

2024  
웹개발과정

JAVA PROJECT

# 온라인 쇼핑몰 구현하기

4조 : 정상필, 유지명, 이환희

# JAVA PROJECT

## 목차

01

프로젝트 개요

02

개발 환경

03

팀원 역할

04

프로젝트 주요기능

05

문제 해결

06

개선 사항

# 프로젝트 개요

## 작업 기간

2024.04.24~  
2024.05.08

## 프로젝트 소개

JAVA 환경에서  
온라인 쇼핑몰  
구현하기

## 기획 배경

쇼핑몰의 경우 회원  
데이터 관리, 웹페이지  
구현, 장바구니 관리 등  
SWING을 이용한  
GUI를 구현할 수 있는  
기회가 될 수 있다고  
판단

## 주요 기능

메인 페이지 구현  
로그인/회원가입 기능  
장바구니 서비스 구현

# 개발 환경



## 개발 환경

JAVA v11

## 사용 기술

프로그래밍 언어

## 개발 환경

Eclipse

## 사용 기술

개발 툴

## 개발 환경

Github, SourceTree

## 사용 기술

코드 공유를 통한 협업

# 팀원 역할

정상필



## 메인 서비스

- 쇼핑몰 메인 화면 구현
- 상품 상세페이지 열람

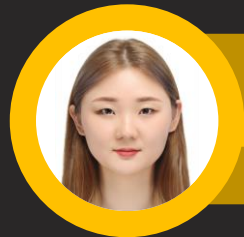
## 로그인 기능

- 회원가입 (USER DATA 저장)
- 아이디/비밀번호 찾기 기능
- 아이디, 이메일, 연락처 중복확인 기능

이환희



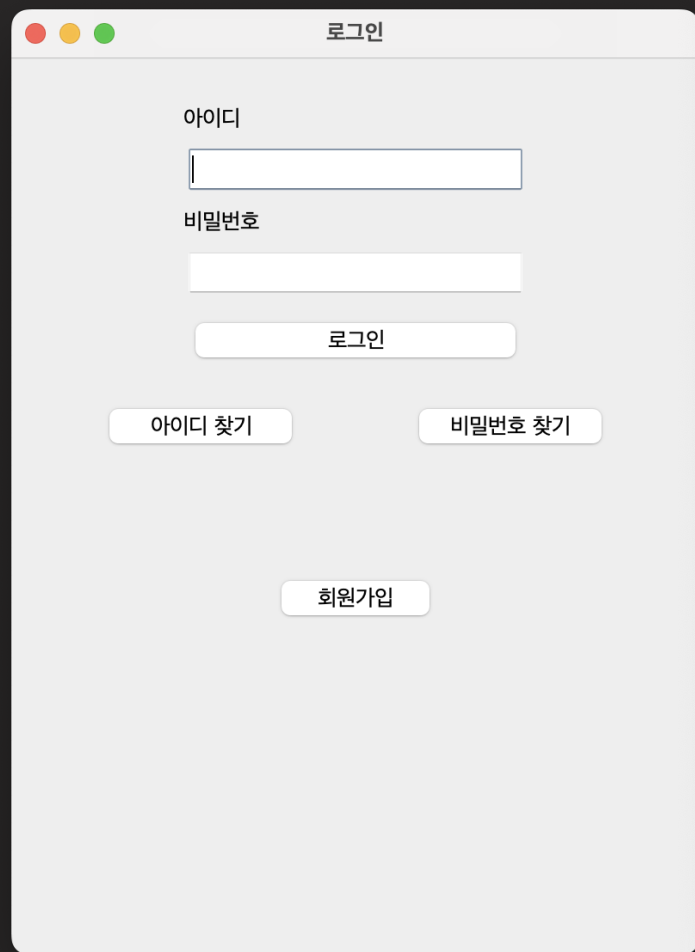
유지명



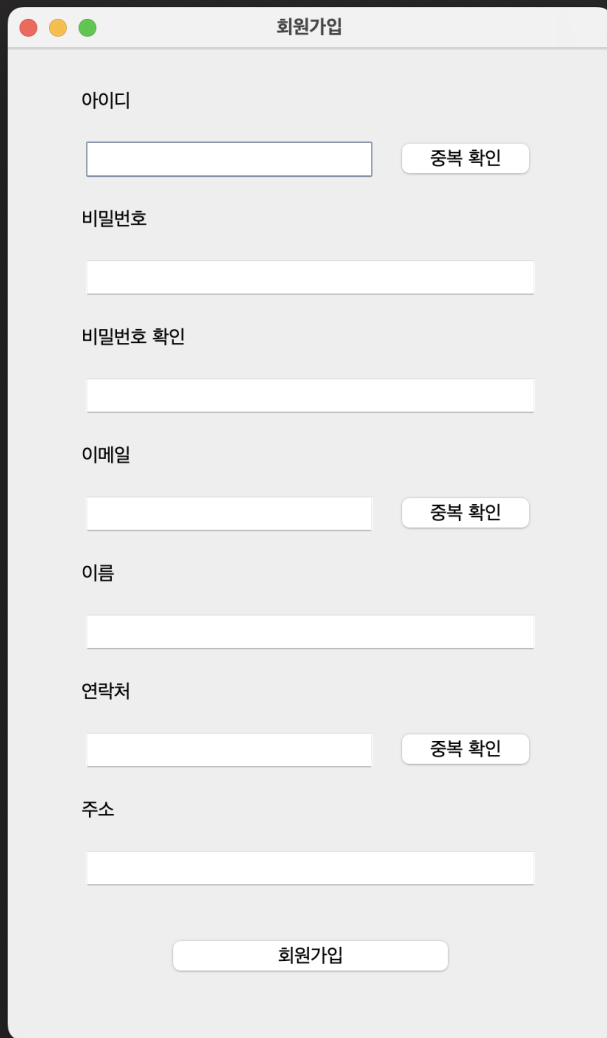
## 장바구니 서비스

- 주문내역 장바구니에 담기
- 주문 데이터별로 상품 정보 표시
- 주문 완료 기능

# 프로젝트 주요기능



A login form titled '로그인' (Login) with a light gray background and rounded corners. It features two input fields: '아이디' (ID) and '비밀번호' (Password). Below the password field is a '로그인' (Login) button. At the bottom, there are two buttons: '아이디 찾기' (Find ID) and '비밀번호 찾기' (Find Password), and a '회원가입' (Sign Up) button.



A sign-up form titled '회원가입' (Sign Up) with a light gray background and rounded corners. It includes input fields for '아이디' (ID), '비밀번호' (Password), '비밀번호 확인' (Confirm Password), '이메일' (Email), '이름' (Name), '연락처' (Contact), and '주소' (Address). Each of these fields has a corresponding '중복 확인' (Check for duplicates) button. At the bottom is a '회원가입' (Sign Up) button.

