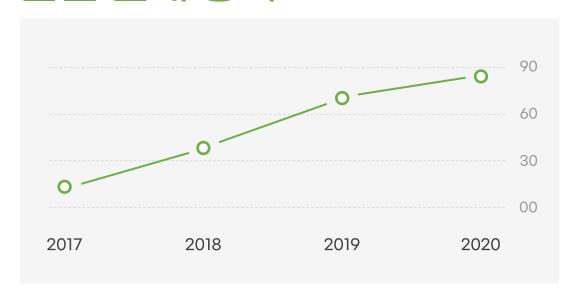
# 교내 카페 주문 키오스크

: 평범한 꿀호떡



#### 어디서나 사용이 간편한 **간편 결제 증가**



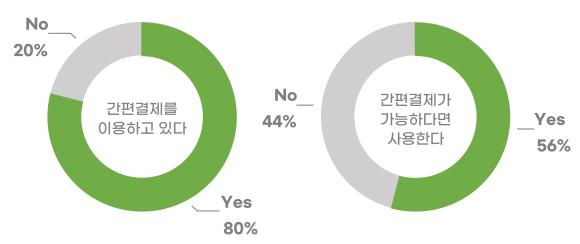
[출처: 한국은행]

[단위: 십억원]

한국은행이 발표한 '2019년 상반기 전자지급서비스 이용현황'에 따르면 2019년 상반기 이용실적이 2018년 하반기에 비해 각각 18.2%, 15.8% 증가하였다.

또한, 대학 내일 20대 연구소에서 발표한 보고서에 의하면 20대 5명 중 4명은 간편 결제 서비스를 이용한다고 하며 응답자의 절반 이상이 간편 결제가 가능한 상황이라면 무조건 간편 결제를 이용한다고 응답한 것으로 보아,

#### 소비자들의 간편결제에 대한 니즈가 증가하고 있다.



[출처: 대학내일 '20대 연구소']

#### 키오스크 사용 증가

간편 결제가 확산되면서 현금이나 실물 신용카드의 사용이 감소함에 따라 키오스크 사용이 증가하고 있다.



#### 키오스크의 장점

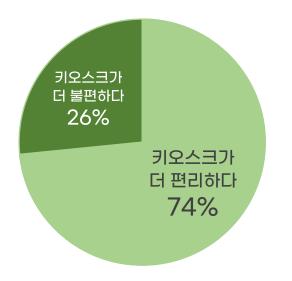
사업자는 인건비를 줄일 수 있으며, 사용자는 주문 관련 실수 및 금전적 부정행위가 줄어든다.



#### 키오스크의 단점

조작법이 어려워서 고령자, 시각장애인 등은 사용하기 불편하다.

#### [키오스크가 편리성 인식]



#### [키오스크가 더 편리한 이유]



[출처: 정보통신기술진흥센터 '키오스크 만족도 설문 조사 결과']

#### 프로그램 설계

ANALYSIS

카페 주문 시스템을 이용하여 메뉴를 고르고 할인 여부를 선택해 결제하는 시스템

- GUI 형식을 이용해 주문 시스템을 구현한다.
- 메뉴를 선택하면 수량과 사이즈, 온도를 선택할 수 있으며, 선택을 완료하면 주문 내역과 총 가격이 화면에 출력된다.
- 결제 수단을 선택하는 버튼이 화면에 출력된다. 누적결제와 카드결제
- 누적 결제를 선택했을 경우, 영수증으로 결제 금액을 확인한 뒤, 교직원/학생을 인증할 수 있는 페이지로 이동한다.
- 교번/학번과 비밀번호를 입력하고 데이터베이스에 저장된 정보와 일치하면 결제가 완료된다.

