2차 프로젝트 PPT

임플란트 구매 관리 프로젝트

오스템 임플란트 교육생 정재현

목차

1차 미니프로젝트와 다른점

UML 다이어그램

UI(User Interface)구성

프로젝트 ሀ 및 기능설명

보완점 및 기능 추가

1차 미니 프로젝트와 다른점

고객테이블 성명 성우 이외 데이터 전화번호(pk) 이메일 필수: 부가:



3개의 클래스 관리정보 고객 상품 관리 구매일자 고객 정보(전 화번호) 상품정보((D) 구매수량

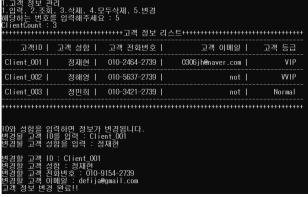
할인정보

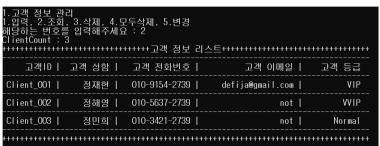
초기 1차 미니프로젝트는 3개의 데이터 클래스와 3개의 매니저 클래스를 제작하여 STL(Vector 함수)을 활용한 데이터 입력, 수정, 삭제, 변경, 검색 등 다양한 기능을 제공하는 프로젝트를 제작 이를 Consol로 결과를 출력 후 txt, csv 형태로 파일을 저장

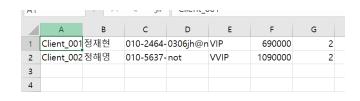
고객(고객정보)이 상품(상품정보) 구매리스트(관리정보)

UML DIAGRAM으로 설계를 해보자 app.diagram.net

클래스를 만든 다음 STL로 묶고 파일로 다시 저장 했다가 불러오는 것을 구현



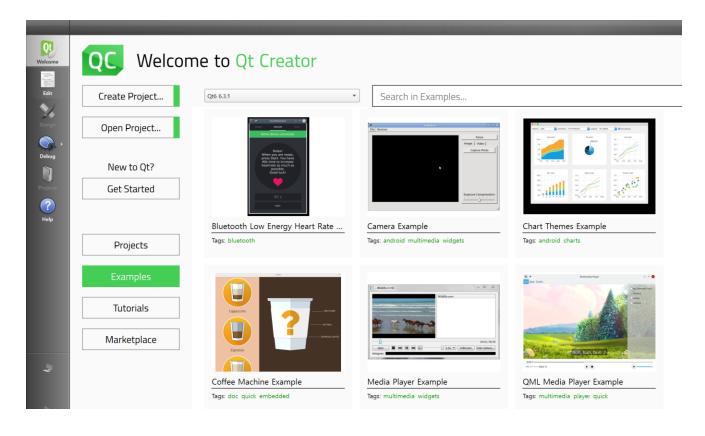




데이터 관리를 Consol과 csv형 태로 저장하였음.

