

< Java 보고서 >



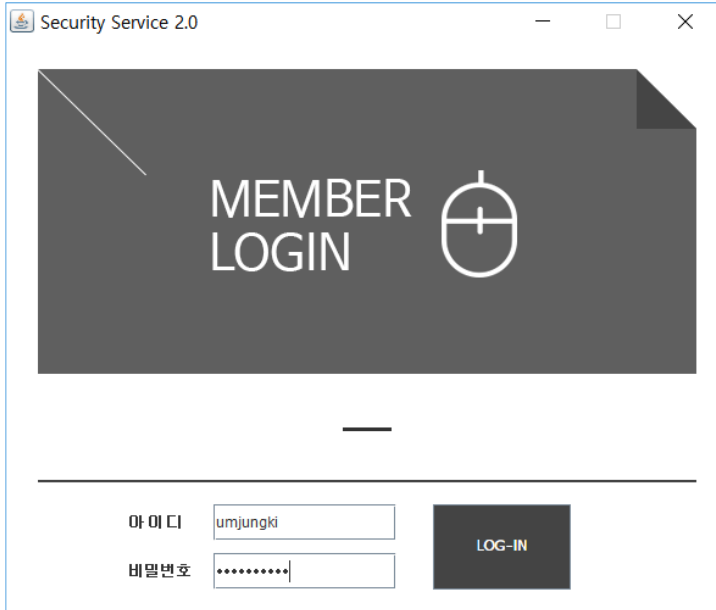
학번 : 201301968

이름 : 엄 정 기

○ 사용법

- 로그인 화면

- 처음 컴파일 실행시 아래의 화면이 뜨게 됩니다.



아이디와 비밀번호를 입력해 줍니다.