- ✓ 유저 데이터와 비교하여 중복확인 가능
- ✓ 항목 중복일 시 해당 항목 텍스트필드 공백
- ✓ 중복확인 하지 않을시 회원가입 불가

# 프로젝트

## 주요기능

아이디 비밀번호 찾기

아이디 찾기

이름

이메일

찾기

비밀번호 찾기

비밀번호 찾기

아이디

이름

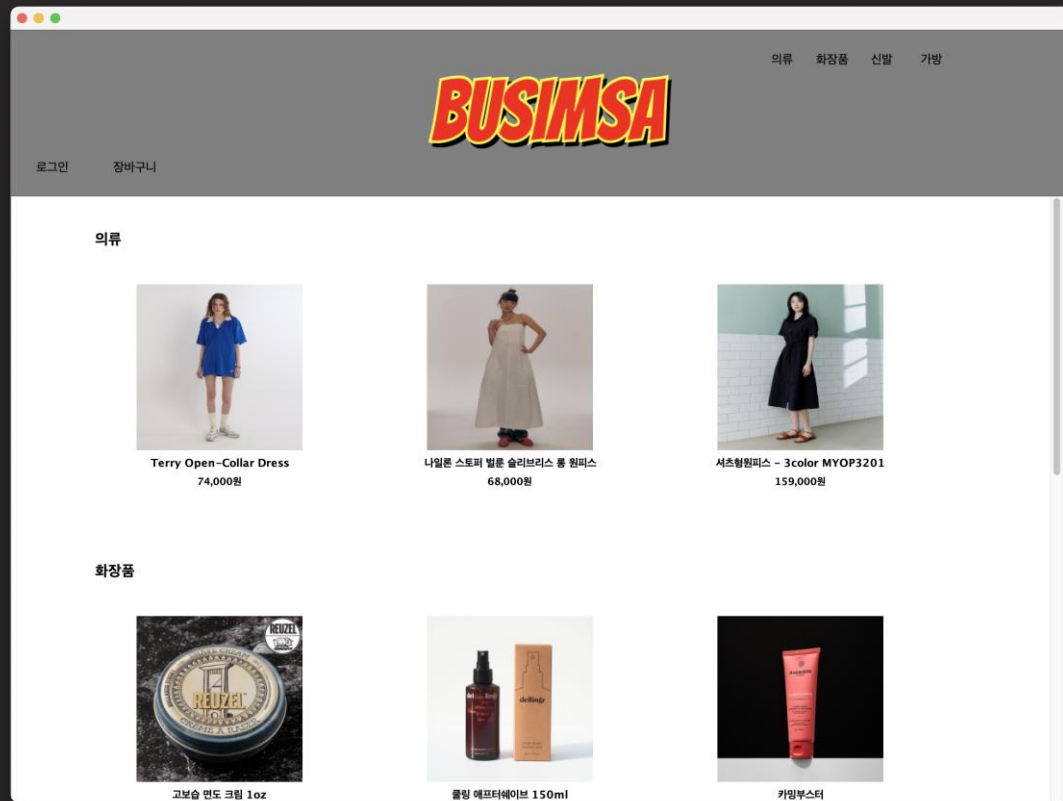
찾기

아이디 찾기

- ✓ 텍스트 필드에 입력한 데이터와  
유저 데이터 비교 후  
두 조건이 모두 일치할 경우  
아이디, 비밀번호 출력