1차 미니 프로젝트와 다른점

간단한 프로그램은 콘솔(Consol)로 결과를 출력할 수 있지만 데이터를 다루는데 좀 더 편리한 GUI를 구성하기 위해 QtCreator를 사용



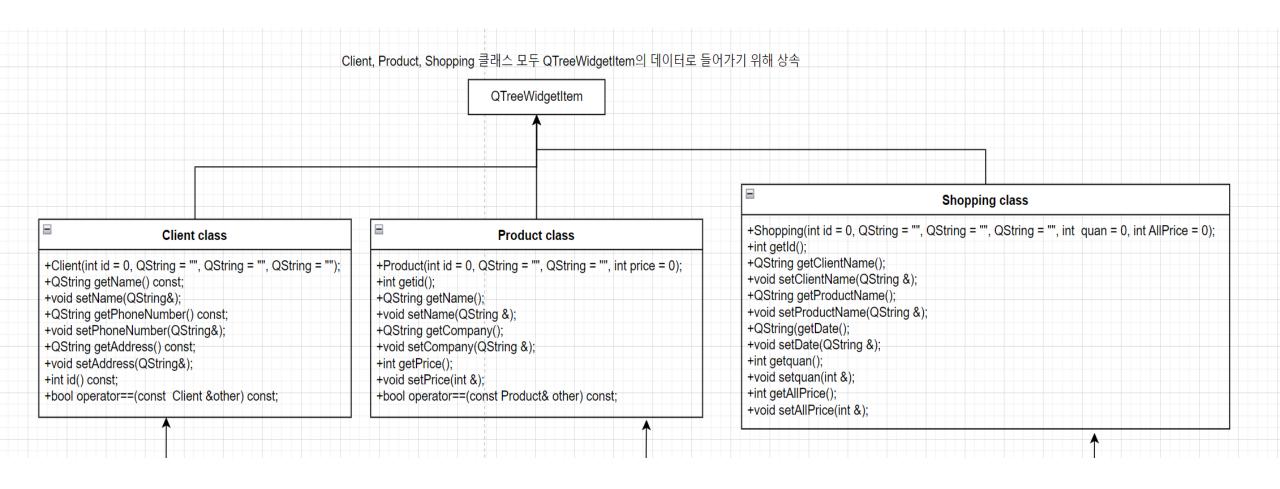
QtCreator의 장점

1.GUI프로그램을 쉽게 제작할 수 있도록 풍부한 위젯들과 화려한 인터페이스를 제공한다.

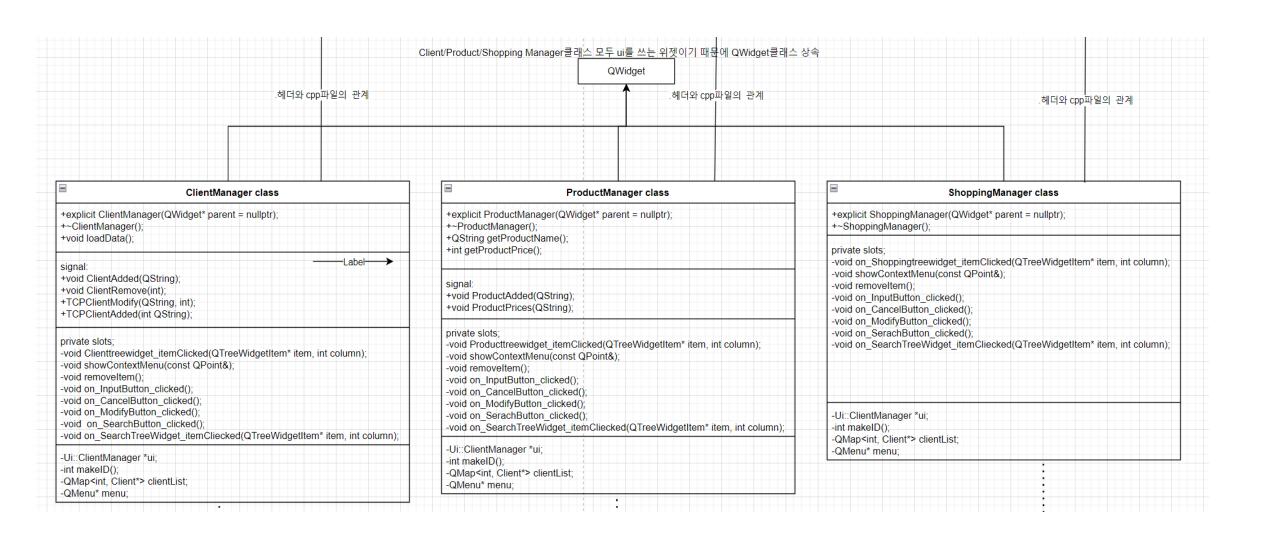
2.C++ 기반이기 때문에 C기반인 GTK+나 다른 툴킷보다 사용이 쉽고, 완전 객체지향을 지원한다.

3.버전 업데이트를 진행하여 새로운 함수 제공, 다양한 도움말 기능 등 더 나은 개발환경을 제공한다.

참고 : 사물인터넷을 위한 리눅스 프로그래밍 with 라즈베리 파이 전면개정판



본 프로젝트의 고객/상품/구매 정보를 다루는 클래스를 QTreeWidgetItem으로 상속하는 데이터로 정의한다.