id : java

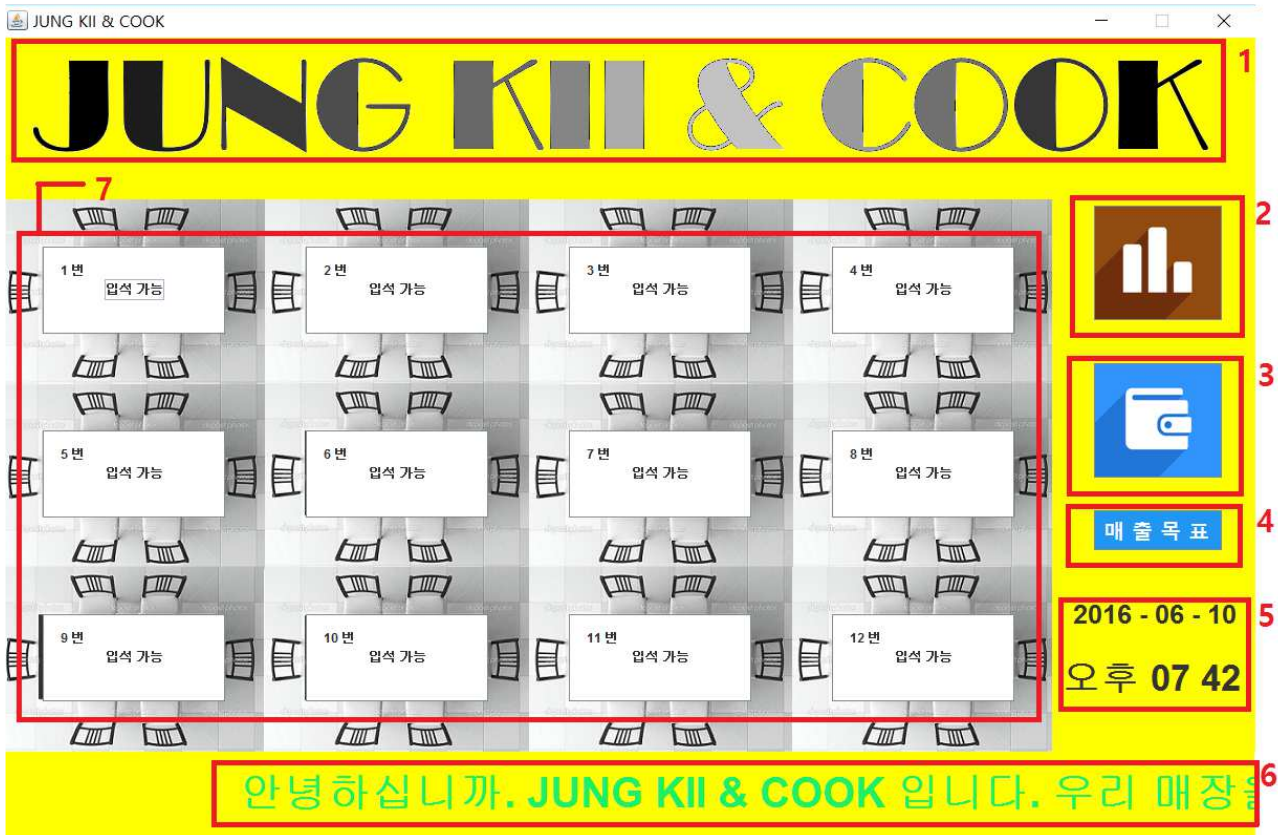
pw : java

위의 아이디와 비밀번호를 입력해주면
아래의 화면으로 넘어갑니다.

비밀번호가 틀리면 경고 문구가 뜨고
입력한 값을 초기화 됩니다.

- 메인 화면

- 메인 프레임이 뜨게 됩니다. 여러 가지 버튼을 누를 수 있습니다.

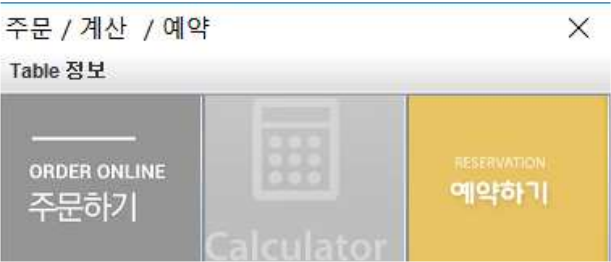


위의 Table 번호 1번 ~ 12번까지 누르게 되면 아래와 같은 화면이 뜨게 됩니다.

위의 흰색 Table 버튼은 입석이 가능하면 하얀색이고, 주문이 완료된 상태면 초록색, 예약이

완료된 상태가 되면 노란색으로 설정됩니다.

- 주문 하기



여기서 주문, 계산, 예약기능을 쓸 수 있는데 아직 주문을 하지 않은 상태이기 때문에 계산하기 버튼은 비활성 되어 있습니다.

- 메뉴 선택



주문하기 버튼을 클릭할 시

- 왼쪽의 그림처럼 프레임이 뜨게 됩니다.
- Steak Salad 버튼: Steak Panel을 불러옵니다.
- Pasta 버튼 : Pasta Panel을 불러옵니다.
- Pilaf 버튼 : Pilaf Panel을 불러옵니다.
- Pizza 버튼 : Pizza Panel을 불러옵니다.
- Side 버튼 : Side Panel을 불러옵니다.
- Beverage 버튼 : Beverage Panel을 불러옵니다.

위의 버튼을 클릭 하면 아래의 그림들이 나옵니다.



좌측의 그림에서 주문하기 버튼을 클릭 하면 해당 음식이 주문이 되고, 주문하면 할수록 총 주문금액은 올라가게 됩니다.

만약, 1번 Table을 누르고 주문하기를 눌렀을 경우, 음식 정보와 주문 금액정보는 1번 Table에 입력이 됩니다.

주문을 마쳤을 경우에는 ‘X’ 버튼으로 화면을 나가시면 됩니다.

※ 다른 Panel 들도 똑같이 사용하시면 됩니다.

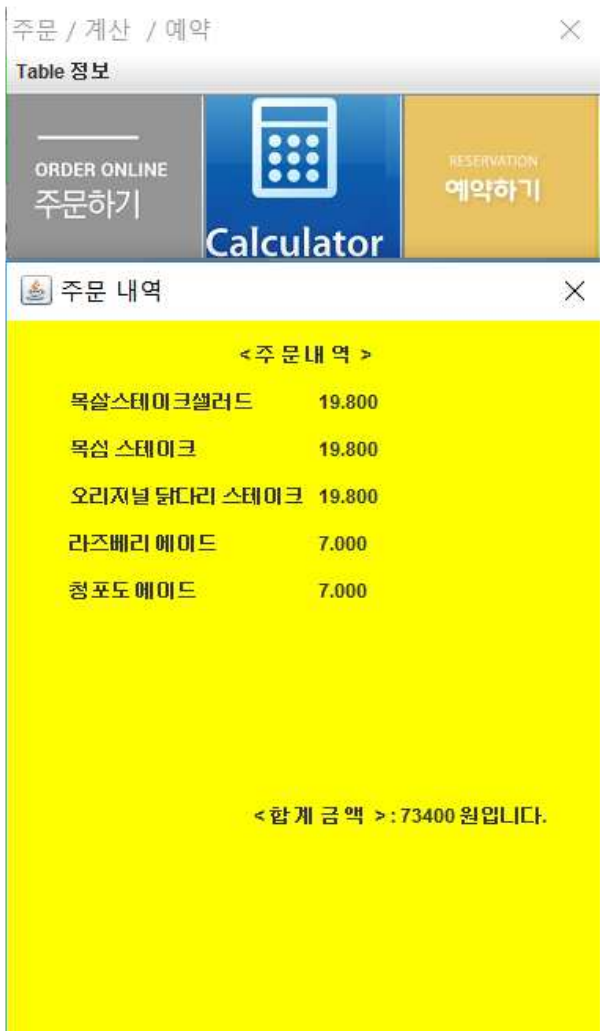
- 주문완료 : 음식 주문이 끝나면, 주문완료 버튼을 눌러주시면 됩니다.

