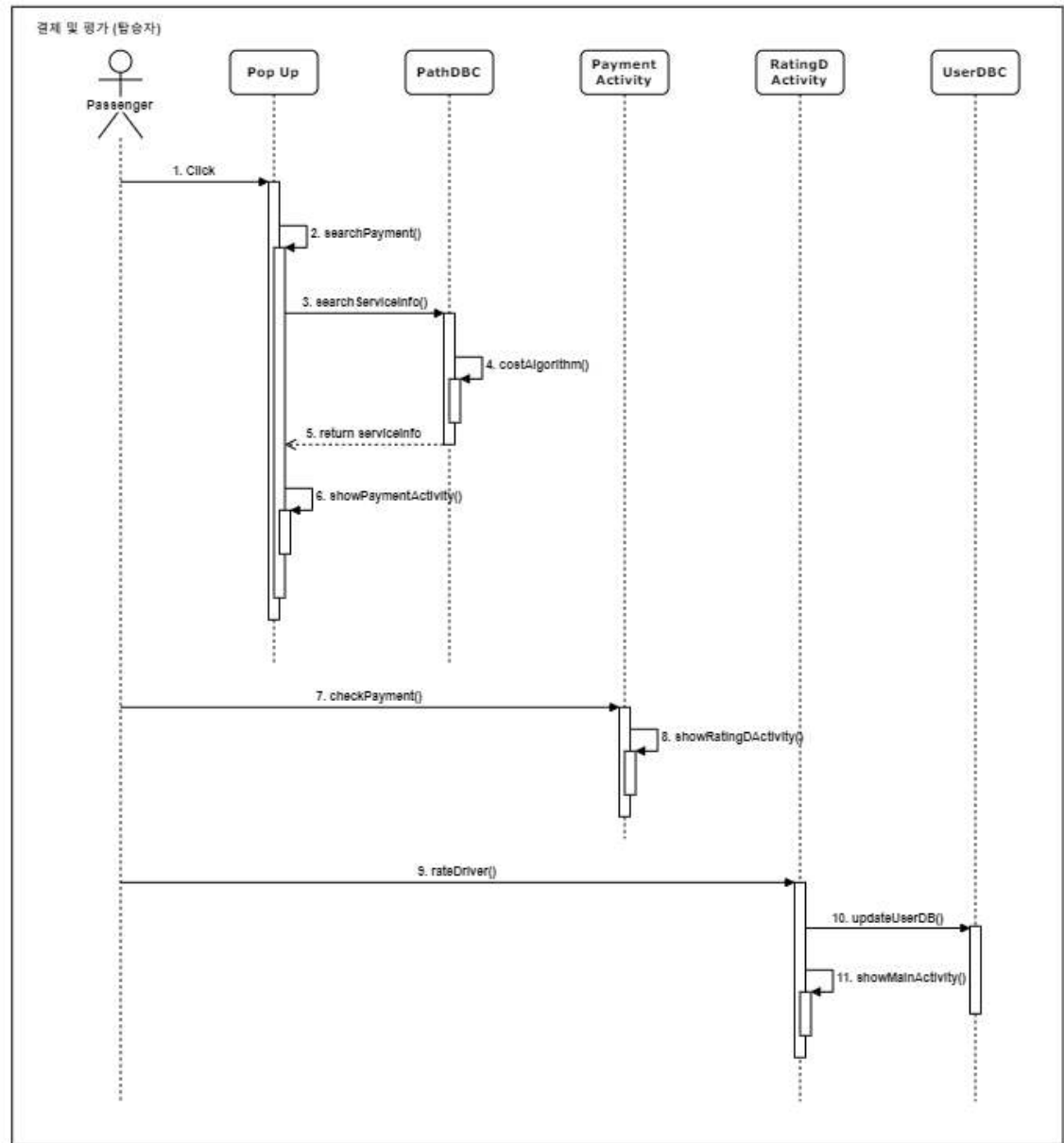


## 2.5 결제 서비스 순차 다이어그램 설계

### 2.5.1 결제 및 평가 (운전자) 순차 다이어그램 설계

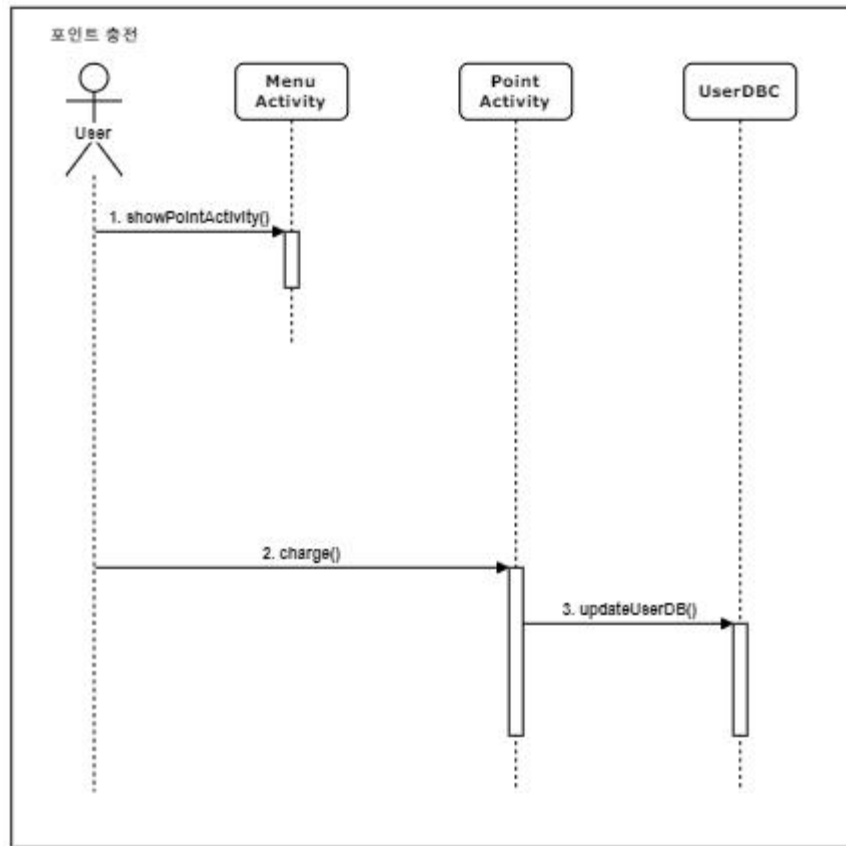


2.5.2 결제 및 평가 (탑승자) 순차 다이어그램 설계



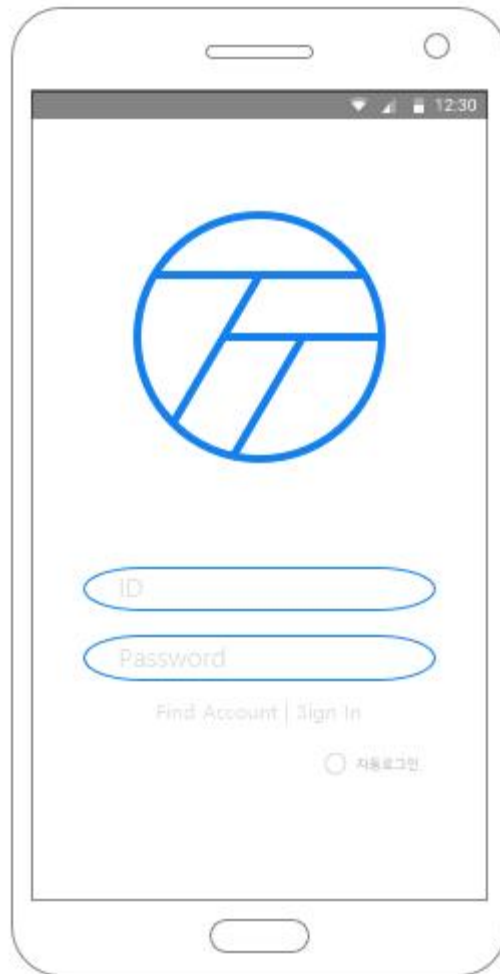


### 2.5.3 포인트 충전 순차 다이어그램 설계



### 3. User Interface 설계

#### 3.1 LoginActivity



### 3.2 SignUpActivity

The image shows a mobile application interface for a sign-up activity. The app is titled "TANNAE" and has a status bar at the top showing the time as 12:30. The interface is divided into two main sections: "Account" and "Personal".