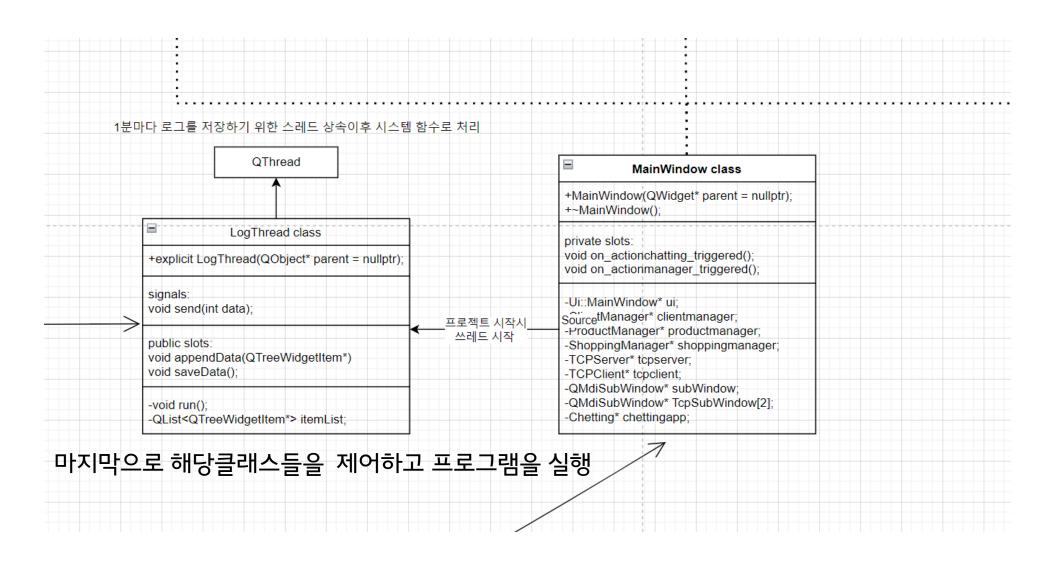
각 데이터의 다룰 수 있는 매니저 클래스를 만들어서 UI형태로 데이터를 관리한다. 데이터 입력, 수정, 삭제 검색등이 가능

typedef enum구조체로 채팅 프로토콜의 타입을 정의 서버, 클라이언트 클래스에서 쓰는 변수명은 다르지만 역할은 같다. Protocol type Client_Chat_Login Client_Chat_In Client_Chat_Talk Client_Chat_Out Client_Chat_LogOut Client_Chat_Invite Client_Chat_KickOut 채팅과 파일 송수신을 위한 서버를 구축 TCPClient class Chetting class(manager) TCPServer Class +const int PORT_NUMBER = 8000; +const int PORT NUMBER = 8000 +explicit TCPServer(QWidget* parent = nullptr); +TCPClient(QWidget* parent = nullptr); +excplicit Chetting(QWidget* parent = nullptr); +~TCPClient() void SendLogInCheckt signals: void compareName(QString); void TCPSignal(int, QString); void accpetConnection(); private slots: void readClient(); void receiveData() void receiveData() void clientConnect(); void sendData(): void sendDaa(); void receiveData(): void discoonect() void disconnect() void removeClient() void sendProtocol(Client_Chat, char*, int = 1020) void sendFile(); void addClient(int, QString): void sendFile(); void sendProtocol(Client_Chat, char*, int = 1020); void removeClient(int): void goOnSend(qint64); void goOnSend(qint64); void modifyClient(int QString, int); void receiveSignal(int); void receieveTCPClientName(QString); void receiveManager(int, QString); void inviteClient(); -void closeEvent(QCloseEvent*) override; -void closeEvent(QCloseEvent*) override -Ui::Chetting* ui: void treeWidget_ContextMenuRequested(const QPoint&pos) QLineEdit *name; -QTcpSocket* clientSocket; -QTextEdit *message: -QTcpSocket* fileSocket. -QLineEdit* serverAddress; -QProgressDialog* progressDialog +const int BLOCK SIZE = 1024; -QLineEdit* inputLine; -OFile* file: +const int PORT_NUMBER = 8000; -OPushButon *connectButton -qint64 loadSize +Ui::tcplog* ui; -QPushButton* sentButton: -aint64 byteToWrite OPushButton* fileButton -qint64 totalSize; +QTcpServer* tcpServer -QTcpSocket* clientSocket; QByteArray outBlock; +QTcpServer* fileServer; -bool isSent; //파일 전송 및 가변수 QList<QTcpSocket*> clientList; QTcpSocket* fileClient; +QList<int>clientIDList; QProgressDialog* progressDialog; +QHash<quint64, QString> clientNameHash; +QHash<QString, QTcpSocket*> clientSocketHash; gint64 loadSize +QHash<QString, int> clientIDHash; gint64 byteToWrite -QMenu* menu; gint64 totalSize; QByteArray outBlock +QFile* file: hool isSent: +QProgressDialog* progressDialog; +qint64 totalSize; qint64 byteReceived LogThread* logThread; 재팅 및 파일 송수신을 위한 프로그램을 실행하기 위해서