# 프로젝트

## 주요기능



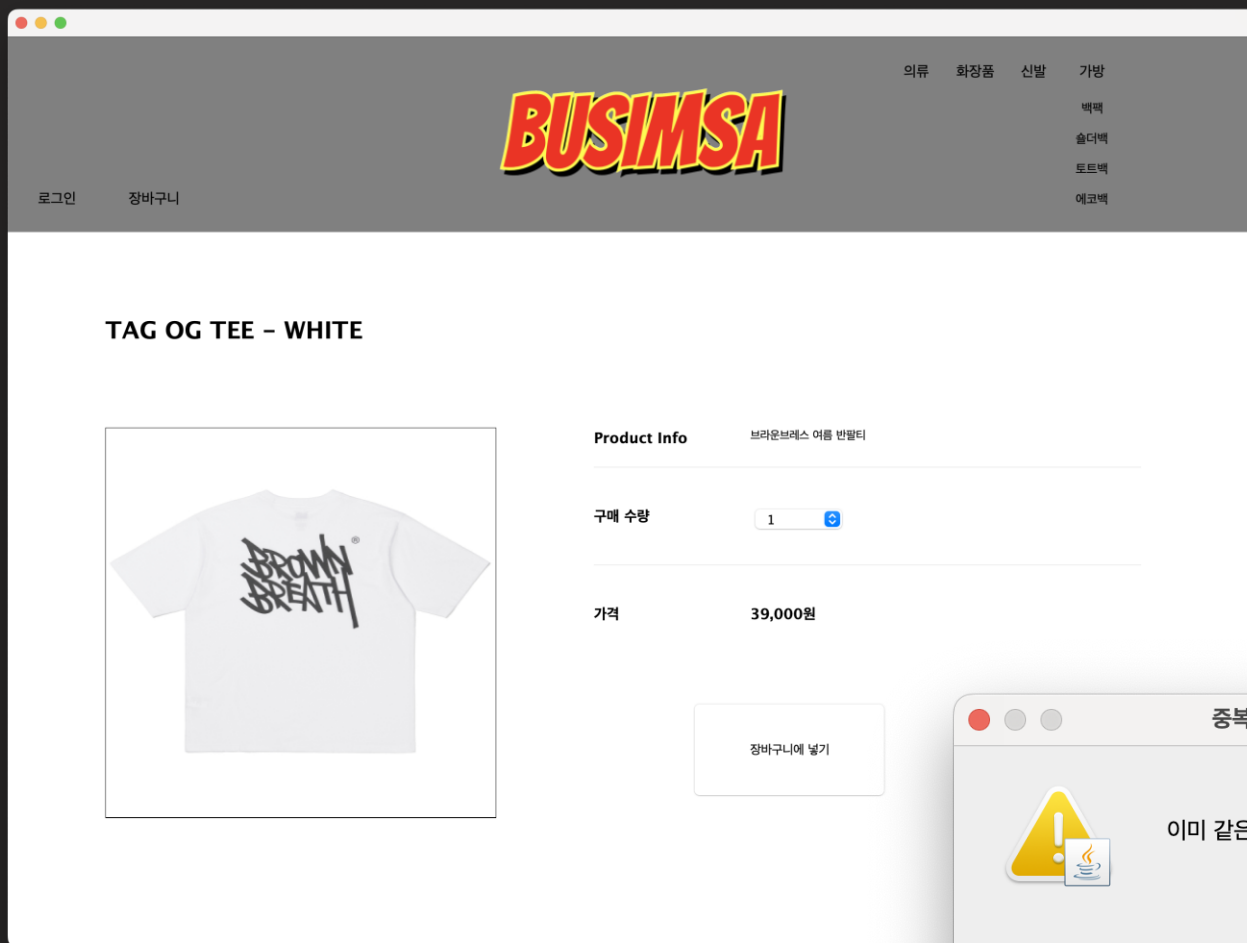
✓ 메인 페이지



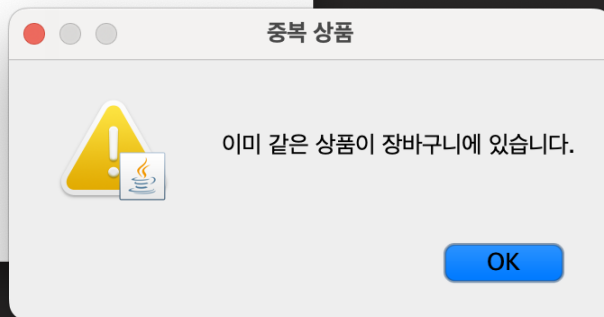
✓ 소분류 카테고리



# 프로젝트 주요기능



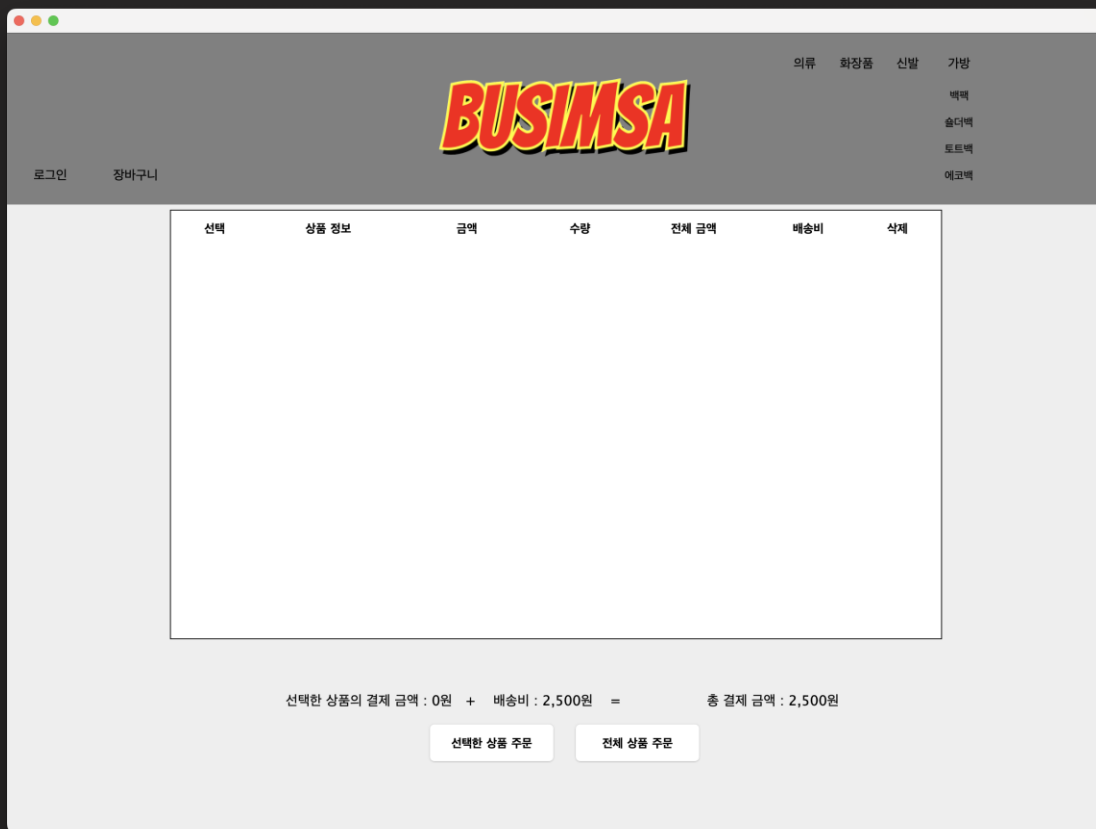
- ✓ 제품 상세 페이지에서 구매 수량 콤보 박스 수정 가능
- ✓ 선택한 수량 만큼 장바구니에 넣기 구현
- ✓ 중복된 상품을 장바구니에 넣을 시 팝업 생성



