

## 팀 구성 및 명단

[illegible]

담당교수 : 이길홍 서명

## Project 계획서

팀장	양효정 서명
팀원	강민재 서명
팀원	서명

팀 Project 명	물품거래 시스템
-------------	----------

Project 개요 및 예상결과물	<p>◦ 개요 : 물품거래 시스템 구현</p> <p>◦ 예상결과물 :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 고객이 회원가입 및 로그인</li><li>2. 물품 리스트 페이지(물품 사진, 가격 등) &amp; 물품 등록 및 물품 접근 기능</li><li>3. 각 물품의 상세 내용</li><li>4. 고객 상세페이지(장바구니, 설정)</li></ol>
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Project 진행방법 및 절차(내용 및 차별성, 업무분담, 일정, 진행방안, 전략)

내용 : 중고물품 거래 시스템. 회원가입을 통해 유저를 생성하고, 각 유저들은 물품 등록 시스템을 통해 팔고자 하는 물품을 원하는 가격에 등록할 수 있으며 등록 시 물품 리스트에 추가가 된다. 또한 이 물품 리스트의 물품들은 다른 유저들이 접근하여 세부 정보를 볼 수 있다. 물품의 구매를 원하는 유저는 물품 세부 정보 창에서 채팅 버튼을 통해 물품을 등록한 유저와 채팅이 가능하며(실제 채팅기능은 구현 X) 가격 조율과 계좌 거래를 통한 구매를 할 수 있다. 구매가 아닌 관심 목록에 넣고 싶은 경우 찜하기 버튼을 통해 관심 목록에 추가, 이후 관심 목록 리스트에서 해당 물건을 확인 할 수 있다.

차별성 : 타 중고물품 거래 사이트와의 가격을 비교할 수 있고, 타 거래 사이트의 물건을 보고 싶을 경우, 해당 물품을 클릭하여 거래 사이트로 이동할 수 있다.

업무분담 : 백엔드(서버제작, 데이터베이스 관리) / 프론트엔드(웹사이트 인터페이스 구현) - 업무량 파악 후 적절히 분배 예정

진행방안 : 1) 회원 관리 시스템 2) 물품 등록 및 리스트 관리 3) 회원 및 물품 관련 인터페이스 4) 웹 크롤링을 통한 타 사이트 정보 데이터 베이스 습득 + 인터페이스 구현

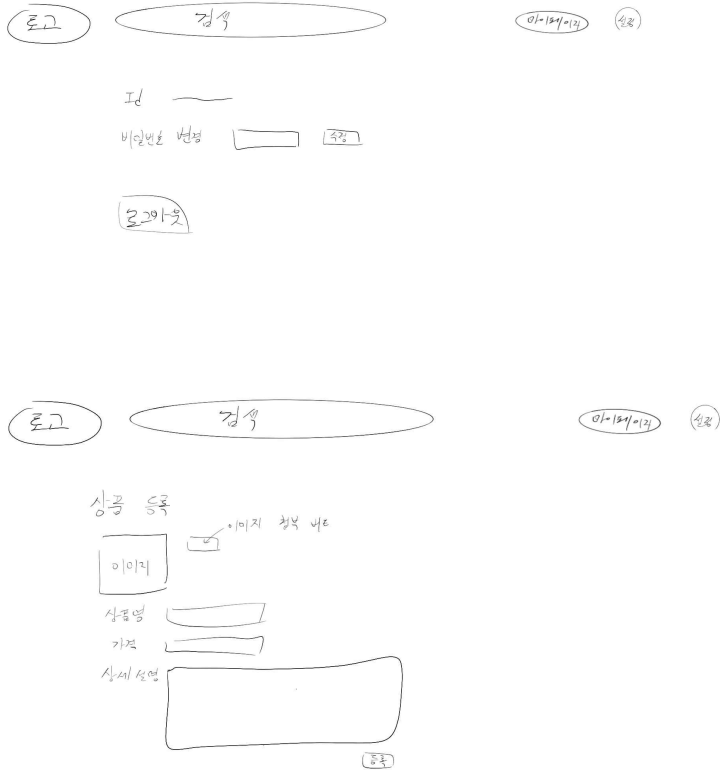
전략 : 우선순위를 1), 2), 3)에 두고 역할을 적절히 분배해 제작한다. 디자인의 경우 현재 존재하는 중고 거래 사이트 등을 참고하여 배치한다.

# Project( 1 )주차 진행 보고서

Project 명	물품거래 시스템
팀원	강민재, 양효정
제출일	11월 9일

## 진행현황

UI 배치도를 기획함.



52

경남

01-12-2012

④

한번의 실패가 정답으로 인정  
기적은 ↓ 본심을

○ ○ ~ (○○○○)  
○ /○○○ —  
○ —  
○ —

$$\left( \frac{d}{d\lambda} \right)$$

④ 1 2 3 ... 4

22

경남

01-151-0121

④

관여3 ← 관여시 관여 단로로 바뀜

상품  
사건

제1목 (상표명)