TCPClientClass : 고객 입장의 채팅 클라이언트

ChettingClass : 관리자 입장의 채팅 클라이언트

TCPServerClass : 고객 과 관리자의 채팅, 파일 송수신이 원할하게 할 수 있도록 도와주는 클래스



프로젝트 시작 시 메인윈도우와 동시에 LogThread 클래스에서 스레딩을 시작

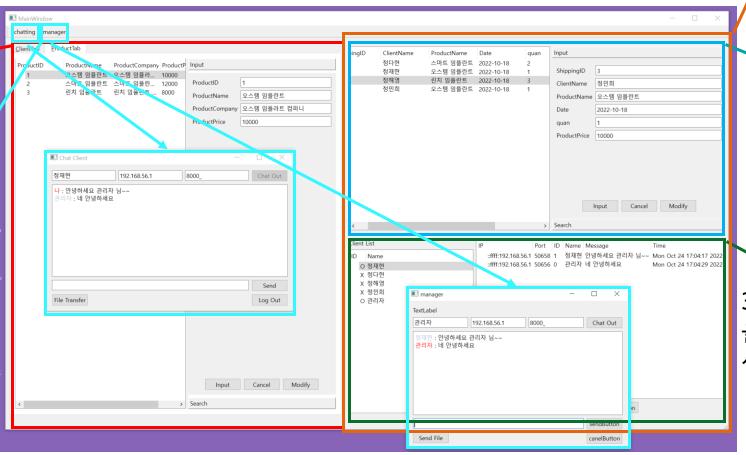
Client, Product, Shopping 클래스 모두 QTreeWidgetItem의 데이터로 들어가기 위해 상속 QTreeWidgetItem Shopping class Shopping(int id = 0, QString = ", QString = ", QString = ", int quan = 0, int AllPrice = 0); Client class Product class +Client(int id = 0, QString = ***, QString = ***, QString = ***) +QString getName() const; +Product(int id = 0, QString = **, QString = **, int price = 0); +QString getClientName(); +void setClientName(QString &); +QString getProductName(); UML 전체 다이어그램 +int getid(); +QString getName(); +void setName(QString &); +QString getCompany(); +QString getPhoneNumber() const. +void setPhoneNumber(QString&); void setProductName(QString &): +QString(getDate(); +QString getAddress() const; +void setAddress(QString&); +void setCompany(QString &): +void setDate(OString &) +int getquan(); +void setquan(int &); +int id() const: +void setPrice(int &): +bool operator==(const Product& other) const; +int getAllPrice(): +bool operator==(const. Client &other) const. void setAllPrice(int &); Client/Product/Shopping Manager클래스 모두 ui를 쓰는 위젯이기 때문에 QWidget클래스 상속 QWidget typedef enum구조체로 채팅 프로토콜의 타입을 정의 서비, 클라이언트 클래스에서 쓰는 변수명은 다르지만 역할은 같다. Client_chat Protocol type Client_Chat_Login Client_Chat_In Client_Chat_Talk Client_Chat_Out Client_Chat_LogOut Client_Chat_Invite Client_Chat_KickOut ClientManager class ProductManager class ShoppingManager class oplicit ProductManager(QWidget* parent = nullptr); -ShoppingManager(); -ClientManager() +OString getProductName(); +int getProductPrice(); void loadData(); void on Shoopingtreewidget itemClicked(QTreeWidgetItem* item, int column); void showContextMenu(const QPoint&); void ClientAdded(QString); +void ClientRemove(int); void on InputButton clicked(): +TCPClientModify(QString, int) +void ProductPrices(OString): +TCPClientAdded(int QString); rivate slots: void on SerachButton clicked() void Producttreewidget_itemClicked(QTre-void showContextMenu(const QPoint&); void on_SearchTreeWidget_itemCliecked(QTreeWidgetItem* item, int column); -void Clientfreewidget_itemClicked(QTreeWidgetItem* item, int column) -void showContextMenu(const QPoint&); -void on InputButton_clicked(); -void on CancelButton_clicked() -void on ModifyButton_clicked() -void on InputButton clicked(); -void on CancelButton clicked(); -void on ModifyButton clicked(); -Ui::ClientManager *ui; void on SerachButton clicked(); void on SearchTreeWidget_itemCliecked(QTreeWidgetItem* item, int column TCPClient class Chetting class(manager) void on SearchButton_clicked(); void