**Account Section:**

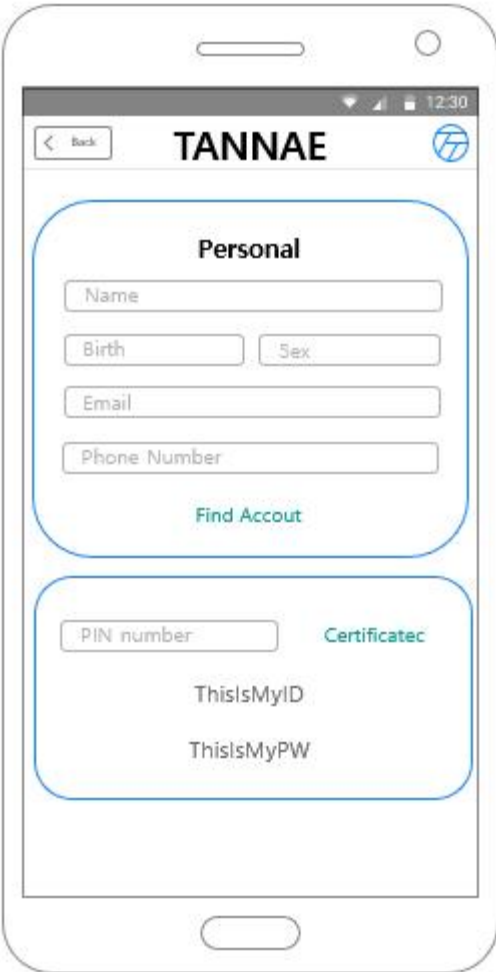
- Contains an "ID" input field with a green "이메일 검사" (Email Check) button to its right.
- Below the ID field is a message: "같은 ID 형식입니다." (Same ID format).
- There are two more input fields: "Password" and "Password Check".
- Below the Password Check field is a message: "비밀번호 길이가 너무 짧습니다." (Password length is too short).

**Personal Section:**

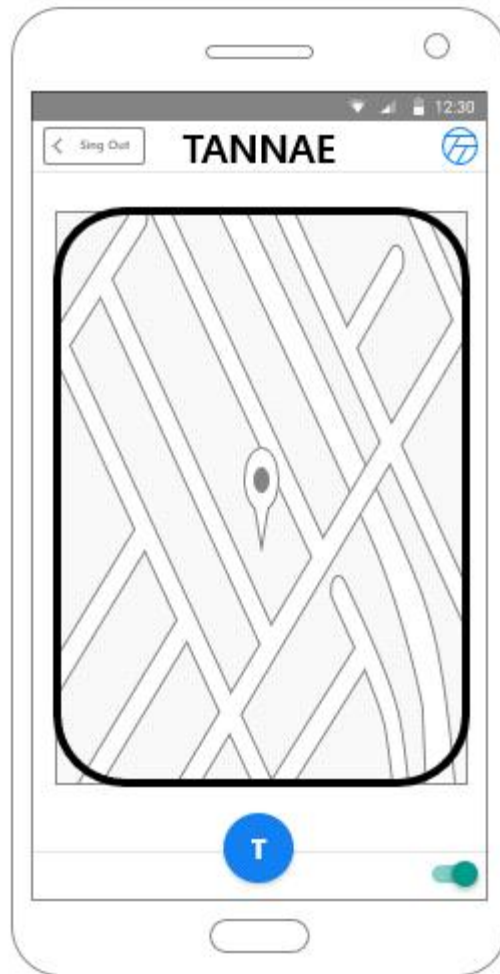
- Contains five input fields: "Name", "Birth", "Sex", "Email", and "Phone Number".