가정

강바구4

7078271

상위 / 상위

22

경쟁

01/01/2024

④

등록번호 제141번호

$$\sqrt[0]{\frac{2}{2} \cdot y} : \sim \text{---}$$

3월 21일

01262

비율지

$$\left[ \begin{array}{ccc} 2 & 2 & 2 \\ 2 & 0 & 2 \end{array} \right]$$

전화번호

빈도

이/로 A항

정의 2.1

22

경남

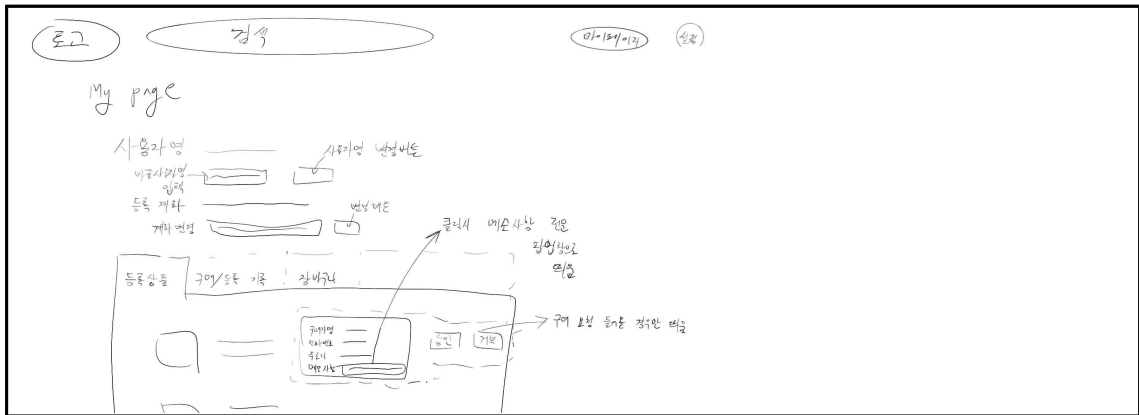
01/21/02

42

100

(중고거래 / 등기장 - 타 중고거래 사이트)  
v12 가(가)

$$V(2) = \left( \frac{1}{2} \right)$$



진행예정

UI 디자인 및 파트분배

## Project( 2 )주차 진행 보고서

Project 명	물품거래 시스템
팀원	강민재, 양효정
제출일	11월 16일

### 진행현황

[1] 계획 수정

제작 우선순위

1. 로그인페이지
2. 회원가입페이지
3. 메인페이지
4. 물품페이지-> 가격비교 페이지로 변형 (클릭시 해당 플랫폼으로 넘어가지게끔)
5. 마이페이지(장바구니 넣기)
6. 설정 페이지

시간이 남으면 물품 구매 페이지, 물품상세페이지, 상품등록페이지, 물품페이지 제작

### 진행예정

회원가입 페이지, 가격비교 페이지 제작

## Project( 3 )주차 진행 보고서

Project 명	베짱이 마켓
팀원	강민재, 양효정
제출일	2023년 11월 22일

### 진행현황

#### Enter to 베짱이마켓

Enter using:

개인정보 입력

이름

아이디

비밀번호

이메일 주소

Get login link

[1] Nextjs 기본 셋팅, planetscale 데이터베이스 서버에 연결

[2] 회원가입페이지 제작

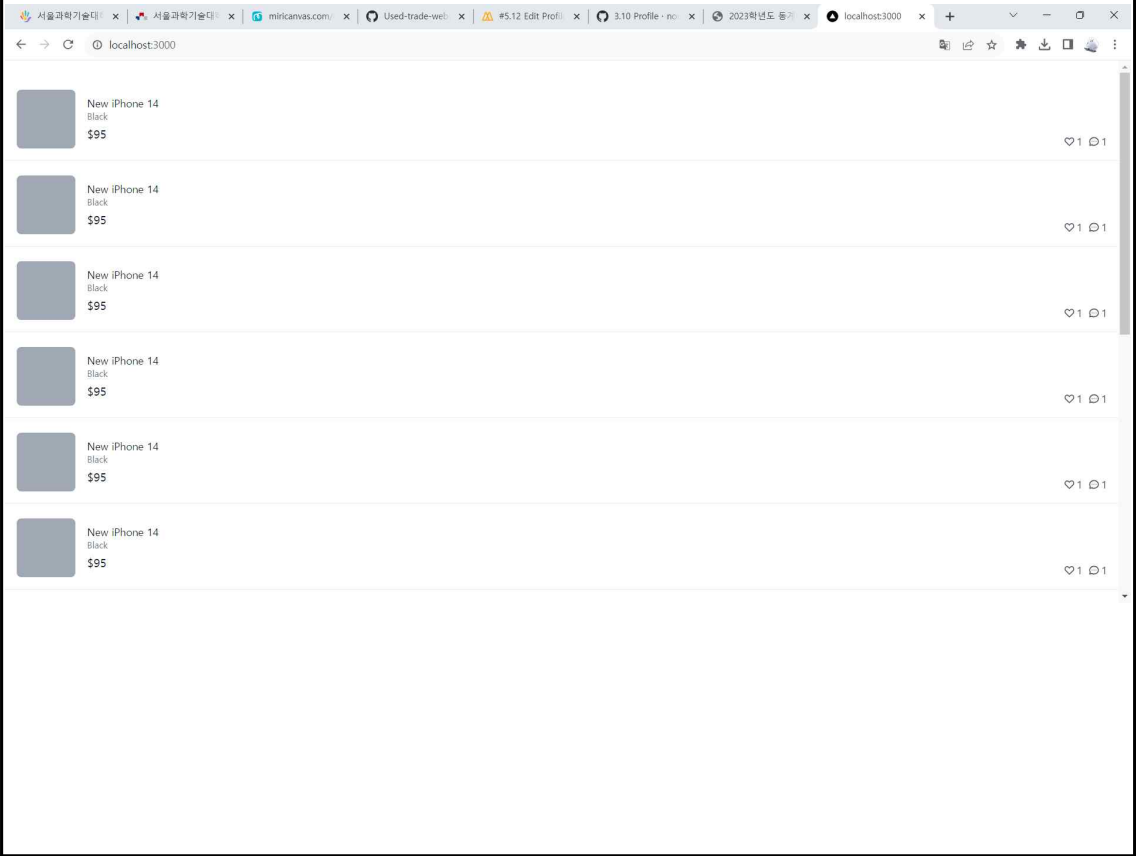
시간이 남으면 물품 구매 페이지, 물품상세페이지, 상품등록페이지, 물품페이지 제작



진행예정	
가격비교 페이지 제작	

Project( 4 )주차 진행 보고서

Project 명	베짱이 마켓
팀원	강민재, 양효정
제출일	2023년 11월 30일

진행현황	
<div> <div>[1] 물품 리스트 화면 제작 - 물품 사진, 물품명, 가격, 찜등록 수 현황</div>  </div>	

[2] 유저 프로필 화면 제작 - 유저 프로필 사진, 닉네임, 자기소개, 관심물품 버튼

Steve Jebbs

Edit profile →

관심목록

고렘

자아야기이미이소오오개애입니다아아.....