그러면 주문 선택했던 Table 버튼의 색깔이 변하고, 주문 시간과 총 주문금액으로 글씨가 바뀌는 것을 볼 수 있습니다.

- 주문 완료 후 화면



- 주문 정보 확인



주문을 완료한 후 계산하기 버튼이 활성화 된 것을 볼 수 있습니다.

왼쪽의 프레임에서 Table Menu버튼을 누르면 아래의 창처럼 주문 내역의 화면이 뜹니다.

- 계산하기 : 계산은 주문을 완료한 Table만 계산할 수 있도록 설정되었습니다. 초록색을 가진 주문된 Table을 선택하여 활성화된 계산하기를 눌러줍니다.

결제화면을 불러옵니다. 프레임에는 주문한 음식과 그것의 금액이 적혀있는 것을 보실 수 있습니다.

- 계산 하기

 INIPAY 3.0			
< 결 제 내 용 >			
더블마트 피자	14.800		
달콤감자 피자	19.800		
목심 스테이크	19.800		
목살스테이크샐러드	19.800		
스테이크샐러드 피자	14.800		
불고구마 피자	19.800		
콜라	2.000		
사이다	2.000		
			

주문했던 음식과 그것의 금액을
보실 수 있습니다.

아래 왼쪽의 버튼은 현금결제이고, 오른쪽의 버튼은 카드결제입니다.

현금 버튼을 누르면 설문작성 창이
뜨습니다.

카드 버튼을 누르면 싸인 화면으로 갑니다.

X

설문에 참여하시면 다음번에 5%할인 해드립니다.

할래요

안 할래요

매장 평가

1. 직원들의 서비스는 어떠셨습니까?

2. 음식의 맛은 어떠셨습니까?

3. 불편한 점은 없으셨습니까?

4. 개선방안 의견을 제시해 주세요.

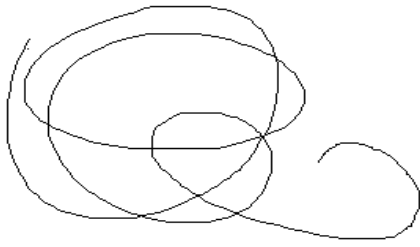
제출하기

- 설문 작성

현금결제 버튼을 누르면 계산이 완료되고, 1번 Table안에 있던 것들이 모두 초기화 됩니다.

그러면 설문지 작성을 묻는 대화 상자가 뜨는데, ‘할래요’ 버튼을 누르면 아래의 그림이 나옵니다.

왼쪽의 JTextField에 글씨를 작성하고 제출하기 버튼을 누르면, Porject 폴더에 작성했던 내용이 txt 파일로 생성되는 것을 볼 수 있습니다.



결제

카드결제 버튼을 클릭하면 좌측의 싸인을 할 수 있는 Panel이 뜹니다. 싸인을 왼쪽의 그림처럼 한 후 결제 버튼을 누르면 Project 폴더 안에 jpg파일이 생성됩니다.

설문조사615070055

2016-06-15 오후 7... 텍스트 문서

싸인615065747

2016-06-15 오후 6... JPEG 파일

- 예약 하기

통합 예약 시스템
VIP

개인정보는 타기관에 사용되지 않습니다.

이름

생년월일

MAIN DISH Main Select

SIDE DISH Side Select

성별 ☐ 남자 ☐ 여자
성별을 선택해주세요.

휴대폰 - -

인원수 인원선택

방문시간 시간선택

Table 1번

왼쪽의 JTextField에 JLabel에 오른쪽 그림처럼 정보를 입력해 줍니다.

-이름, 생년월일, 음식, 성별, 번호, 인원 수, 방문시간, 앗을 Table을 선택해 줍니다.