on SearchTreeWidget_itemCliecked(QTreeWidgetItem* item, int column -int makeID(); -QMap<int, Client*> clientList; -QMenu* menu; TCP Server Class +const int PORT_NUMBER = 8000; -Ui::ClientManager *ui; -int makeID(); -QMap<int, Client*> clientList; xplicit TCPServer(QWidget* parent = nullptr): Ui:;ClientManager *ui; +TCPClient(QWidget* parent = nullptr); +excplicit Chetting(OWidget* parent = nullptr); -int makeID(); -QMap<int, Client*> clientList; -QMenu* menu; signals: void compareName(QString): roid TCPSignal(int, QString); private slots: private slots: private slots: oid readClient(); void receiveData() void receiveData(void clientConnect(): void sendData(); void discponect(); void receiveData(); void removeClient(); void sendFile(): void sendProtocol(Client_Chat, char*, int = 102) 1분마다 로그를 저장하기 위한 스레드 장속이후 시스템 함수로 처리 void addClient(int, QString) void sendFile(); void goOnSend(qint64); void sendProtocol(Client_Chat, char*, int = 1020); void goOnSend(qint64); void receieveTCPClientName(QString); oid modifyClient(int OString, int. QThread void receiveSignal(int); roid receiveManager(int, QString); roid inviteClient(); -void closeEvent(QCloseEvent*) override; void closeEvent(QCloseEvent*) override +MainWindow(QWidget* parent = nullptr); void kickOut(): oid treeWidget_ContextMenuRequested(const QPoint&pos -QLineEdit *name; -QTextEdit *message; -QLineEdit* serverAddress; -QLineEdit* inputLine; Ji::Chetting* ui; OTepSocket* clientSock OTepSocket* fileSocket; LogThread class private slots: -OProgressDialog* progressDialog; -OFile* file; -qint64 loadSize; +const int BLOCK_SIZE = 1024; +const int PORT_NUMBER = 8000; explicit LogThread(QObject* parent = nullptr void on actionchatting trigge -QPushButon *connectButton; -QPushButton* sentButton; -QPushButton* fileButton; +Ui::toplog* ui; -qint64 byteToWrite; -qint64 totalSize; -Ui::MainWindow* ui; void send(int data); -QTcpSocket* clientSocket; "tManager* clientmanager; 프로젝트 시작시 OByteArray outBlock; +QTcpServer* fileServer. bool isSent: public slots: //파일 전송 및 가변수 QTcpSocket* fileClient; +QList<QTcpSocket*> clientList; void appendData(QTreeWidgetItem* -TCPServer* timeserver +QList4nt>clientIDList; +QHash<quint64, QString> clientNameHash; +QHash<QString, QTcpSocket*> clientSocketHash; OProgressDialog* prog QFile* file; qint64 lqadSize; qint64 byteToWrite; qint64 totalSize; QByteArray outBlock; void saveData(); -void run(); -QList<QTreeWidgetItem*>itemList; -QMdiSubWindow* TcpSubWindow[2] +QHash<QString, int> clientIDHash; +QMenu* menu; +OFile* file: bool isSent; DProgressDialog* progressDialog; +gint64 totalSize: gint64 byteReceived; QByteArray inBlock: LogThread* logThread; 채팅 및 파일 송수신을 위한 프로그램을 실행하기 위해서