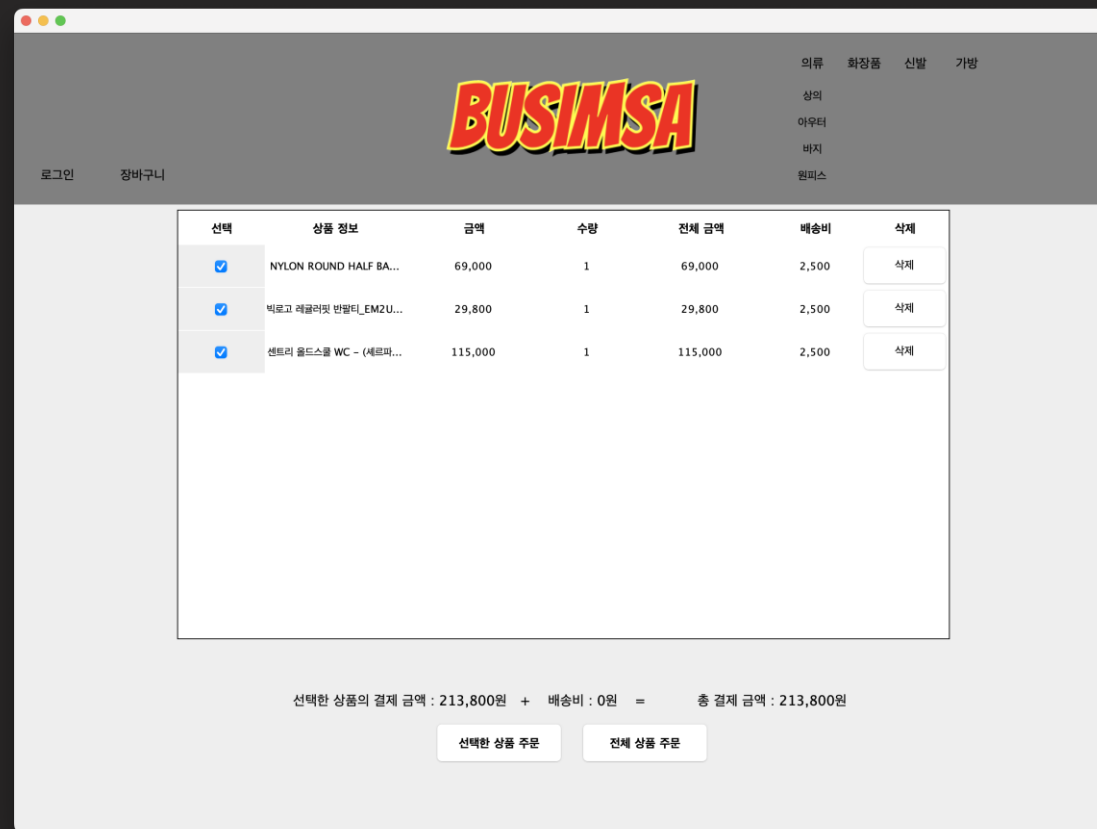
# 프로젝트

## 주요기능

장바구니 상품 있을 때 / 없을 때



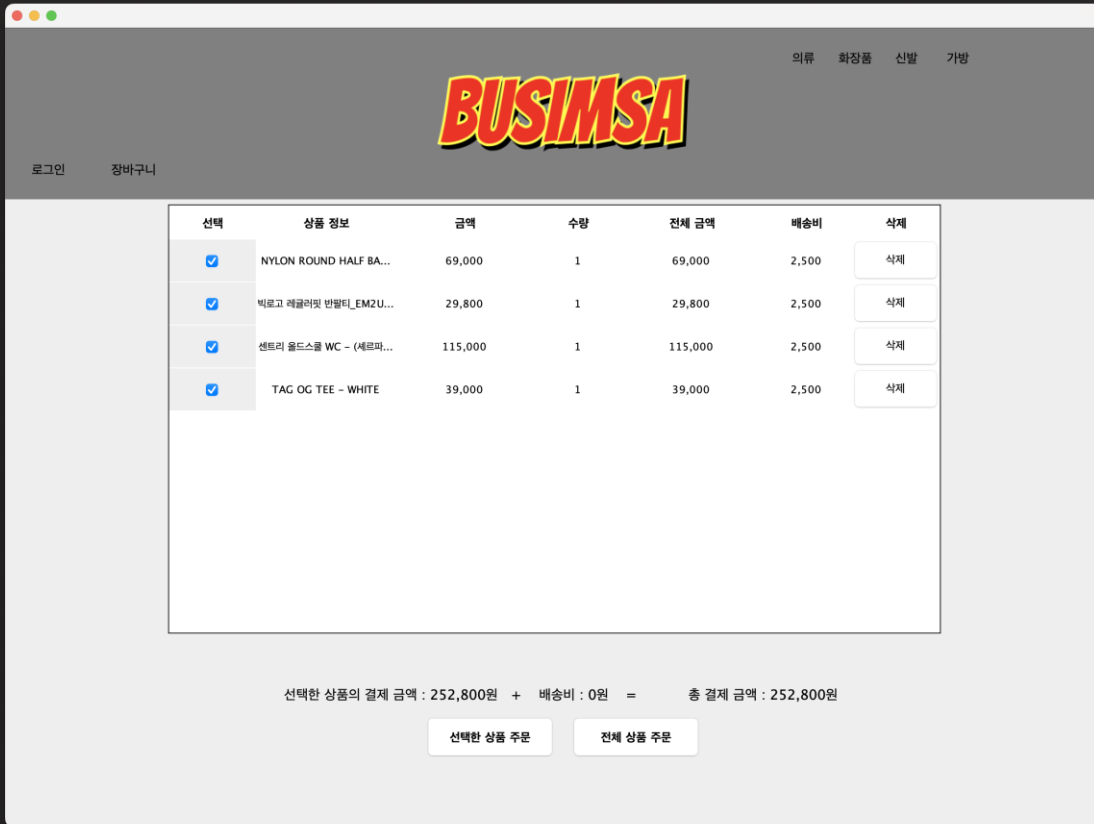
✓ 주문된 물건이 없는 장바구니



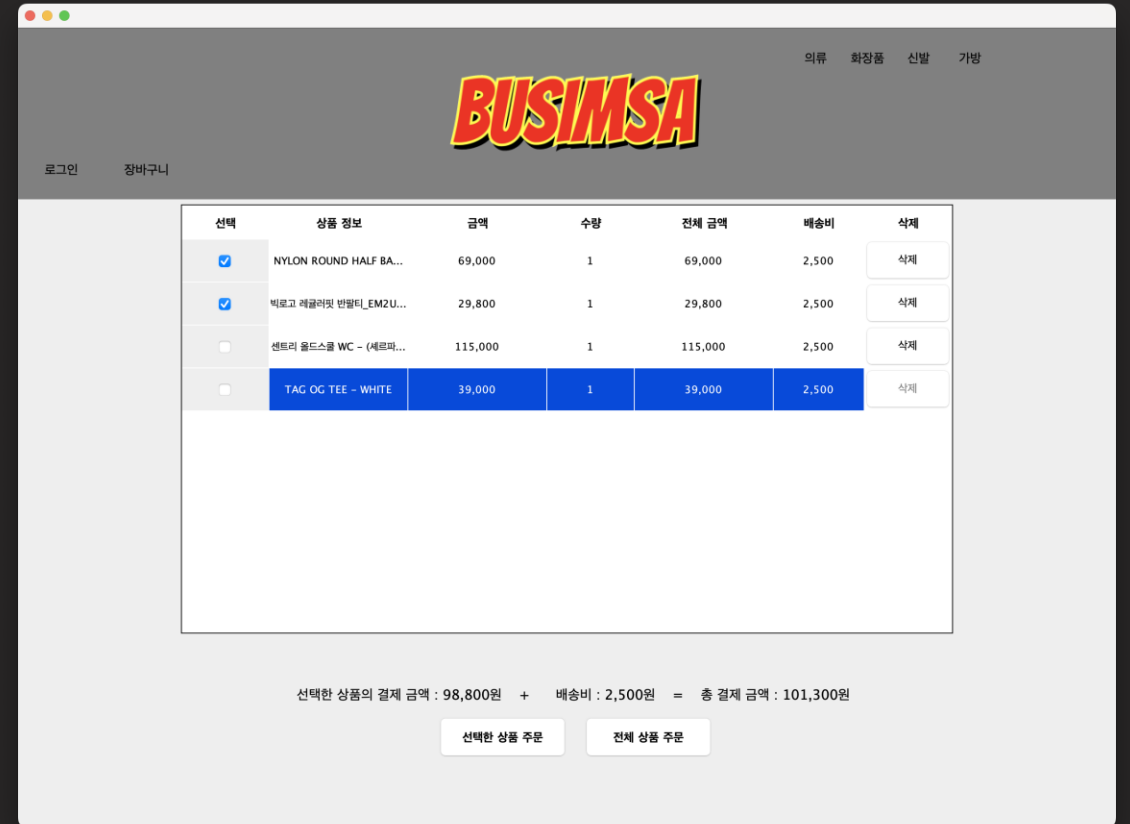
✓ 주문건이 추가된 장바구니

# 프로젝트

## 장바구니 상품 선택 및 해제



✓ 장바구니 목록 체크박스 - 선택할 시

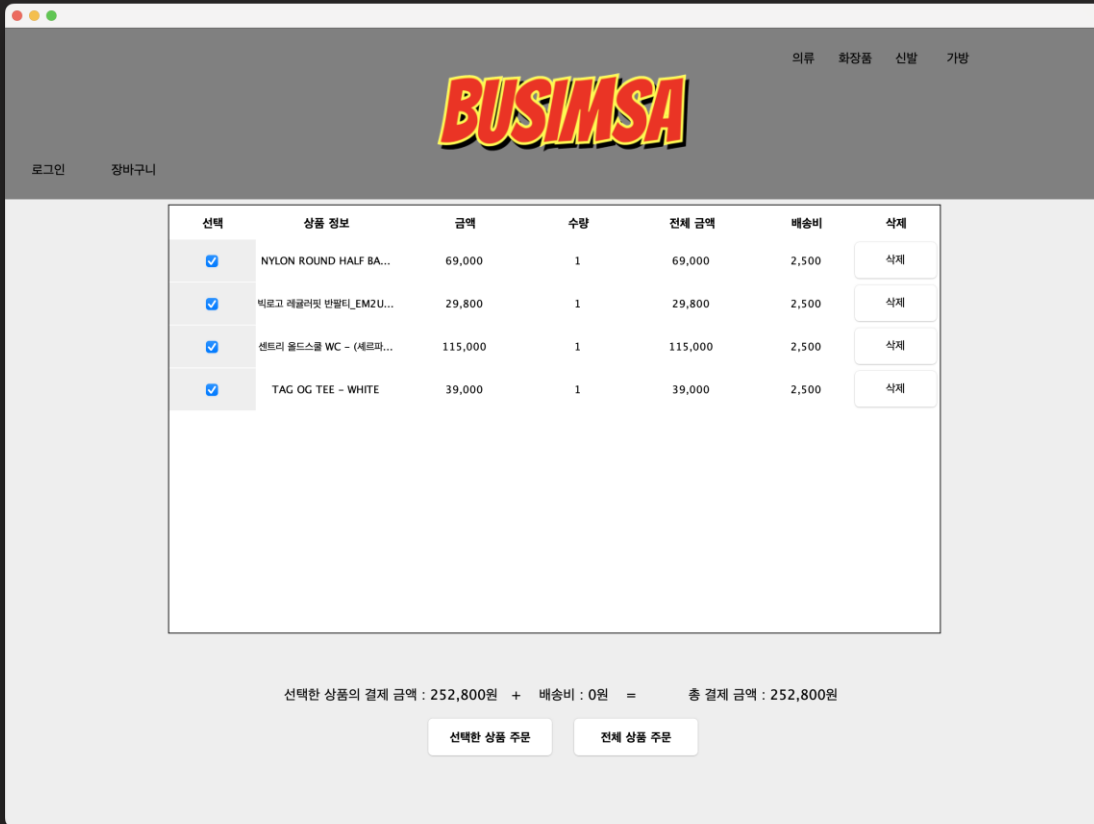


✓ 장바구니 목록 체크박스 - 해제할 시