#### 프로그램 설계

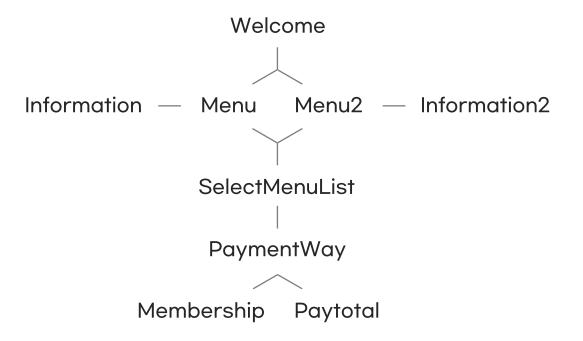
ANALYSIS

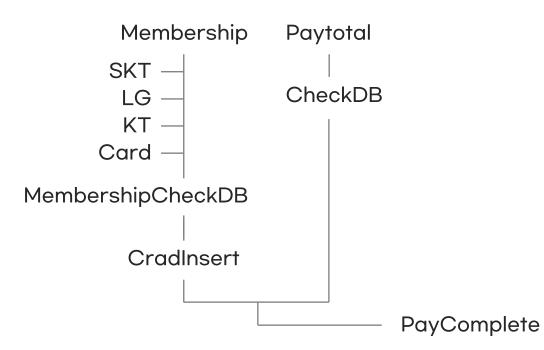
카페 주문 시스템을 이용하여 메뉴를 고르고 할인 여부를 선택해 결제하는 시스템

- 교번/학번 입력 오류 시 오류 문구가 출력되며, 리셋 버튼을 통해 재입력이 가능하다.
- 교번/학번과 비밀번호는 DB에서 불러온다.
- (8) 결제 금액은 누적되며, 한 달을 단위로 한 번에 결제된다. - 윌 단위 결제
- 9 카드 결제를 선택했을 경우 멤버십 종류를 고를 수 있으며, 할인을 받은 뒤 카드 투입 후 결제가 완료된 이후에 영수증을 확인할 수 있다.
- (10 결제가 완료되면 누적 금액과 대기 번호가 출력되고, 다른 사용자를 위해 10초 뒤 첫 화면으로 돌아간다.

#### 프로그램 구성도

ANALYSIS





#### 팀별 역할분배

각자 잘하는 분야에 따라 역할 분배

박수은

테스트서버 구축 DB

이수민

기획 코딩 임소연

UI 다자인 Swing, AWT 연령대와 상관없이 사용자가 사용하기 편하도록 비를 디자인 하는 것을 목표로 하였다.

- Swing 라이브러리를 이용한 GUI 디자인
- Thread를 생성하여 결제 완료 후 일정 시간이 지나면 처음 페이지로 돌아가는 기능 추가
- 3 DB(mysql)과 JAVA를 연동하여 학번/교번과 비밀번호만으로 결제 가능
- 4 결제 금액이 DB에 누적되어 윌 말에 자동 결제되는 편리함

ANALYSIS

#### 클래스 디자인

Jframe에 JPanelol CardLayout 형식으로 쌓이는 구조로, MainFrame.java 위에 LogoFix.java를 상속받은 패널들이 쌓인다. 총 19개이 클래스로 구성되어 있다.

- MainFrame.java : 각 패널들의 순서를 정의해 놓은 기본 프레임이다.
- LogoFix.java : 각 패널에 공통으로 들어가는 로고를 정의해 놓은 클래스로, 각 패널들이 상속받아 사용하는 패널이다.
- Welcome.java: 키오스크의 첫 화면으로 '주문하기' 버튼을 통해 다음 패널로 이동한다.
- Menu.java: coffee 메뉴들이 모여 있는 패널로, 각 메뉴를 클릭하면 그 메뉴의 상세정보를 선택할 수 있는 패널로 넘어간다.
- MenuInformation.java: 선택된 메뉴들의 상세정보를 선택할 수 있는 패널로, 메뉴의 사이즈, 온도, 수량을 선택할 수 있다.

#### 클래스 디자인

CONCEPT

- Menu2.java: non-coffee 메뉴들이 모여 있는 패널로, 각 메뉴를 클릭하면 그 메뉴의 상세정보를 선택할 수 있는 패널로 넘어간다.
- MenuInformation2.java: 선택된 메뉴들의 상세정보를 선택할 수 있는 패널로, 메뉴의 사이즈, 온도, 수량을 선택할 수 있다.
- SelectMenuList.java: 선택한 메뉴들의 정보를 한 눈에 볼 수 있는 패널로, 주문내역을 확인하고 결제를 진행할 수 있다.
- PaymentWay: 결제 수단을 선택하는 패널로, 카드 결제와 누적결제가 있다.
- (10 Membership.java: 통신사 멤버십을 선택하는 패널로, 할인을 원하지 않을 경우 '바로 결제' 버튼을 통해 결제가 가능하다.
- SKT\_PayTotal.java: SKT 할인을 받을 경우, 원 금액과 할인 금액, 결제 금액을 볼 수 있는 패널이다.