선택이 완료되면 예약버튼을 눌러줍니다.

※ 만약 앗을 자리에 주문이 되어 있거나, 예약이 이미 되있는 상태 라면 다른자리를 선택해주어야 합니다.

통합 예약 시스템
VIP

개인정보는 타기관에 사용되지 않습니다.

이름 엄정기

생년월일 940404

MAIN DISH 베이컨 파르보나라

SIDE DISH 치킨 텐더 샐러드

성별 ☒ 남자 ☐ 여자
남자입니다.

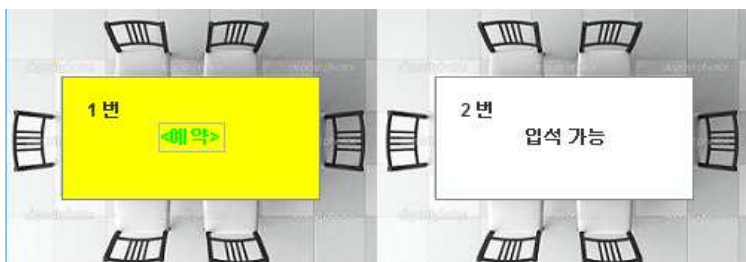
휴대폰 010 - 6245 - 6676

인원수 4명

방문시간 11시

Table 4번

- 예약이 완료되면 아래의 그림과 같이 버튼이 노란색으로 변합니다.



- 금일 누적 판매량

아래의 버튼을 클릭하면 금일의 누적 판매량을 콘솔에 출력합니다



- 가게 정산

아래의 버튼을 클릭하면 가게 정산을 실시합니다. 판매한 실적이 초기화됩니다.



- 매출 목표

아래의 버튼을 클릭하면 매출 목표를 설정합니다. 판매한 실적이 초기화됩니다.

매출 목표 을 클릭하면 아래의 화면이 나옵니다.

매출 목표액을 설정해줍니다.

목표액을 설정해주고, 판매량이 목표액을 돌파하면 콘솔에 “목표액을 돌파했습니다”라고 출력됩니다.

- 미션 수행 시 기술적으로 보고할 사항

Login Class

- 레이아웃은 null로 설정하였고, 그 위에 이미지를 입힌 JLabel과 JTextField, JPasswordField, JButton을 사용하여 화면을 장식했습니다. - 미션 1
- 파일 입출력을 사용하여 아이디와 비밀번호를 입력할 때 txt파일에 들어있는 값과 비교하여 맞으면 다음화면으로 넘어가고 틀리면 JOptionPane의 경고문구가 뜨고, JText값을 초기화 시켰습니다. - 미션 13, 15
- JTextField에 KeyListener를 달아서 ENTER 키를 입력하면 Login 버튼이 누르는 효과와 동일하게 이벤트를 발생시켰습니다. - 미션 4, 미션 8
- JButton에 이벤트를 추가해서 입력한 아이디와 비밀번호와 txt파일에 있는 ID, PW를 비교합니다. 맞으면 다음화면으로 넘어가고, 틀리면 JText에 입력했던 값들은 초기화 되게 구현했습니다. - 미션 2

LastMission17 생성자

- 1번 ~ 12번까지의 Table 버튼에 ActionEvent 처리를 했습니다. 버튼을 누르는데 버튼의 색이 회색이거나 노란색이면 계산하기 버튼을 비활성합니다. 만약 버튼의 색이 초록색이면 계산하기 버튼은 활성화 됩니다. - 미션 2
- Layout은 null로 설정하였고, 많은 JButton과 JLabel에 이미지를 부착하여 화면에 추가시켰습니다. 그리고 창설정은 setResizable(false)로 해줘서 창 크기변경이 불가능합니다. - 미션 1
- sellinfo, sale 버튼을 누르면 ActionEvent를 발생시키게 했습니다. - 미션 2
- sale 버튼을 누르면 JOptionPane이 뜹니다 - 미션 15
- sale 버튼을 누를 시 가게정산이 실시되며 하루 매출액이 출력되고, moneysum과 tablesell을 초기화 시킵니다. - 미션 2
- subject 버튼을 클릭하면 ActionEvent가 발생되어 Subject class가 실행됩니다. - 미션 2

SignPanel Class

- 레이아웃을 FlowLayout()으로 설정했습니다. - 미션 1
- Graphic 처리를 했습니다. JPanel에 임의로 그림을 그릴 수 있게 설정했습니다. - 미션 12, 3, 5
- yesbtn 버튼을 클릭 시 ActionEvent가 발생합니다. 그러면 파일을 생성하고 JPanel에 그렸던 그림을 jpg파일로 저장시킵니다. - 미션 2, 16