At the bottom of the form, there is a green "Sign Up" button.

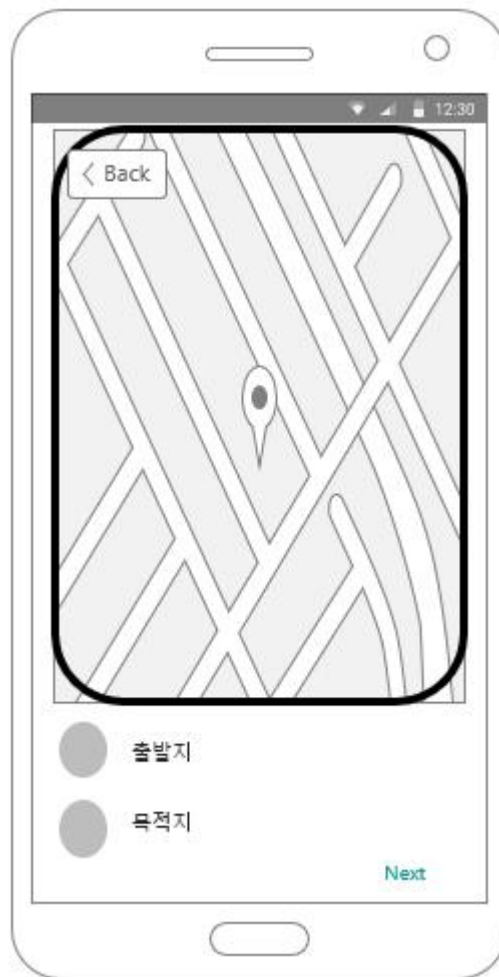
3.3 FindActivity



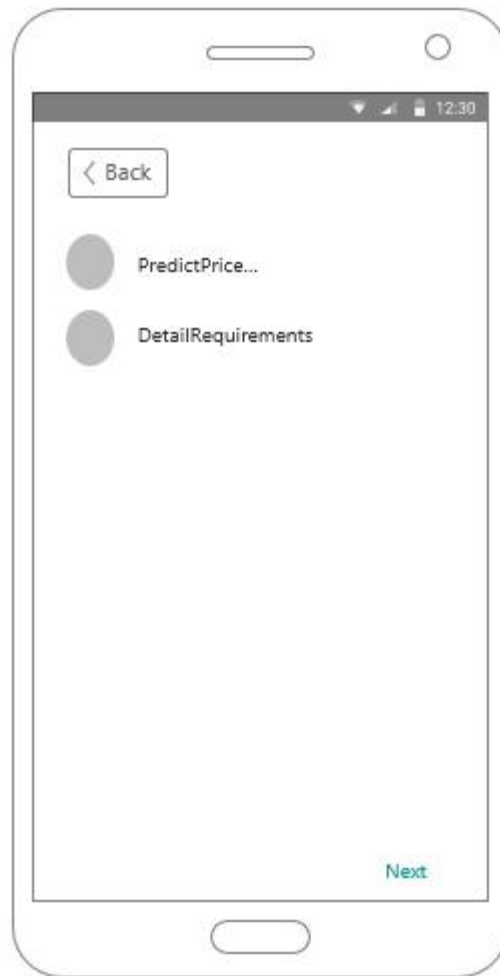
### 3.4 MainActivity



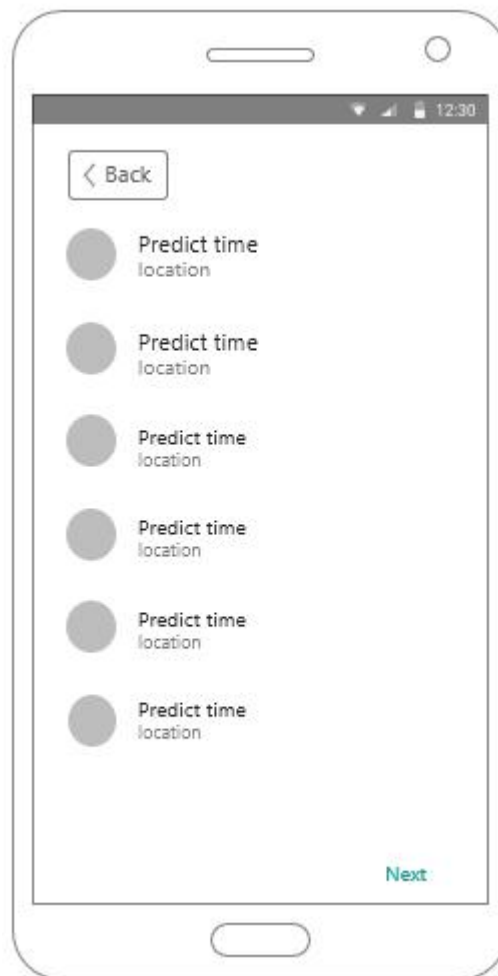
### 3.5 ServiceReqActivity



### 3.6 DetailServiceReqActivity

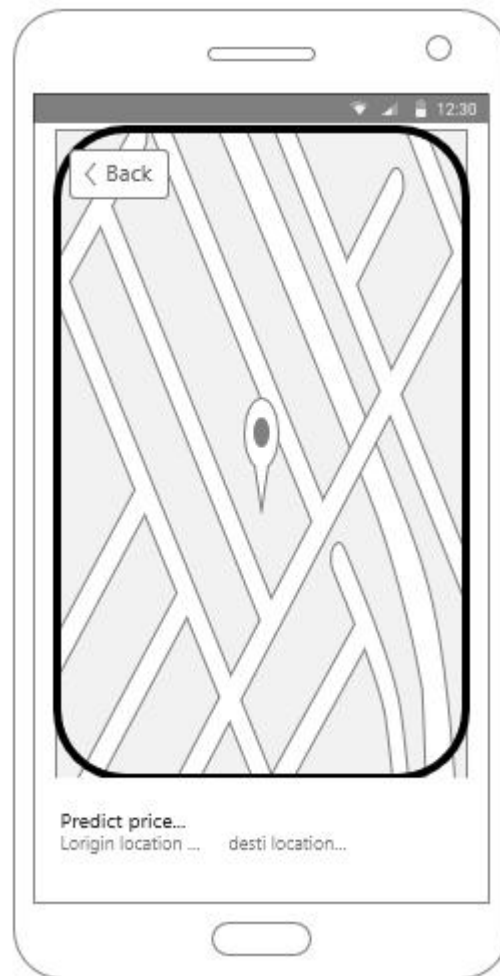


### 3.7 VehicleListActivity

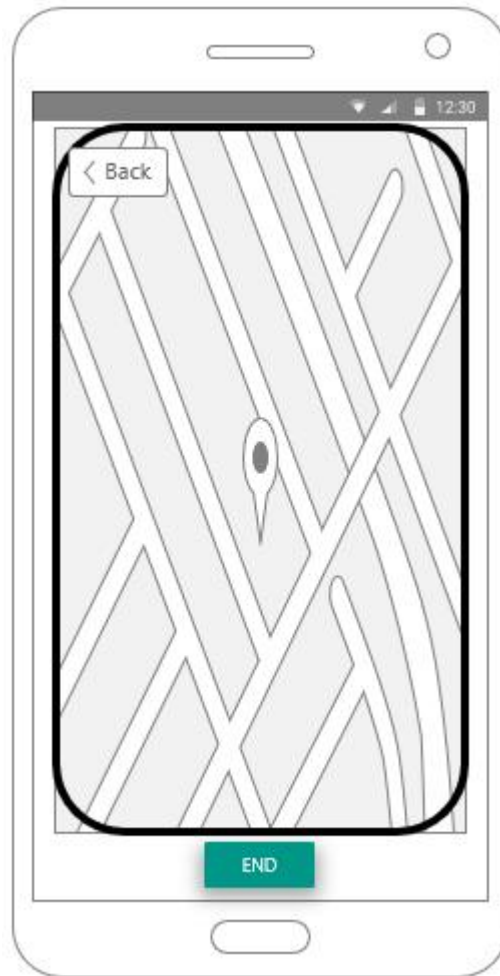




### 3.8 ServiceUsingActivity



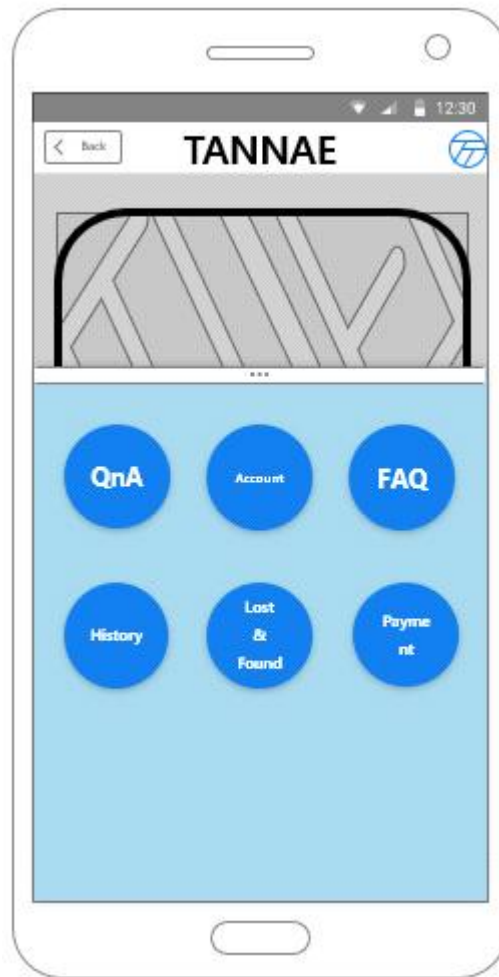
### 3.9 NavigationActivity



3.10 PaymentActivity



### 3.11 MenuActivity



### 3.12 AccountActivity

The image shows a mobile application interface for 'TANNAE'. The top bar includes a back arrow, the app name 'TANNAE', and a circular logo. The main content area features a rounded rectangle titled 'Account' containing several input fields: 'ID', 'Password', 'Name', 'Birth', 'Sex', 'Email', and 'Phone Number'. The 'Birth' and 'Sex' fields are side-by-side. Below the form are two buttons: 'Edit' and 'Sign Out'. The status bar at the top shows the time as 12:30.