#### 클래스 디자인

CONCEPT

- LG\_PayTotal.java: LG 할인을 받을 경우, 원 금액과 할인 금액, 결제 금액을 볼 수 있는 패널이다.
- KT\_PayTotal.java: KT 할인을 받을 경우, 원 금액과 할인 금액, 결제 금액을 볼 수 있는 패널이다.
- Card\_PayTotal.java : 할인을 받지 않고 바로 결제 할 경우, 원 금액과 할인 금액, 결제 금액을 볼 수 있는 패널이다.
- Membership\_CheckDB.java: DB에 등록되어 있는 멤버십 정보를 확인하여 일치하면 할인금액으로 결제 가능하다.
- CardInsert.java: 카드 결제를 진행하는 패널로, 테스트 서버로 구축한 QR 코드로 또한 결제가 가능하다.
- PayTotla.java: 누적결제를 선택했을 경우, 원 금액과 자동으로 들어가는 명지할인 금액, 결제 금액을 볼 수 있는 패널이다.

ANALYSIS

- 18 CheckDB.java: DB 정보와 사용자가 입력한 학번/교번, 비밀번호를 대조하여 일치하면 누적결제가 완료되는 패널이다.
- PayComplete.java : 결제가 완료되어 대기 번호를 받는 패널로, 누적결제 사용자의 결제 금액이 DB에 저장된다. 스레드를 사용하여 10초 동안 아무 동작이 없을 경우, 다음 사용자를 위해 처음 화면으로 돌아간다.