SurveyWindow Class

- JLabel에 이미지를 부착합니다. 미션 5
- surbeyok 버튼에 ActionEvent 처리했습니다. - 미션 2
- surbeycandle 버튼에 ActionEvent 처리했습니다. - 미션 2
- 레이아웃을 BorderLayout()으로 설정했고, JLabel과 JButton을 넣었습니다 - 미션 1
- JDialog 대화상자로 통해서 class를 불러옵니다. - 미션 14

Survey Class

- 레이아웃을 GridLayout으로 설정하였고, JButton 과 JLabel을 추가하였습니다 - 미션 1
- go 버튼에 액션 이벤트 처리했습니다 - 미션 1

Survey Class

- 파일입출력으로 파일을 생성하고 쓰고 저장합니다 - 미션 16
- go JButton에 ActionEvent를 추가하여 누르면 SurveyWrite class를 불러오게 설정했습니다. - 미션 2

OrderInfo Class

- 레이아웃은 null로 설정하였고 JLabel들로 화면을 구성하였습니다. - 미션 1

MySubject Class

- 레이아웃은 null로 설정하였고, JButton과 이미지를 부착한 JLabel 등을 추가 했습니다 - 미션 1, 5
- JSlider를 사용했고, ChangeListener를 추가했습니다. - 미션 10
- JButton에 ActionEvent처리를 했습니다. - 미션 2

Payment Class

- 레이아웃은 null로 설정하였고, JLabel과 이미지를 부착한 JButton으로 화면에 추가했습니다. - 미션 2, 5
- JButton에 ActionEvent처리를 하였습니다 - 미션 2

SteakPanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다. - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

PastaPanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다. - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

PilafPanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다. - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

PizzaPanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다. - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

SidePanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다. - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

DrinkPanel Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다 - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가했습니다. - 미션 2

FoodMenu Class

- 레이아웃은 null로 하였고 이미지를 추가한 JLabel과 JButton를 화면에 추가했습니다 - 미션 1, 5
- JDialog를 사용하여 설정한 값을 메인 윈도우에 적용되게 구현하였습니다. - 미션 14
- JButton에 ActionListener를 추가해서 다른 class를 실행하게 구현했습니다. - 미션 2

Click0 Class

- 레이아웃은 GridLayout(1, 3)을 사용하였고, 이미지를 추가한 JButton으로 화면을 장식했습니다. - 미션 2, 5
- JMenuBar를 사용하여서 클릭시 주문 정보를 출력하게 ActionEvent처리를 하였습니다 - 미션 2, 11
- 예약하기 버튼을 누르면 JOptionPane 이 떈서 진행할건지 묻습니다 - 미션 15

CurrentTime Class

- Thread를 추가하여서 0.5초마다 잠에서 깨어나서 현재시간을 return합니다. - 미션 17

GoGo Class

- Thread를 추가하여서 0.005초마다 잠에서 깨어나서 현재시간을 return합니다. - 미션 17

Event Class

- Graphics를 사용해서 이미지를 프레임에 추가하였습니다. - 미션 12
- JDialog를 사용하여 불러옵니다 - 미션 14

Reservation Class

- 레이아웃은 BorderLayout으로 설정하였고 class들을 각각 CENTER, SOUTH, NORTH로 배치하였습니다.
- JLabel, JPage, JButton으로 화면을 장식하였고, JButton에 이미지를 추가하였고, JCheckBox, JRadioButton선택 시 ItemListener 이벤트가 발생하도록 했습니다. JtextField에 ENTER키를 치면 이벤트가 발생하도록 설정하였고, JComboBox를 추가하였습니다. - 미션 1, 5, 6, 7, 8, 9
- 예약버튼을 누르면 메인 윈도우에서 Table 버튼이 노란색으로 변하게 설정하였습니다. - 미션 2
- JMenuBar를 추가하였고, ActionEvent를 추가해서 선택 시 파일을 읽어오게 설정하였습니다. - 미션 11, 13
- ComboBox 선택시 JOptionPane을 띄우도록 했고, 예약된 Table에 예약할 수 없도록 JOptionPane을 추가하였습니다. - 미션 15
- JDialog로 되어있으며 Reservation class에서 설정한 값을 메인 윈도우에 반영시킵니다. - 미션 14
- JLabel에 MouseMotionListner를 추가하여서 이벤트를 발생시킵니다. - 미션 3, 5