Back TANNAE

**Account**

ID

Password

Name

Birth Sex

Email

Phone Number

Edit

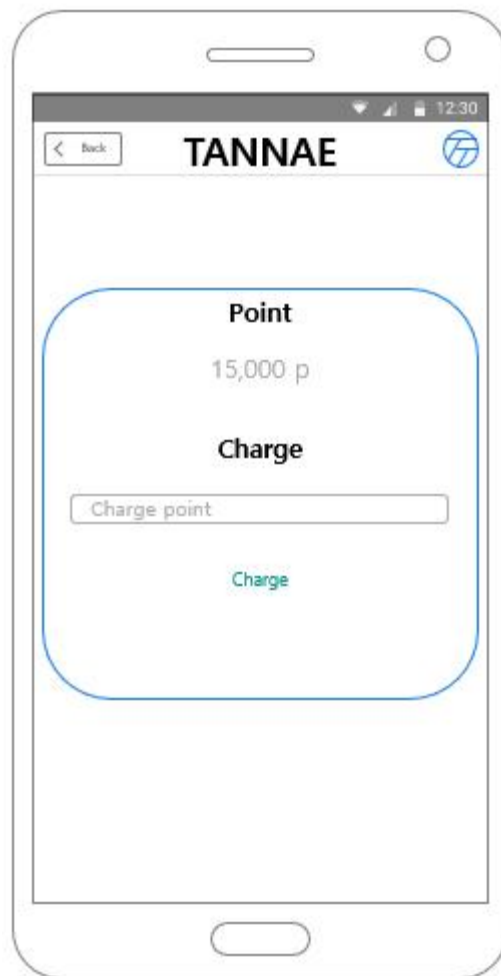
Sign Out

### 3.13 AccountEditActivity

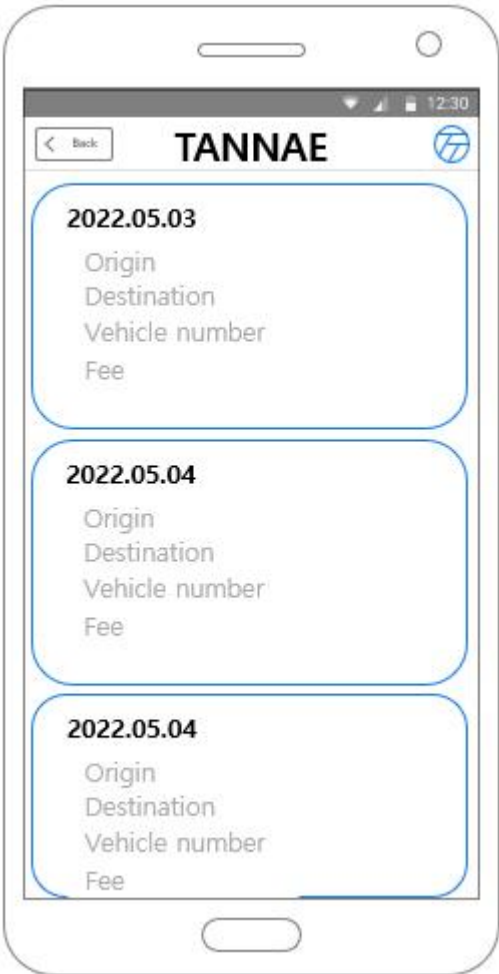
The mockup shows a smartphone screen with the following elements:

- Header:** A status bar at the top showing the time 12:30. Below it, a navigation bar with a '< Back' button, the app name 'TANNAE', and a circular logo.
- Form Container:** A rounded rectangle containing the 'Account' form.
- Form Fields:**
  - ID:** A text input field with a green '중복 검사' (Duplicate Check) button to its right. Below it, a message reads '잘못된 ID 형식입니다.' (Incorrect ID format).
  - Password:** A text input field.
  - Password Check:** A text input field. Below it, a message reads '비밀번호 길이가 너무 짧습니다.' (Password length is too short).
  - Email:** A text input field.
  - Phone Number:** A text input field.
- Buttons:** Two green buttons at the bottom of the form: 'Edit' and 'Sign Up'.