UI(User Interface) 구성

2, 3번 서브 윈도우를 담는 MDI 윈도우

1.고객과 제품의 정보를 입력하여 저장하는 탭 위젯(Widget)

4.고객과 관리자의 소통이 가능한 채팅 클라이언트 툴바(toolbar)

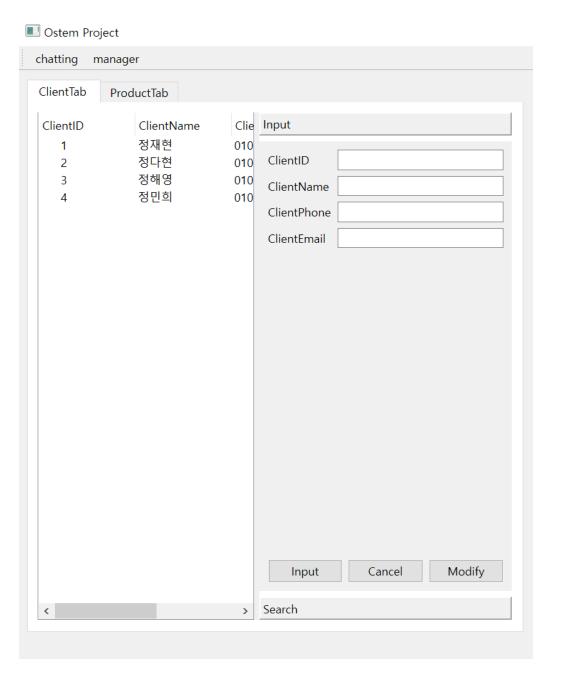


2.구매정보를 입력하는 서브 윈도우(subWindow)

3.채팅 및 파일을 주고받 을 수 있는 서버 서브윈도우(subWindow)

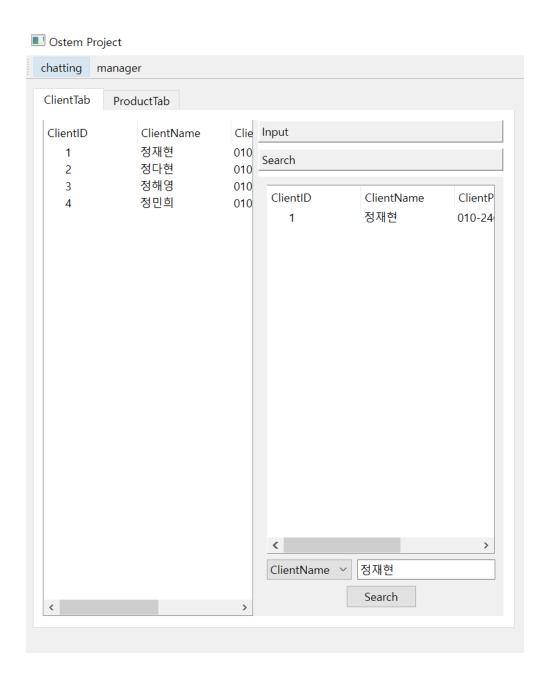
프로젝트 UI 및 기능 설명

- 고객의 정보를 입력/수정/제거/검색이 가능하게끔 관리할 수 있는 UI
- 입력정보: ID, 이름, 전화번호, 이메일



프로젝트 UI 및 기능 설명

• 검색정보 : 해당하는 입력정보의 데이터가 일치 하면 검색리스트에 나열



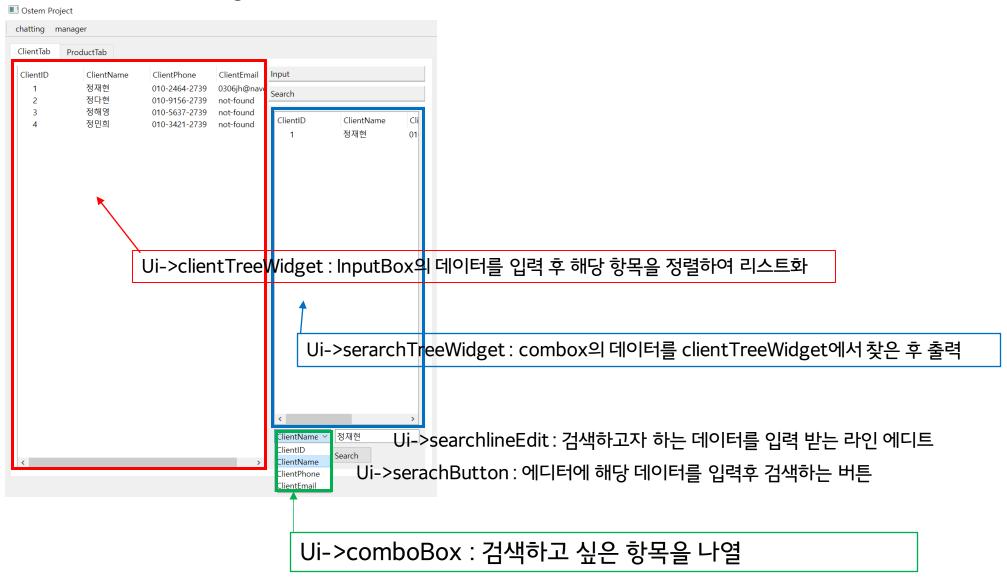
ClientTab(고객관리정보), ProductTab(상품관리정보) Ul