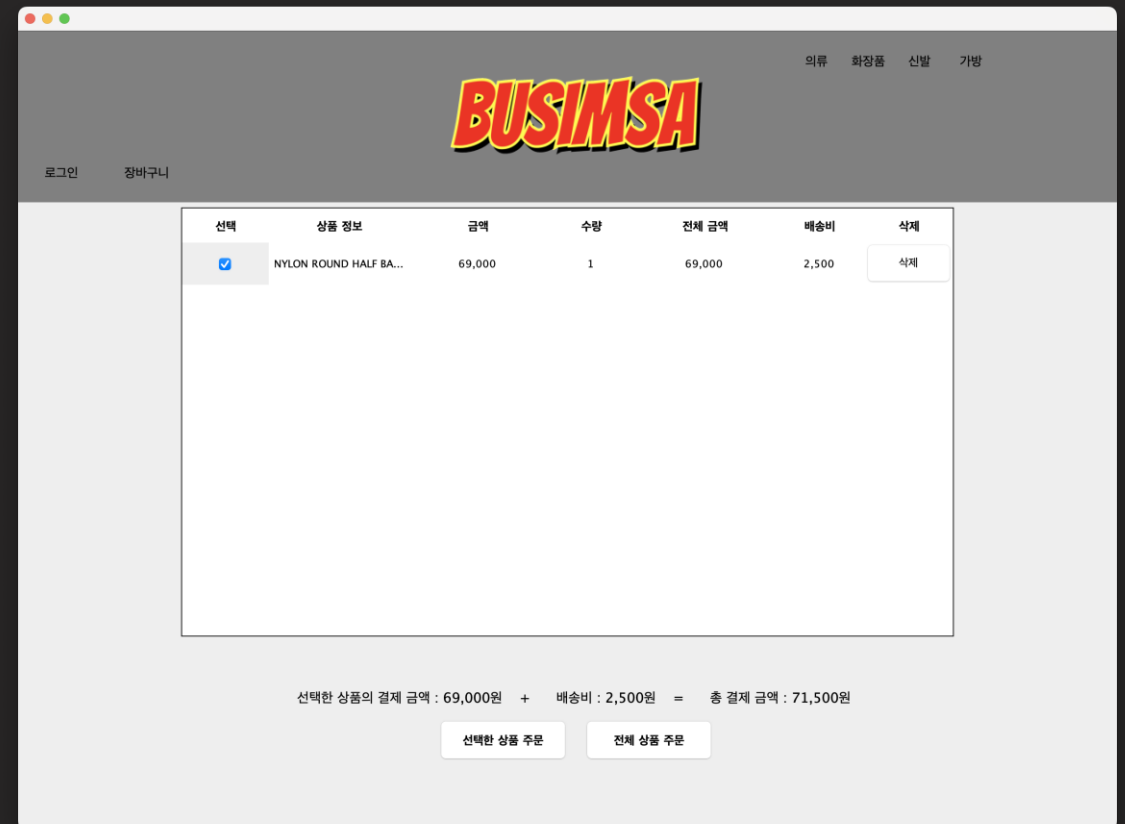
# 프로젝트

## 주요기능

주문을 위한 상품 선택 및 삭제



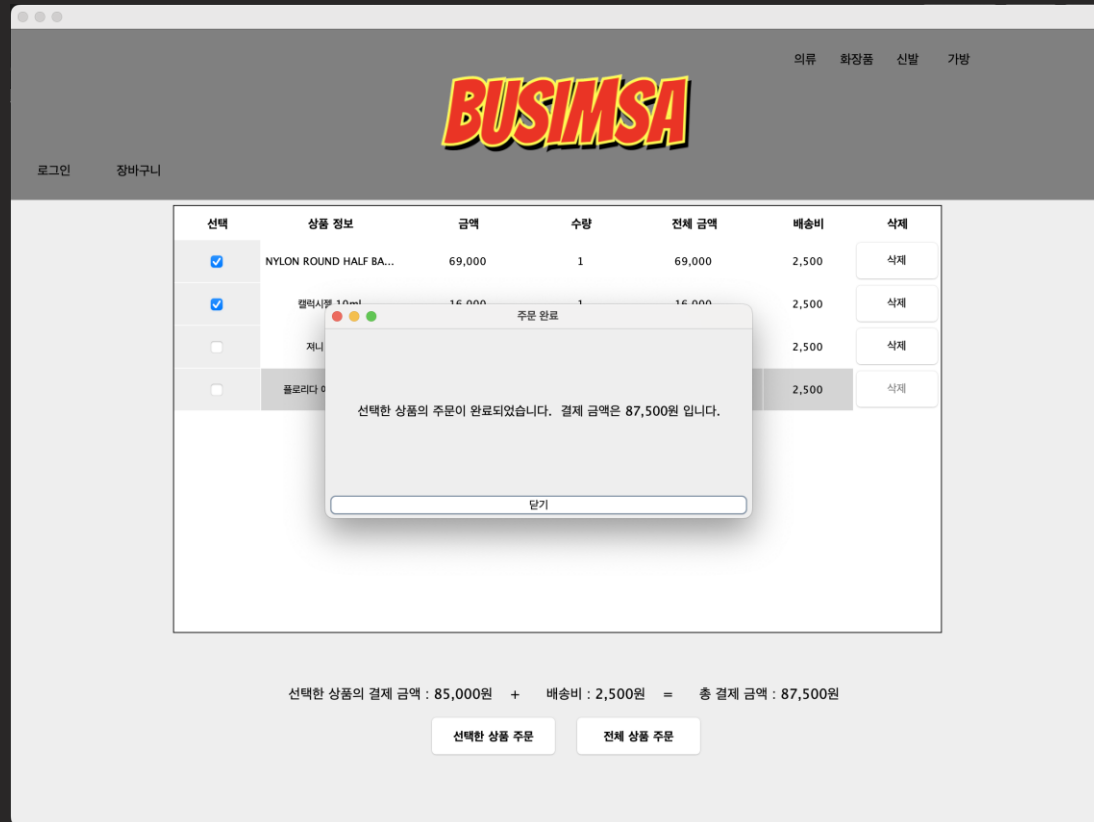
✓ 장바구니에 담긴 상품



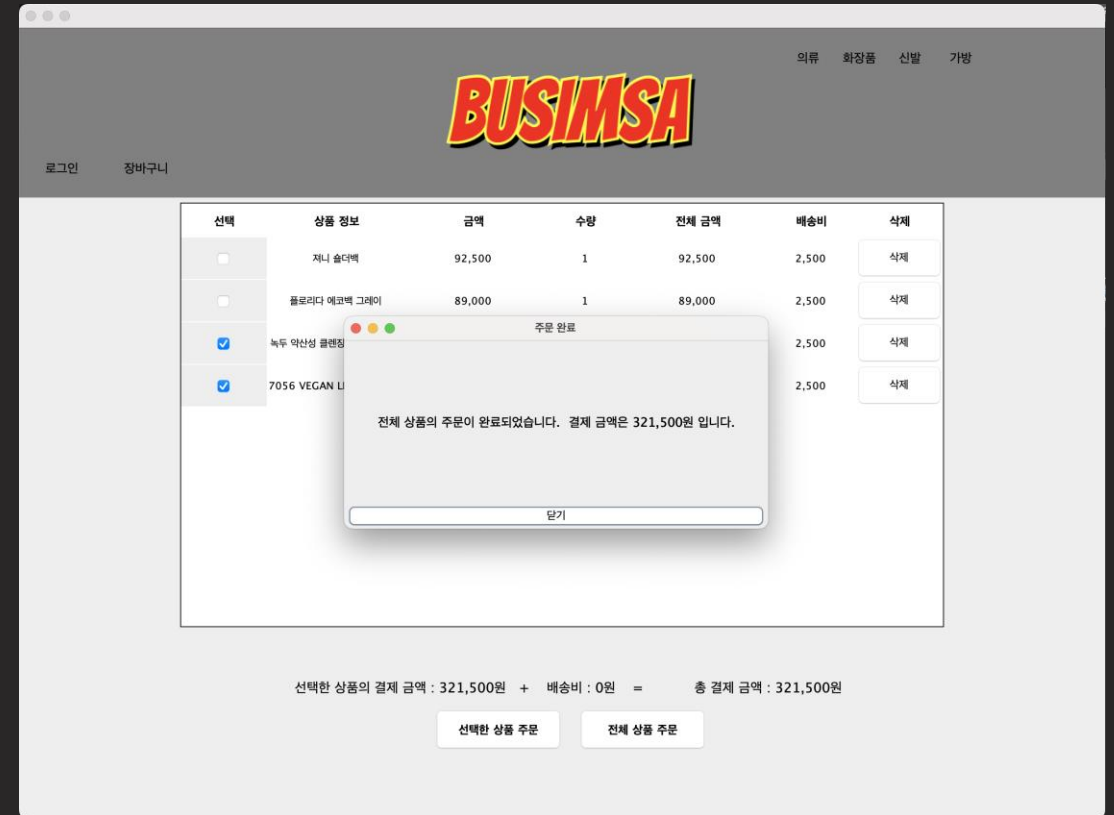
✓ 장바구니에 담긴 상품 삭제

# 프로젝트 주요기능

선택한 상품 주문버튼기능, 전체 상품 주문 버튼 기능



✓선택한 상품 주문 버튼 클릭 시



✓장바구니 목록 체크박스 - 해제할 시