### 3.14 PointActivity

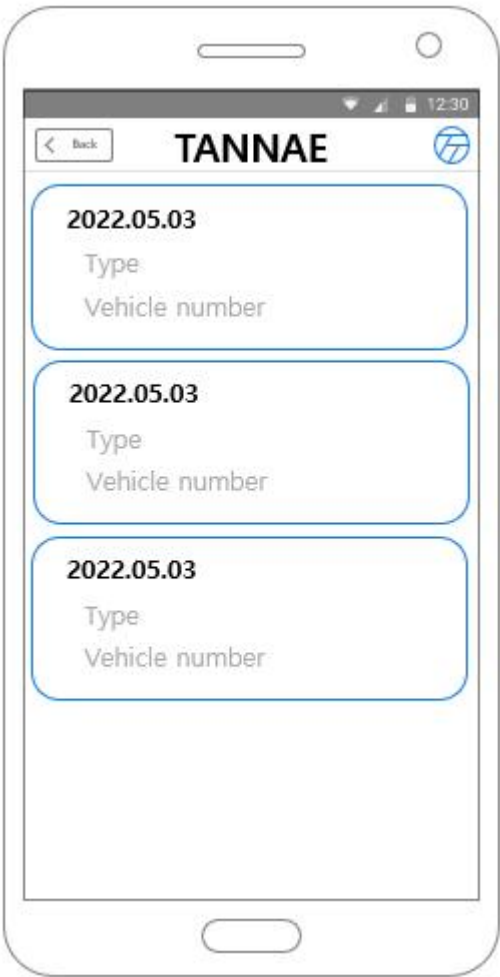


3.15 HistoryActivity

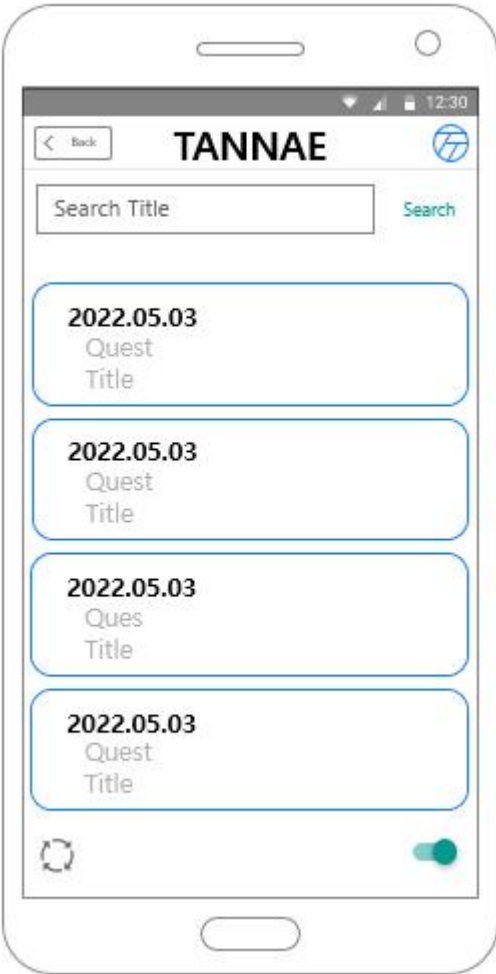




3.16 LostFoundActiviry



3.17 QnAActivity



### 3.18 QnADetailAcitivity



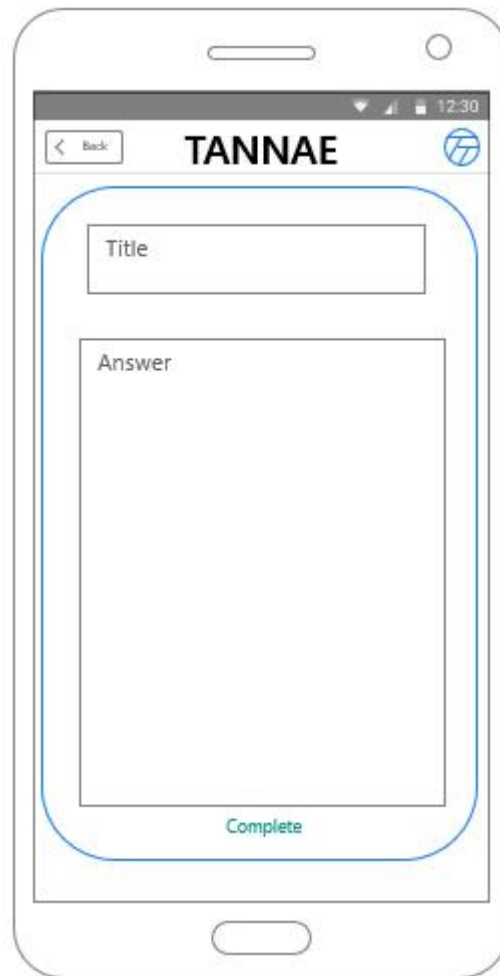
### 3.19 QnAEditActivity



### 3.20 FAQActivity



### 3.21 FAQEditActivity



## 4. Database Table 명세서

### 4.1 User database table

테이블 명세서						
시스템명	TANNAE			작성일	2022.03.26	
테이블ID	userDB			작성자	최재원	
테이블명	User					
No	컬럼ID	컬럼명	Type	Length	NULL	Key
1	USN	회원 고유 번호	String	6	not	PK
2	ID	회원 ID	String	4 ~ 20	not	UQ
3	PW	회원 PW	String	4 ~ 20	not	
4	UNAME	이름	String	4 ~ 8	not	
5	RRN	주민등록번호	String	14	not	
6	GENDER	성별	boolean	1	not	
7	PHONE	전화번호	String	11	not	
8	EMAIL	이메일	String	10 ~ 30	not	
9	DRIVE	운전자 여부	boolean	1	not	
10	POINTS	결제 포인트	int	1 ~ 10	not	
11	SCORE	평점	float	3	not	

\* UNIQUE KEY unique\_person (uname, birth, sex, phone)

## 4.2 Vehicle database table

테이블 명세서						
시스템명	TANNAE			작성일	2022.03.26	
테이블ID	vehicleDB			작성자	최재원	
테이블명	Vehicle					
No	컬럼ID	컬럼명	Type	Length	NULL	Key
1	VSN	차량 고유 번호	String	6	not	PK
2	STATE	차량 운행 상태	boolean	1	not	
3	POS	위치	String	1 ~ 50	not	
4	LICENSE	차량 번호	String	1 ~ 10	not	UQ
5	PASS	통과 경로	String	1000		
6	UNPASS	미통과 경로	String	1000		
7	NUM	탑승 인원	int	1	not	
8	GENDER	탑승객 성별	boolean	1		
9	COST	비용	int	1 ~ 10		
10	NAMES	경유지와 USN	String	1000		FK
11	USN	회원 고유 번호	String	6		



### 4.3 History database table

테이블 명세서						
시스템명	TANNAE			작성일	2022.03.26	
테이블ID	historyDB			작성자	최재원	
테이블명	History					
No	컬럼ID	컬럼명	Type	Length	NULL	Key
1	HSN	히스토리 고유 번호	String	6	not	PK
2	LICENSE	차량 번호	String	1 ~ 10	not	
3	DATE	날짜	int	8	not	
4	ORIGIN	출발지	String	3 ~ 10	not	
5	DEST	목적지	String	3 ~ 10	not	
6	COST	비용	int	1 ~ 10	not	
7	USN	회원 고유 번호	String	6	not	FK

#### 4.4 Lost database table

테이블 명세서						
시스템명	TANNAE			작성일	2022.03.26	
테이블ID	lostDB			작성자	최재원	
테이블명	lost					
No	컬럼ID	컬럼명	Type	Length	NULL	Key
1	LSN	분실물 고유 번호	String	6	not	PK
2	DATE	날짜	int	8	not	
3	Type	분실물 내용	String	1 ~ 20	not	
4	VSN	차량 고유 번호	String	6	not	FK

#### 4.5 Content database table

테이블 명세서						
시스템명	TANNAE			작성일	2022.03.26	
테이블ID	contentDB			작성자	최재원	
테이블명	content					
No	컬럼ID	컬럼명	Type	Length	NULL	Key
1	CSN	내용 고유 번호	String	6	not	PK
2	TITLE	제목	String	1 ~ 20	not	
3	QUE	질문	String	1 ~ 500	not	
4	ANS	답변	String	1 ~ 100		
5	USN	회원 고유 번호	String	6	not	FK

# 요구사항 추진사항



### 1.1.2 요약 목록

[illegible]