InputBox UI 기능 및 설명



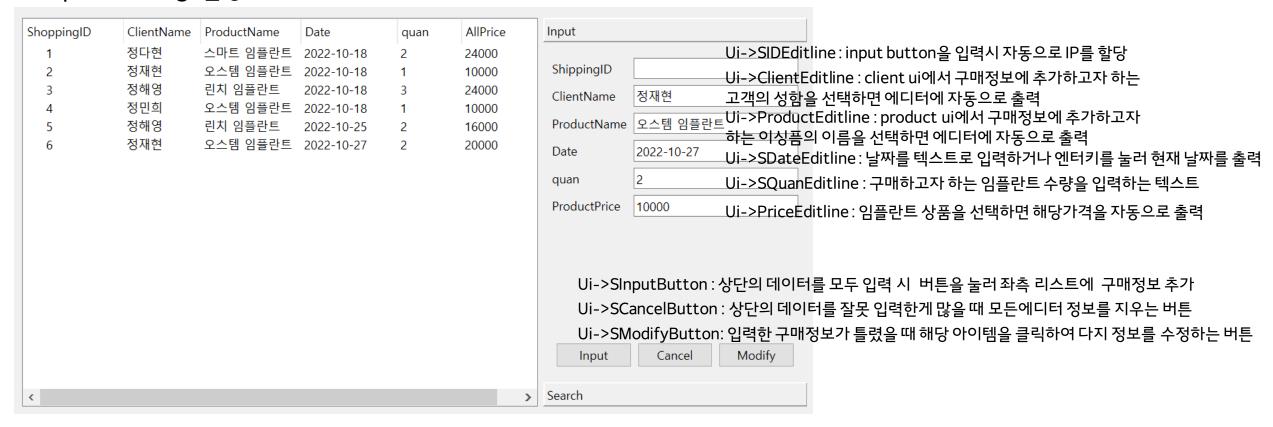
ClientTab(고객관리정보), ProductTab(상품관리정보) Ul