#### GUI 디자인

ANALYSIS

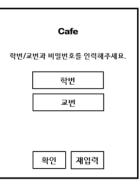


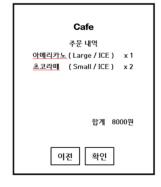














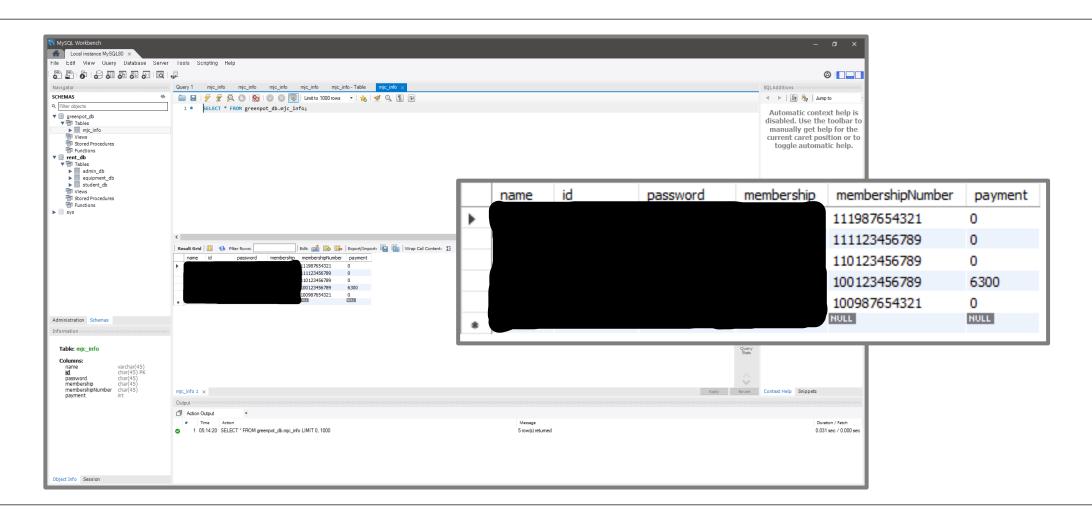




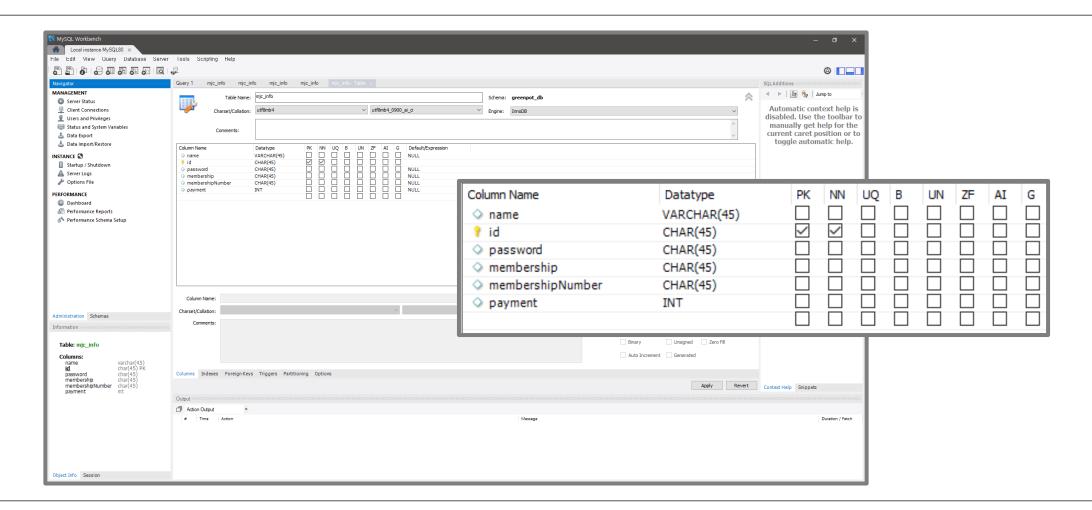


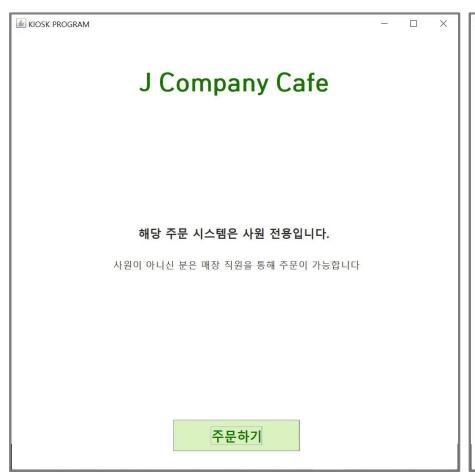
#### 파일 첨부

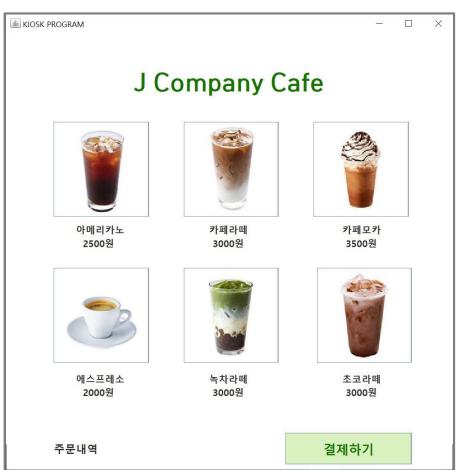