## 1.1 진행률

1.1.1 프로젝트 개발 계획서	100%
1.1.2 프로젝트 분석	100%
1.1.3 프로젝트 설계	100%
1.1.4 프로젝트 구현	55%
1.1.5 프로젝트 마무리	0%

## 2. 요구사항 목록별 구현률

### 2.1 계정 서비스

#### 2.1.1 회원 가입 (REQ-F-01)

회원 가입			
구현 종류		구현률	89%
User Interface		66%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	100%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- ID/PW, 이름, RRN, 성별, 이메일, 전화번호 입력창 - ID 중복 및 입력값들의 가능 여부 버튼 구현		
Android Studio		100%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	100%	
기타 사항	- 사용자가 회원가입 정보들(ID, PW 등)을 올바른 형식으로 입력하였는지 스스로 확인할 수 있는 동작 구현		
Server / Network		100%	
세부 목록	Client Network 구현	100%	
	Server 구현	100%	
기타 사항	- ID/PW, 이름, RRN, 성별, 이메일, 전화번호로 가입 - ID 중복 및 입력값들의 가능 여부 판단 - USN generator를 통해 usn 자동 생성		

### 2.1.2 로그인 (REQ-F-02)

로그인			
구현 종류		구현률	89%
User Interface		66%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	100%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 로고 이미지 및 ID/PW 입력창 - FIND, SIGN UP, LOGIN 버튼 구현		
Android Studio		100%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	100%	
기타 사항	- 화면들(로그인, 메인, 정보 찾기, 회원가입)간의 화면 전환이 원활하게 이루어지도록 하는 동작 구현		
Server / Network		100%	
세부 목록	Client Network 구현	100%	
	Server 구현	100%	
기타 사항	- 입력된 ID를 User에서 검색 - 검색된 데이터가 없으면 로그인 불가능 - 검색된 tuple의 pw가 일치하면 로그인		



### 2.1.3 계정 정보 찾기 (REQ-F-03)

계정 찾기			
구현 종류		구현률	89%
User Interface		66%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	100%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 이름, 성별, RRN, 이메일, 전화번호 입력창 - 계정 찾기 버튼		
Android Studio		100%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	100%	
기타 사항	- 입력한 회원정보가 올바르면 계정 정보(ID, PW)를 확인할 수 있도록 하는 동작 구현		
Server / Network		100%	
세부 목록	Client Network 구현	100%	
	Server 구현	100%	
기타 사항	- 이름으로 User에서 검색 - 검색된 tuple의 RRN, PHONE, EMAIL 비교		

#### 2.1.4 계정 정보 수정 (REQ-F-04)

계정 정보 수정			
구현 종류		구현률	60%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- ID, PW, 이메일, 전화번호 입력창 - 중복검사, EDIT 버튼 구현		
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		65%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	100%	
기타 사항	- 본인의 USN 값에 해당하는 User tuple을 수정		

### 2.1.5 회원 탈퇴 (REQ-F-05)

회원 탈퇴		
구현 종류		구현률      60%
User Interface		50%
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%
기타 사항		
Android Studio		66%
세부 목록	Activity 설계 구현	100%
	Activity 구조 구현	100%
	Activity 동작 구현	0%
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정	
Server / Network		65%
세부 목록	Client Network 구현	30%
	Server 구현	100%
기타 사항	- 본인의 USN 값에 해당하는 User tuple을 삭제	

## 2.2 운전자 서비스

### 2.2.1 서비스 요청 확인 (REQ-F-06)

서비스 요청 확인		
구현 종류		구현률 39%
User Interface		50%
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%
기타 사항		
Android Studio		66%
세부 목록	Activity 설계 구현	100%
	Activity 구조 구현	100%
	Activity 동작 구현	0%
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정	
Server / Network		0%
세부 목록	Client Network 구현	0%
	Server 구현	0%
기타 사항		

### 2.2.2 운행 여부 변경 (REQ-F-07)

운행 여부 변경		
구현 종류		구현률      39%
User Interface		50%
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%
기타 사항	- 토글 버튼으로 운행 여부 변경 가능	
Android Studio		66%
세부 목록	Activity 설계 구현	100%
	Activity 구조 구현	100%
	Activity 동작 구현	0%
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정	
Server / Network		0%
세부 목록	Client Network 구현	0%
	Server 구현	0%
기타 사항		

## 2.3 탑승자 서비스

### 2.3.1 배차 요청 (REQ-F-08)

배차 요청		
구현 종류		구현률 39%
User Interface		50%
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%
기타 사항		
Android Studio		66%
세부 목록	Activity 설계 구현	100%
	Activity 구조 구현	100%
	Activity 동작 구현	0%
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정	
Server / Network		0%
세부 목록	Client Network 구현	0%
	Server 구현	0%
기타 사항		

### 2.3.2 배차 차량 선택 (REQ-F-09)

배차 차량 선택		
구현 종류		구현률 39%
User Interface		50%
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%
기타 사항	- 차량 목록 리사이클 뷰 구현	
Android Studio		66%
세부 목록	Activity 설계 구현	100%
	Activity 구조 구현	100%
	Activity 동작 구현	0%
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정	
Server / Network		0%
세부 목록	Client Network 구현	0%
	Server 구현	0%
기타 사항		

### 2.3.3 배차 차량 정보 출력 (REQ-F-10)

배차 차량 정보 출력			
구현 종류		구현률	39%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항			
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		0%	
세부 목록	Client Network 구현	0%	
	Server 구현	0%	
기타 사항			



## 2.4 사용자 서비스

### 2.4.1 분실물 찾기 (REQ-F-11)

분실물 찾기			
구현 종류		구현률	43%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 분실물 리사이클 뷰 구현		
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		15%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	0%	
기타 사항	- GET("/user/getLost"); : 분실물 목록 조회 - POST("/user/postLost"); : 분실물 등록		