[3] 유저 관심물품 목록 화면 추가

/이후 실제 물품들 정보를 가져와 화면에 표시하도록 업데이트 예정

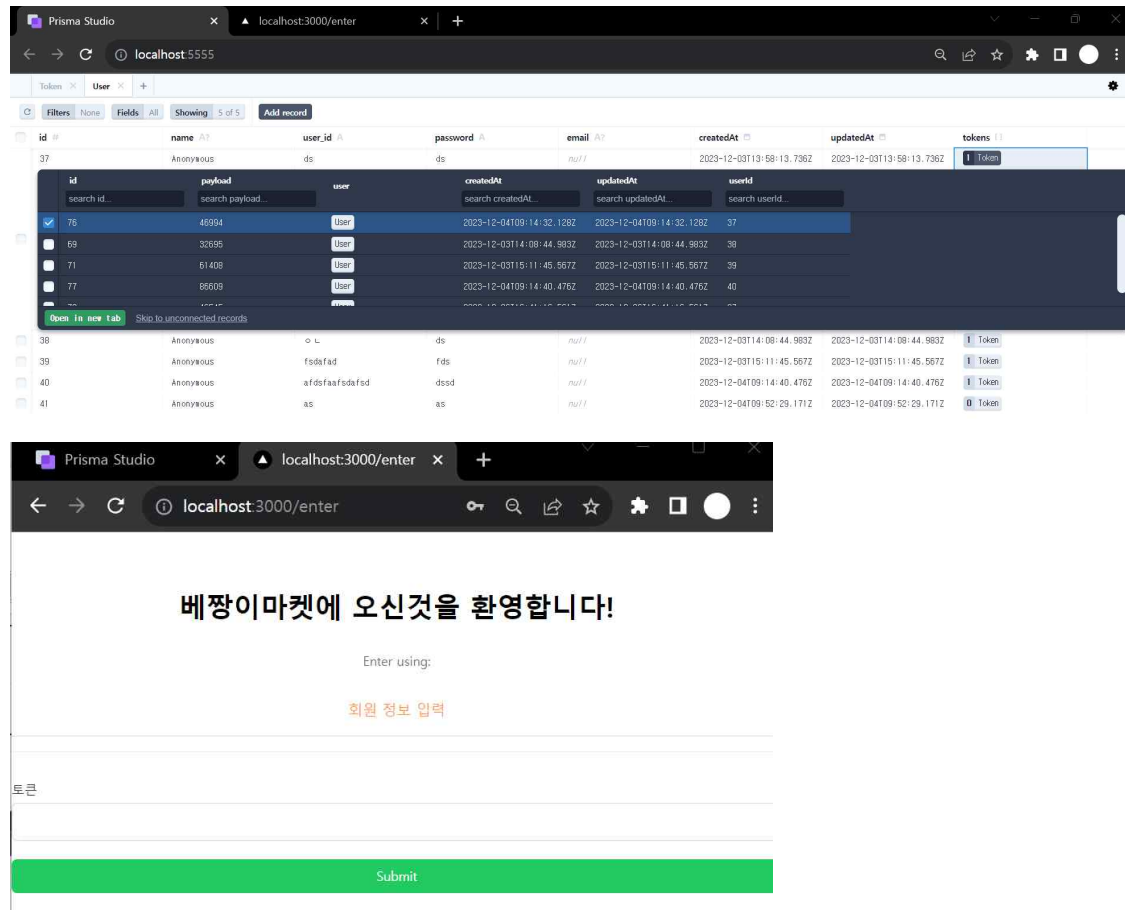
진행예정	
버튼을 통해 페이지 간 이동 가능하도록 기능 추가, 메인화면, 상단 메뉴 세팅 추가	

Project( 5 )주차 진행 보고서

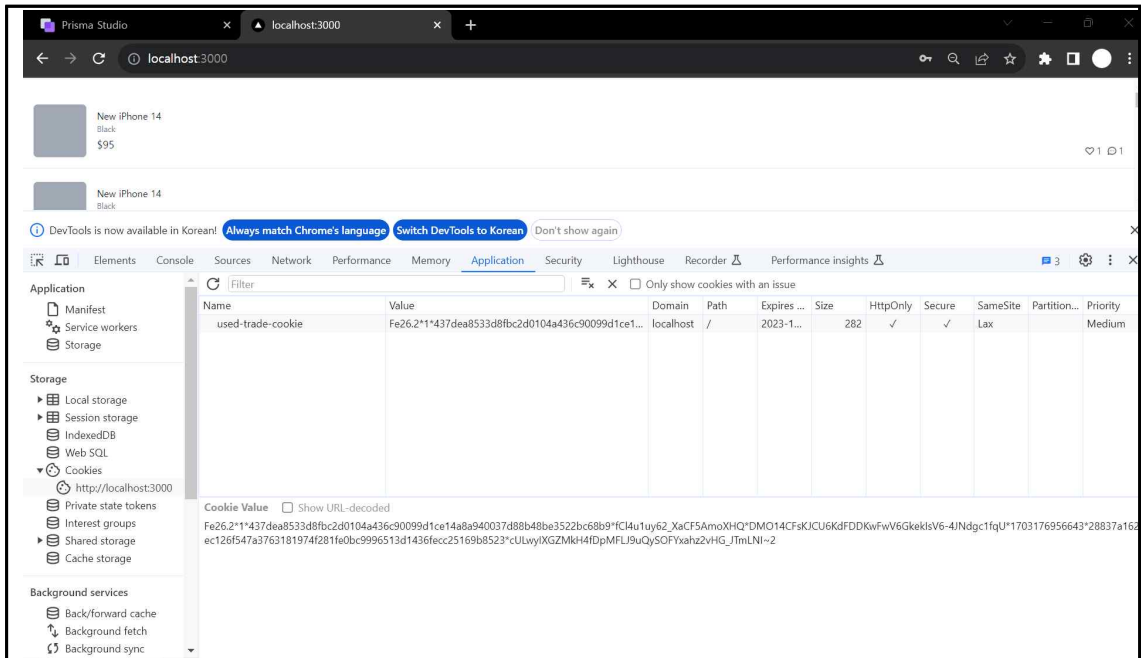
Project 명	베짱이 마켓
팀원	강민재, 양효정
제출일	2023년 12월 7일