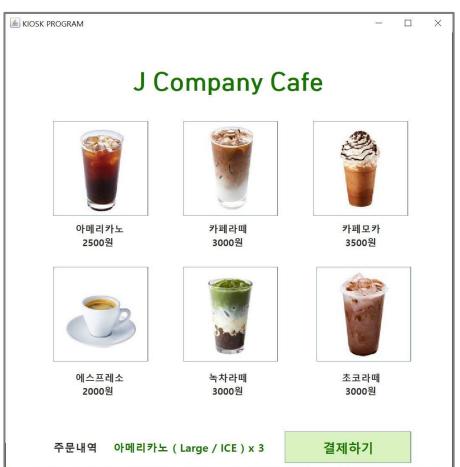








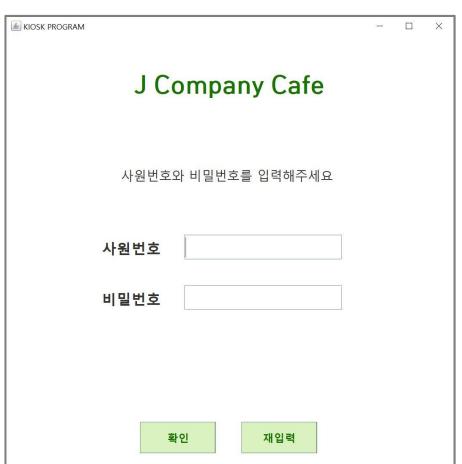




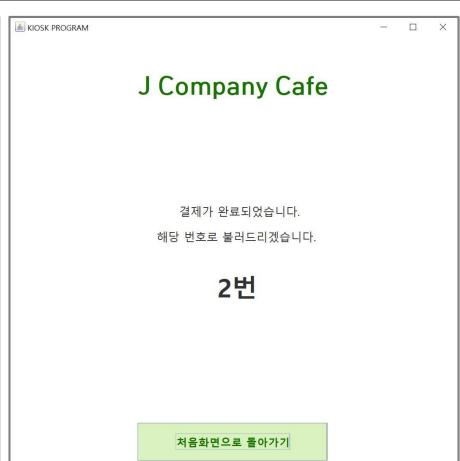








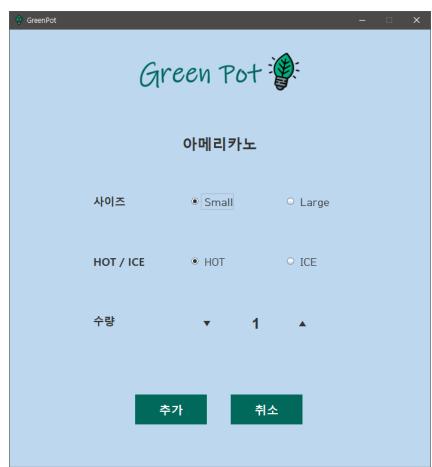




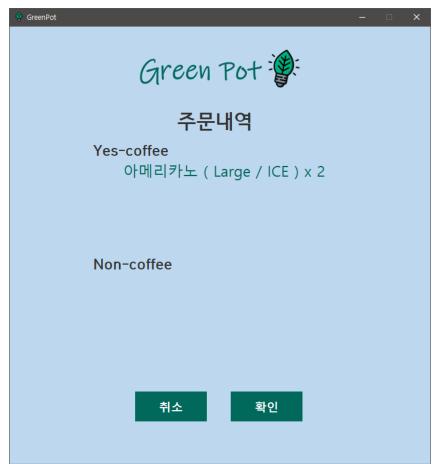


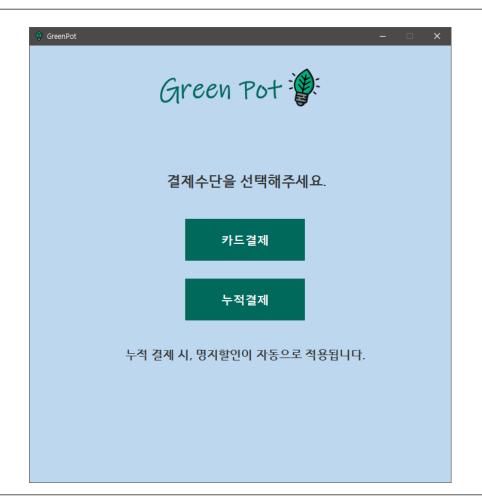