# 문제점



문제점 1 : 인터넷 쇼핑몰을 구현하기엔 우리가 배운 SWING 관련 메서드의 범위에 한계를 느낌

## 해결방법

필요한 메서드가 있을 경우 관련 메서드를 웹에서 검색하여 활용

문제점 2 : 자바 기초 문법에 대한 이해 부족

## 해결방법

수업 녹화본과 자료들을 복습하며 기능을 이해하고 활용



# 문제점



문제점 3 : Git 시스템과 Source Tree 를 사용해  
형상관리를 진행하는 과정에서 문제점 발생

문제점 3-1 : 같은 파일을 동시에 수정하면  
충돌 오류가 발생

## 해결방법

충돌 오류가 생기면 해당 조원과  
대면해서 비교하고 수정



문제점 3-2 : 모든 인원이 main에서 작업을 진행해  
커밋을 잘못하거나 푸시를 잘못된 경우 오류 발생

## 해결방법

각 조원 마다 브랜치를 나눠 각자의  
코드를 관리하고 팀장이 main 브랜치에  
매일 정해진 시간에 병합

# 느낀점



SWING 의 난이도가 상당히 높았지만 자바의 기능을 더 익힐 수 있던 좋은 기회였다.



실제로 자바를 활용하여 프로젝트를 할 때 부족한 부분을 느껴 복습의 필요성을 느꼈다.



이번 프로젝트에서 Git 세팅이 오래 걸린 경험을 바탕으로 차후 프로젝트에서는 미리 준비해야할 필요성을 느꼈다.



다수의 객체를 만듦으로써 상호작용에 대해 이해하고 객체 지향 언어인 JAVA를 사용하는지에 대한 필요성을 느낄 수 있었다.



시연 영상

A white circle containing the text "Q & A" in a bold, yellow, sans-serif font. The circle is centered horizontally and overlaps a thick yellow horizontal band that spans the width of the image. The background is a solid dark gray.

**Q & A**

**감사합니다.**