## 진행현황

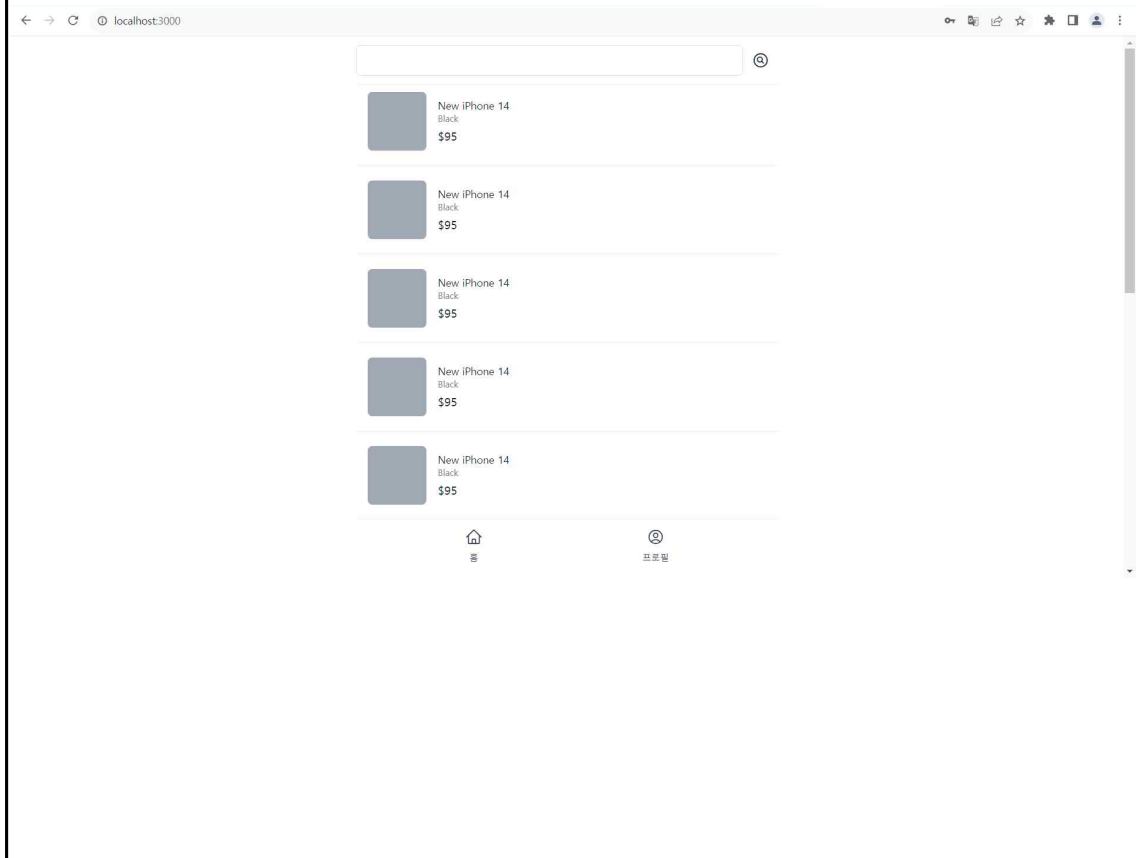
[1] 로그인창에서 로그인시 prisma studio(데이터베이스 총관리 할 수 있는 관리자 사이트)에서 token 확인, 올바른 token 입력해야 메인화면으로 넘어갈 수 있게끔 제작



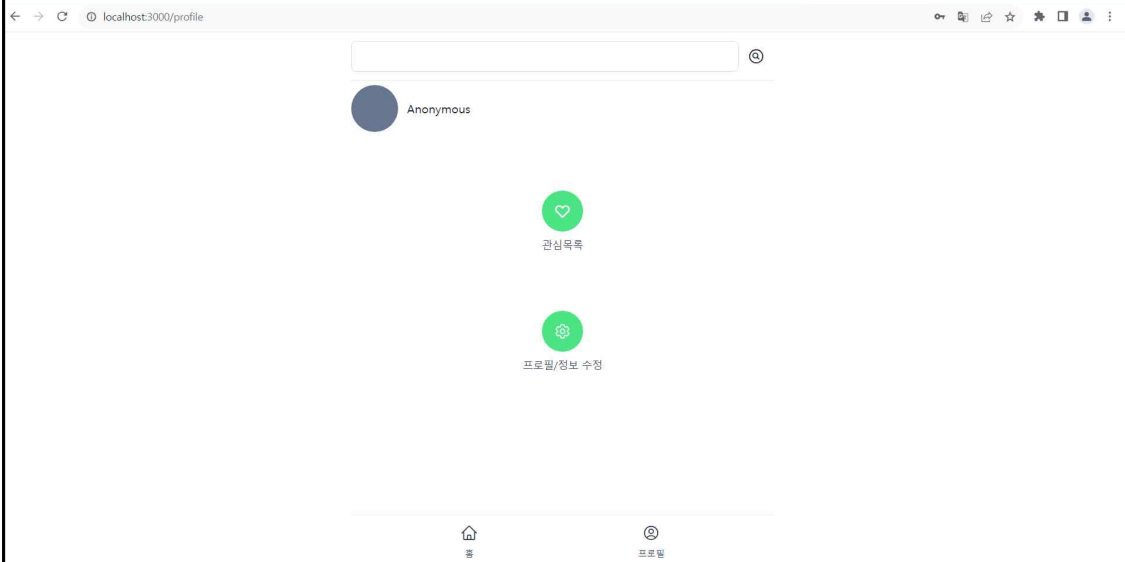
[2] [1]시 쿠키를 만들어 보내도록 제작함. 해당 쿠키는 iron-session 라이브러리를 통해 암호화 시킴.