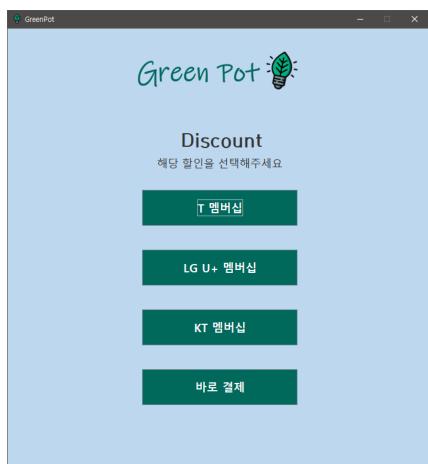


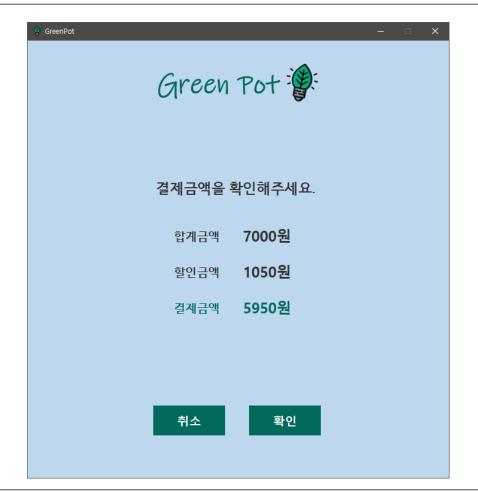


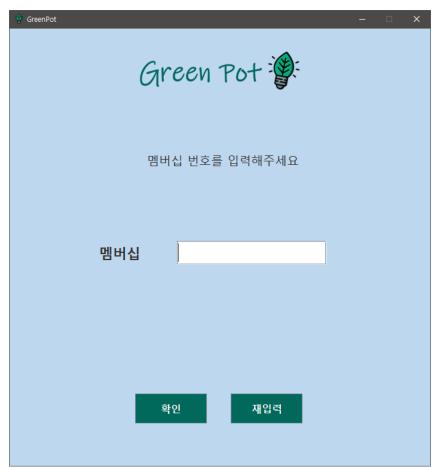


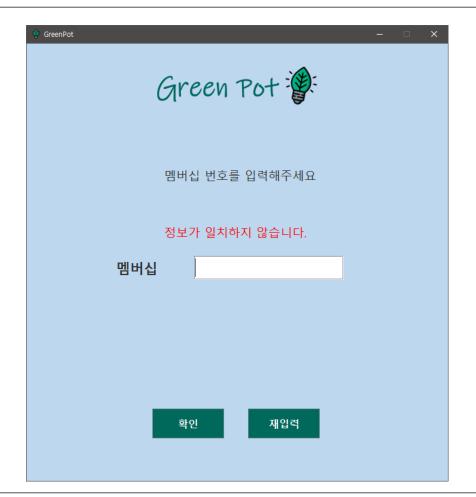




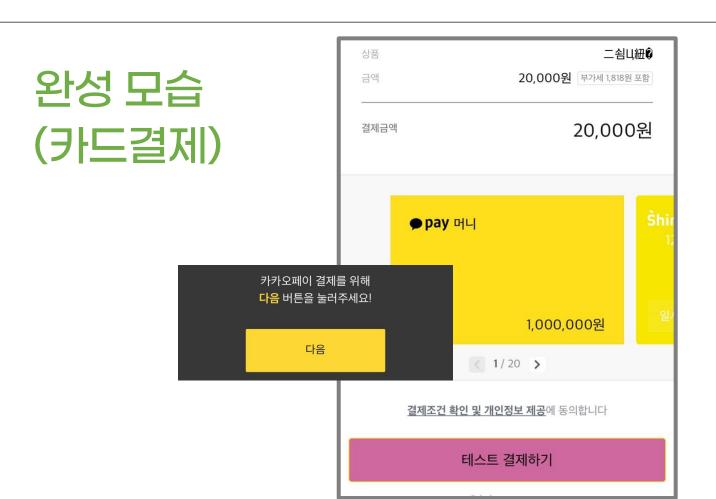


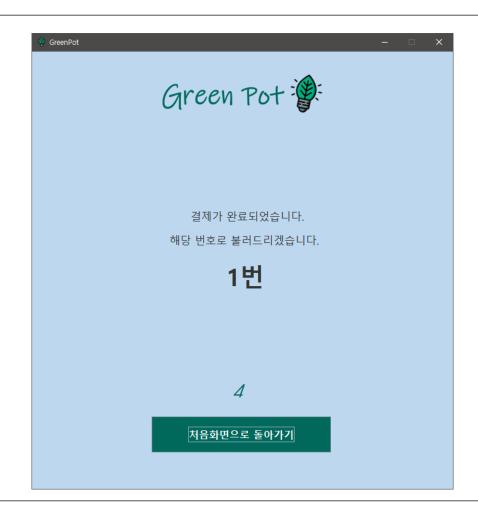










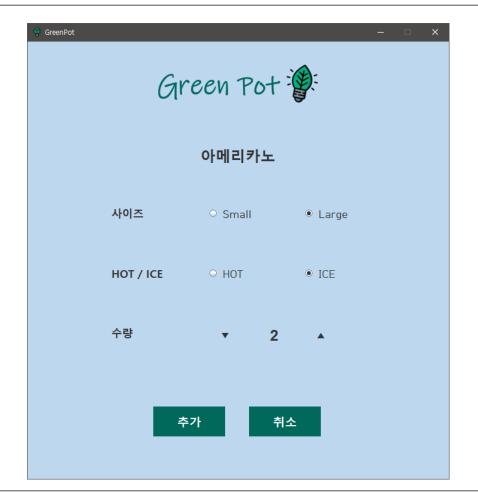