#### 2.4.2 QnA (REQ-F-12)

QnA			
구현 종류		구현률	43%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항			
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		15%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	0%	
기타 사항	- GET("/user/getContent") : Content(QnA) 목록 조회 - POST("/user/postContent") : 신규 Content(QnA) 등록 - POST("/user/editContent") : 기존 Content(QnA) 수정		

### 2.4.3 FAQ (REQ-F-13)

QnA			
구현 종류		구현률	43%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항			
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		15%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	0%	
기타 사항	- GET("/user/getContent") : Content(FAQ) 목록 조회 - POST("/user/postContent") : 신규 Content(FAQ) 등록 - POST("/user/editContent") : 기존 Content(FAQ) 수정		

#### 2.4.4 이용 기록 조회 (REQ-F-14)

이용 기록 조회			
구현 종류		구현률	43%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항			
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		15%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	0%	
기타 사항	- GET("/user/getHistory") : History 목록 조회		

## 2.5 결제 서비스

### 2.4.1 운전 종료 (REQ-F-15)

분실물 찾기			
구현 종류		구현률	39%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 운전 종료 버튼 구현		
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		0%	
세부 목록	Client Network 구현	0%	
	Server 구현	0%	
기타 사항			

#### 2.4.2 결제 및 평가 (REQ-F-16)

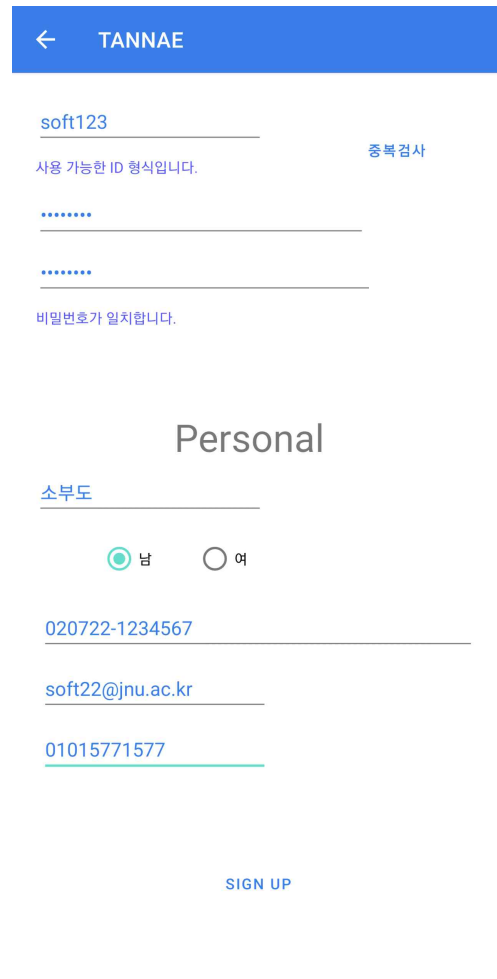
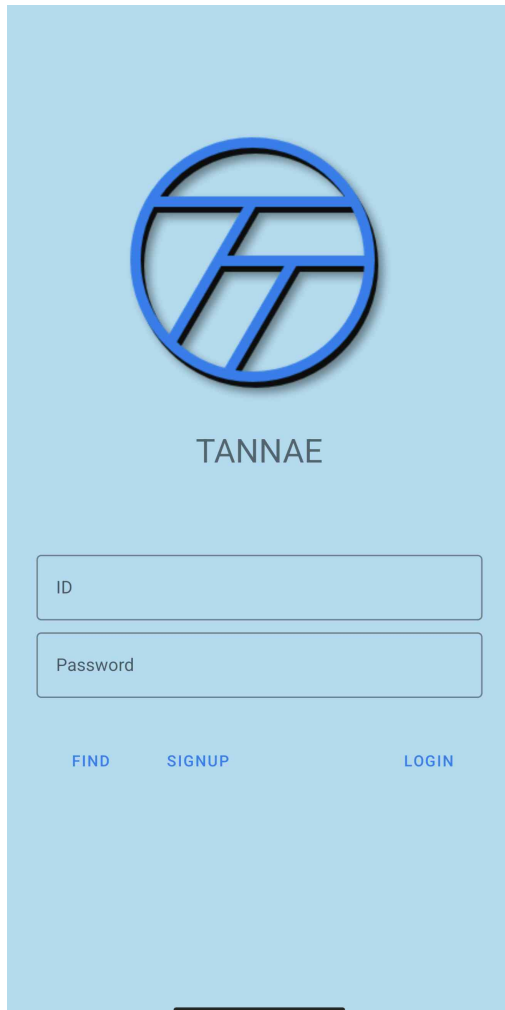
분실물 찾기			
구현 종류		구현률	39%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 영수증 목록 출력 - 레이팅바 구현 - BACK, SEND 버튼 구현		
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		0%	
세부 목록	Client Network 구현	0%	
	Server 구현	0%	
기타 사항			

### 2.4.3 포인트 충전 (REQ-F-17)

분실물 찾기			
구현 종류		구현률	43%
User Interface		50%	
세부 목록	사용자 인터페이스 구조 구현	100%	
	사용자 인터페이스 구조 구체화	50%	
	사용자 인터페이스 디자인 구현	0%	
기타 사항	- 잔여 포인트 출력 - 충전할 금액 입력창		
Android Studio		66%	
세부 목록	Activity 설계 구현	100%	
	Activity 구조 구현	100%	
	Activity 동작 구현	0%	
기타 사항	- 인터페이스의 뷰들을 코드에 등록 - 코드에 등록된 뷰들에 이벤트 리스너를 설정		
Server / Network		15%	
세부 목록	Client Network 구현	30%	
	Server 구현	0%	
기타 사항	- POST("/user/charge") : Point 충전		

### 3. 현재 개발 현황

#### 3.1 Application Capture



#### 3.2 GitHub Link

[jaewonchoi716/Capstone at develop \(github.com\)](https://github.com/jaewonchoi716/Capstone)