[3] 물품 검색창, 하단 메뉴창 추가, 로그인이 되지 않았을 경우 자동으로 로그인 화면으로 이동



[4] 유저 프로필 실제 데이터와 연동, 관심목록, 정보 수정버튼 활성화, 검색창으로 검색시 자동으로 검색 결과창으로 이동하도록 설계



[5] 정보 수정창 제작 - 프로필 사진, 이름, 메일 주소 변경 가능하도록 제작 예정

#### 진행예정

- [1] 현재까지는 유저가 토큰을 확인할 방법이 없으니 로그인 페이지, 회원가입 페이지 손볼 예정
- [2] 프로필 수정 기능 완성
- [3] 데이터 크롤링을 통해 물품들의 데이터를 획득, 이후 해당 데이터들로 물품 리스트를 채울 예정, 또한 관심 물품 기능 추가 예정

## Project( 6 )주차 진행 보고서

Project 명	베짱이 마켓
팀원	강민재, 양효정
제출일	2023년 12월 15일

#### 진행현황

- [1] 중고나라, 번개장터 데이터 크롤링하여 홈의 물품 리스트와 연동
  - [1-1] 임의 값이 아닌 이용자가 입력한 단어에 맞춰 url을 조정.
  - [1-2] 조정된 url에서 데이터 크롤링을 진행
  - [1-3] 크롤링된 데이터에서 필요한 부분 추출

- [1-4] 홈 화면의 물품 리스트에 추가하고 실제로 출력
- [1-5] 물품 리스트의 물품에서, 제목을 클릭하면 해당 제품 사이트로 이동하도록 제작
- [2] 유저 프로필 수정 기능 추가
- [3] 로그인, 회원가입 페이지 수정, 토큰 제거

## Project 결과 보고서

- 20page 내외 작성 -

### 1. Project 명

베짱이 마켓

### 2. Project 구성명단

성 명	소속	학년	학 번	연락처	e_mail
강민재	컴퓨터공학과	3	21101160	01071304309	kjhhkangmj@naver.com
양효정	컴퓨터공학과	3	21101199	01052687251	fredkid@naver.com

### 3. Project 개요 및 목표

개발 목표

- 회원가입과 로그인 기능을 통해 유저를 관리한다.
- 검색어를 입력 받아 여러 중고 장터에 올라와 있는 검색어 관련 물품을 한 화면에서 볼 수 있도록 한다.
- 검색하여 나온 물품 리스트들은 장바구니에 넣을 수 있으며, 각 유저들은 장바구니에 들어가 자신이 저장해둔 물건들을 확인할 수 있다
- 각 회원들은 자신의 프로필 사진과 닉네임, 이메일 주소를 관리할 수 있다.
- 유저 정보와 장바구니 리스트는 데이터 베이스에서 저장한다.

### 4. Project 진행 방법 및 절차

[프로젝트 진행 방법]

한 절차가 끝날때마다 깃허브에 업로드, 다음 파트 역할 분담 후 작업 진행

프론트엔드와 백엔드를 동시에 진행할 때 대면으로 진행해서 서로 파트 봐주기식 진행(pair programming)

[프로젝트 진행 절차]

기본 프로젝트 제작

-> 프론트엔드(API) 제작(로그인 페이지 ui 제작 -> 회원가입 페이지 ui 제작 -> 물품 리스트 페이지 ui 제작 -> 마이페이지 ui 제작)

-> 백엔드(API) 제작(로그인 페이지 백엔드 제작, 회원가입 페이지 백엔드 제작, 물품 리스트 크롤링 API 제작)

-> 백엔드 프론트엔드에 연결(물품 리스트 크롤링 프론트엔드에 적용시키기)



양효정 - 기본 프로젝트 작성, 로그인, 회원가입 페이지 UI, API, 물품리스트 크롤링 API 제작  
작성 - 물품리스트 페이지 UI 제작, 마이페이지 UI 제작, 물품 리스트 크롤링 API 제작