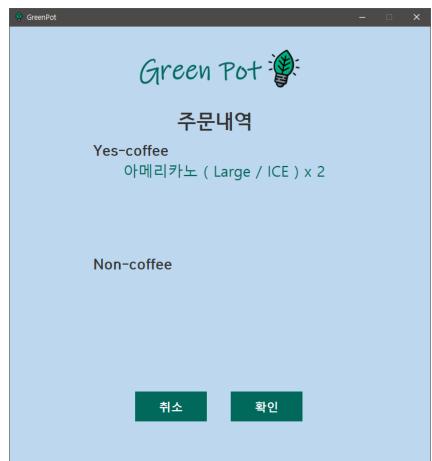


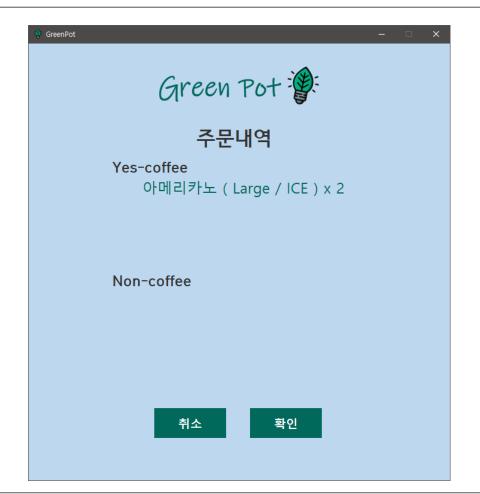


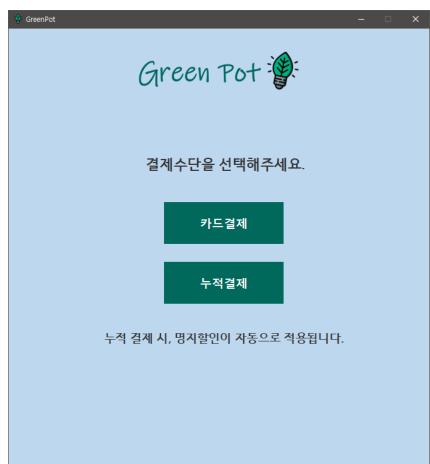


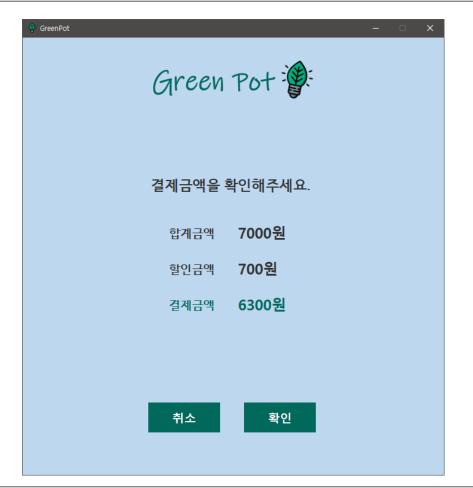


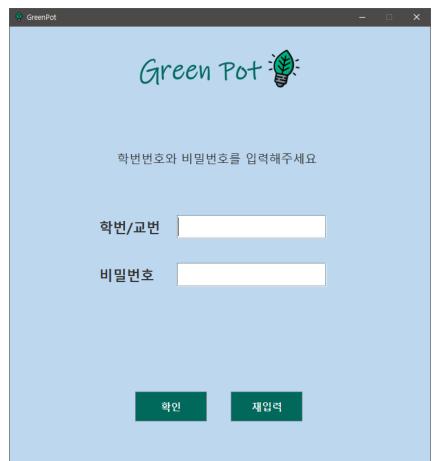


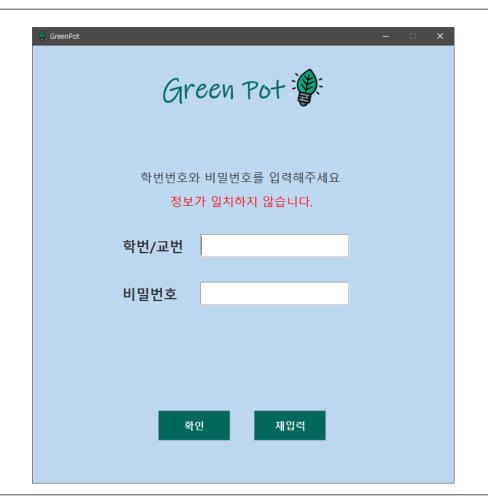














# THANK YOU

감사합니다