SearchBox내 기능 및 설명



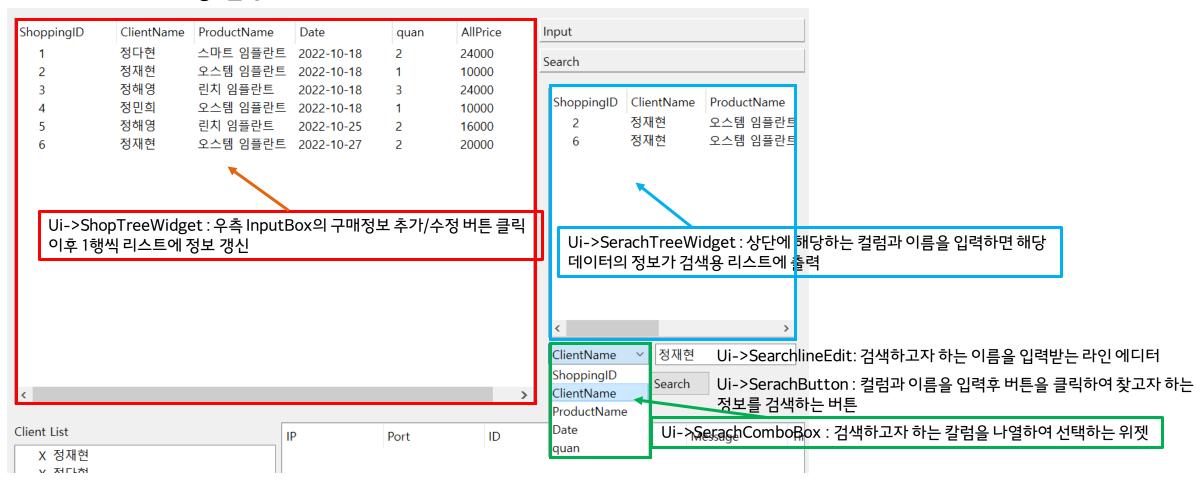
ShoppingList(구매관리 정보) UI

InputBox 기능 설명

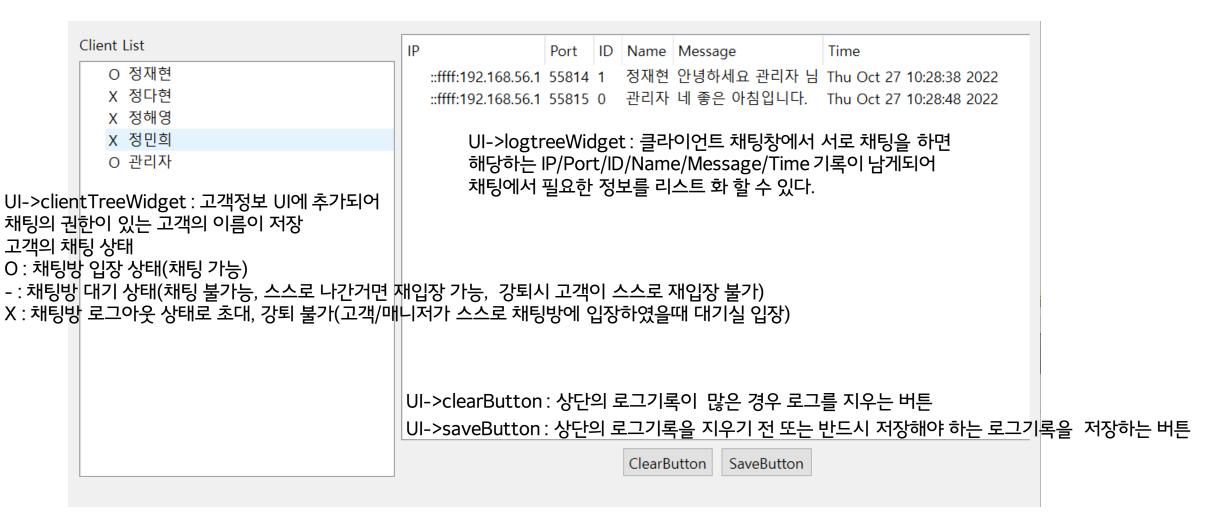


ShoppingList(구매관리 정보) UI

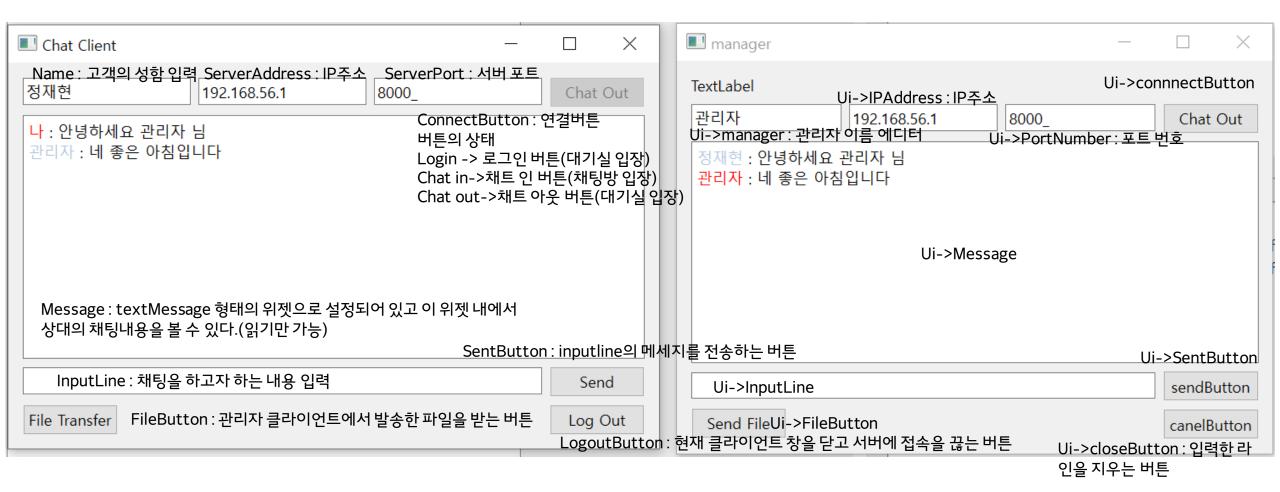
SerachBox 기능 설명



채팅 서버, 채팅 클라이언트 UI



채팅 서버, 채팅 클라이언트 UI



보완점 및 기능 추가