강민재 - 물품리스트 페이지 UI 제작, 마이페이지 UI 제작, 물품리스트 크롤링 프론트엔드에 적용시키기

## 5. Project 설계

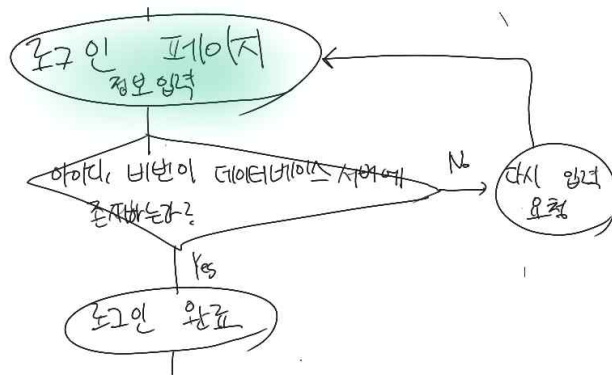
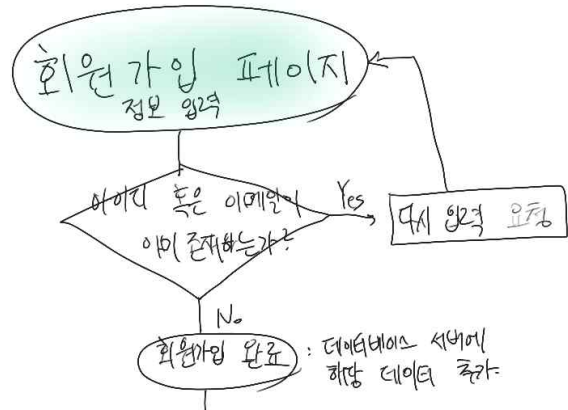
회원가입 페이지: 고객의 정보(이름, 아이디, 비밀번호, 이메일)를 입력해서 데이터베이스 서버에 해당 정보를 전송하고 create 한다. 만약 이미 있는 아이디 혹은 이메일이면 이미 있는 계정이라고 뜨도록 한다.

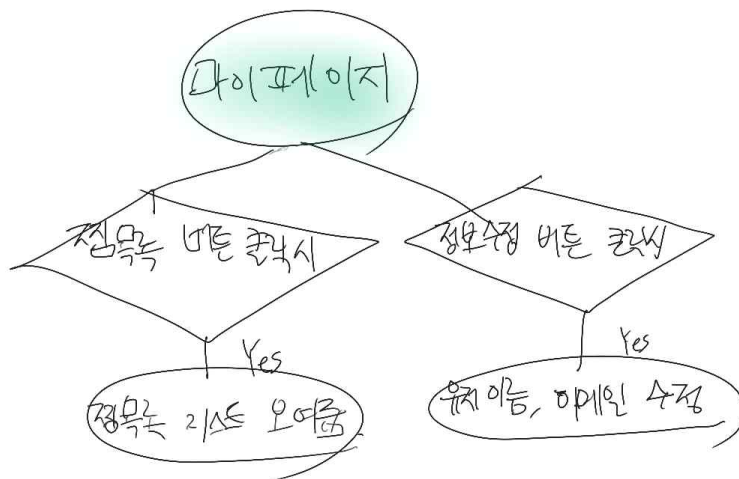
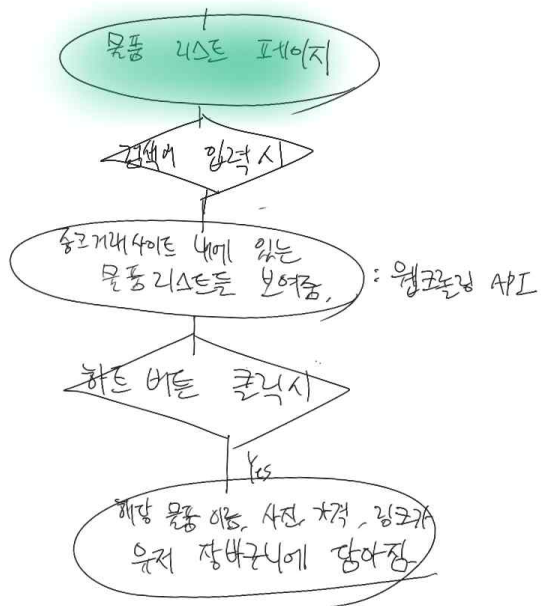
로그인 페이지: 고객이 아이디, 비밀번호를 입력하면 데이터베이스 서버에 전송하여 해당 아이디 비밀번호 존재하는지 확인한다. 만약 아이디, 비밀번호 둘다 일치하면 로그인을 성공하고, 유저정보를 로드한 뒤 메인페이지로 이동한다.

물품리스트 페이지: 검색어를 입력하면 중고거래 사이트(중고나라, 번개장터)에서 웹 크롤링 해온 자료들을 보여주는 페이지다. 물품의 이름, 가격, 사진이 보여지며 하트 버튼을 누르면 장바구니에 해당 물품을 추가할 수 있다.

마이페이지: 유저의 이름이 보이며 관심목록 서비스, 회원 정보 수정(이름, 이메일 변경)이 있다.

사용 프레임 워크: Next.js(자바스크립트 프레임 워크 / react 기반)  
데이터베이스 서버는 Prisma, PlanetScale 사용





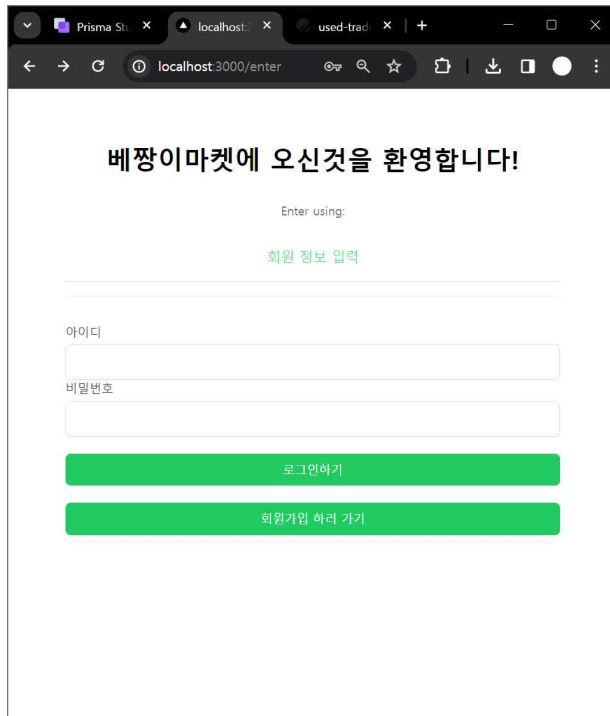
- 설계 : 요구 다이어그램, 기능도, 클래스 뷰, ...

6. Project 진행 내용

진행보고서 참고 바람

## 7. Project 수행 결과 (도면, 사진, 작품 등 첨부)

### [1] 로그인 페이지



베짱이마켓에 오신것을 환영합니다!

Enter using:

[회원 정보 입력](#)

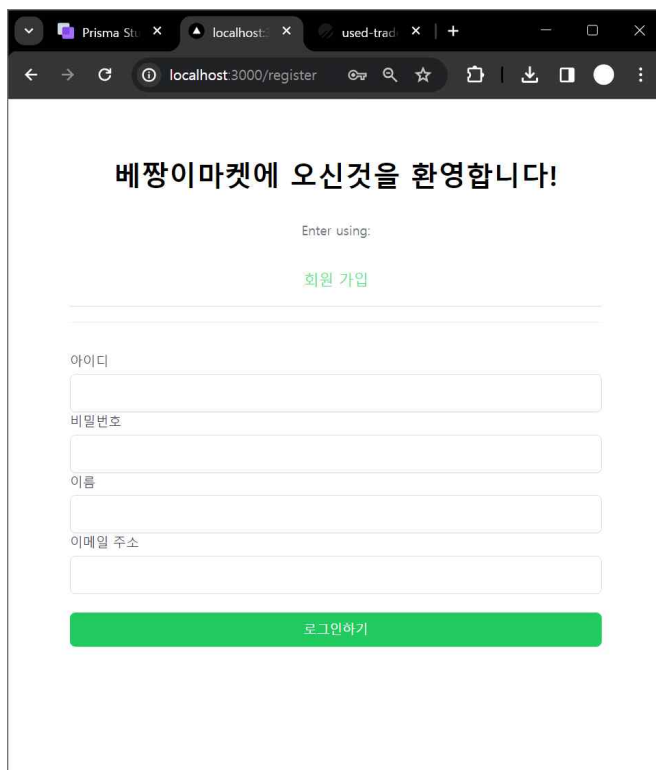
아이디

비밀번호

로그인하기

회원가입 하러 가기

### [2] 회원가입 페이지



베짱이마켓에 오신것을 환영합니다!

Enter using:

[회원 가입](#)

아이디

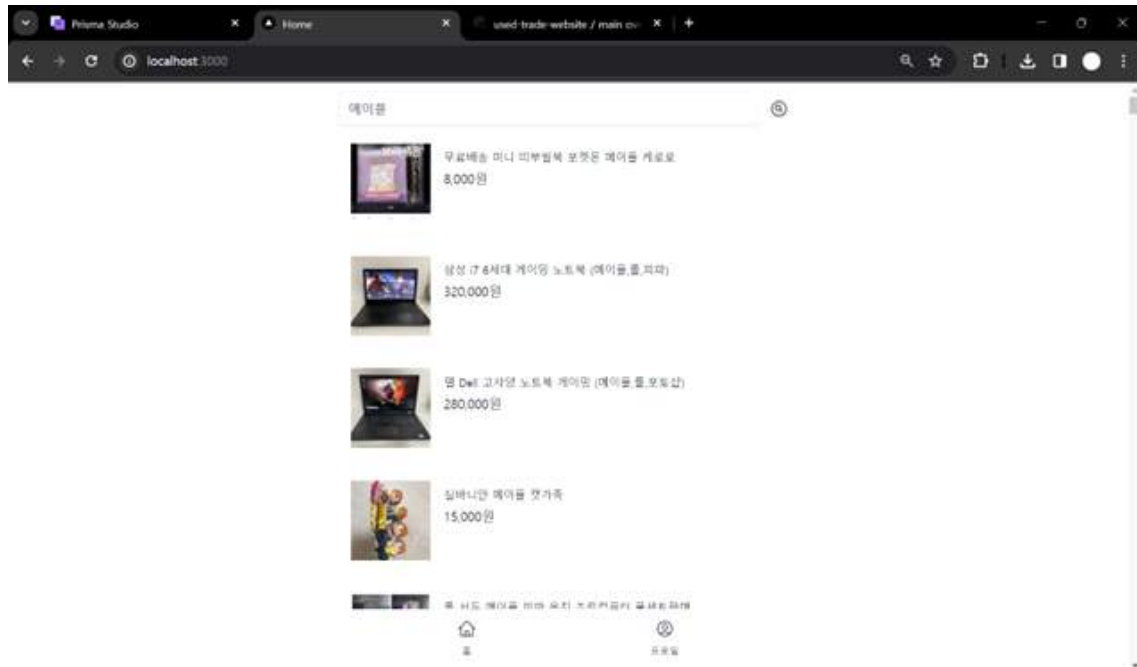
비밀번호

이름

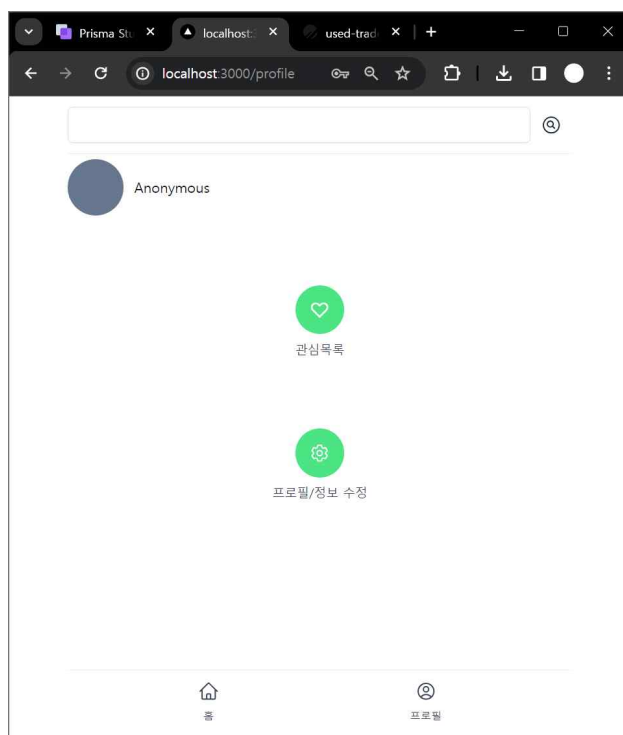
이메일 주소

로그인하기

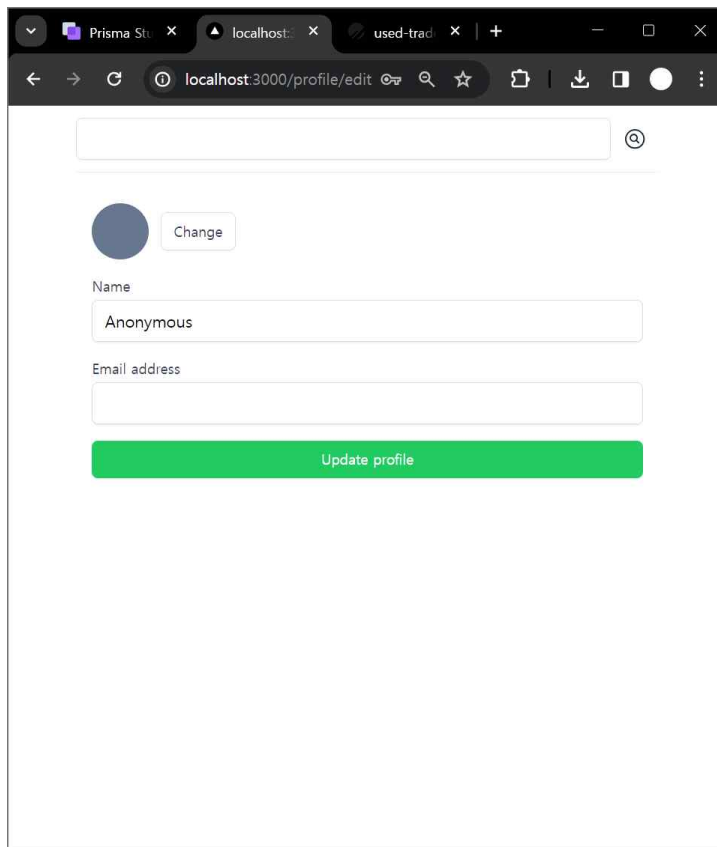
### [3] 물품 리스트 페이지



### [4] 마이 페이지



### [5] 프로필/정보 수정



## 8. 설계 요소 평가

- 성능, 안전성, 보안성, 구현 기간, 개인의 로드, 구현 단가
- 성능: 데이터 크롤링 후 물품리스트를 보여주는 페이지의 경우 그때마다 크롤링을 하는 것이기에 시간이 오래걸린다.
- 안정성: 데이터 크롤링
- 보안성: 유저가 로그인시 서버에 쿠키를 넘겨줄 때 iron-session/next를 씌으로써 쿠키를 암호화하여 보안성을 강화하였다. 그리고 쿠키가 일정 시간이 지나면 만료되도록 설정하였다. 이 쿠키는 사용자의 세션 정보를 안전하게 유지하고, 무단 액세스를 방지하기 위해 쓴다.

구현 기간: UI 제작: 2주, 백엔드 제작: 3주, 데이터 크롤링: 1주, UI와 백엔드 연동 시키기: 1주

## 9. 추후 Project 발전 방향

- 데이터 크롤링 시간 단축 시킬 방법 고안하기
- 더 많은 중고 거래 사이트 크롤링 하기

- 이름순, 최저가순, 최고가순 등 특정 기준으로 정렬하는 기능 추가
- 타 사이트 정보만을 가져오는 것만이 아닌, 사이트 내에서 직접 업로드
- 위 요소에 따른 다른 유저간 소통 요소 추가 ex. 채팅, 유저 상호평가, 후기 등

## 10. 종합 토의

기존 기획에서는 사이트 내부에서 물품을 등록하고 사고 파는 것이 메인이고, 타 사이트의 데이터를 크롤링 해서 물품 리스트를 채워 주는 보조로 사용하려 했으나, 데이터 크롤링을 연습해 보기 좋은 기회라 판단, 중간에 메인 주제를 데이터 크롤링으로 방향을 바꾸었다. 그러나 크롤링은 처음이었기에 상당히 많은 시행착오가 있었고, 계획보다 훨씬 많은 시간을 소모하였다. 그로 인해 일부 기능을 빼게 되었고, 이 부분에 대해선 상당한 아쉬움이 있었다. 하지만 데이터 크롤링이라는 기법을 이렇게 실전에 사용해볼 기회는 많이 없을 것 같기에 아쉽지만 한편으로 소중한 기회였다고 생각이 든다. 웹의 퀄리티는 기존 예상한 바 보다 낮지만, 여러 새로운 언어와 기법 등을 사용했기에 만족스러운 결과라 생각한다.

## 11. 첨부

- 자료 (Project 계획서, 주차 보고서, 최종보고서, 발표 자료, 소스코드, 설치 및 실행방법 등 모든 파일 포함)

<https://github.com/whuchubird/Used-trade-website>

깃허브 주소

실행방법

1. 코드를 열고 터미널 3개를 연다
2. 각 터미널을 pscale connect used-trade-website, npx prisma studio, npm run dev순으로 실행시킨다.
3. npm run dev를 실행시킨 후 출력된 주소를 복사해 연다.

출처

<https://nomadcoders.co/carrot-market>