

전자책 플랫폼 앱 **Read Me**

Final Project 3조 권경렬 / 임지상 / 김유현 / 장희선 / 안정훈 1. 프로젝트 개요

2. 사용자 시나리오

3. 협업 과정

4. 사용 기술

5. 소감

<u>1. 프로젝트 개요</u>

- ✓ 앱 구상
- ✓ 목표
- ✓ 테이블 구성

앱 구상



- * 주제 선정 이유
- 1. 인쇄 매체를 대신하여 전자 매체의 이용이 증가
- 2. 종이책의 단점, 공간 차지, 휴대 불편 등
- 3. 저렴한 가격
- 4. 독서 접근성 용이
- * 레퍼런스 앱 (밀리의 서재 / 교보문고 / 리디북스)
- → 도서 웹소설 등 다양한 전자책을 접할 수 있는 전자책 플랫폼을 참고

목표

- · 요구사항 수집 및 분석
- · 플랫폼 기능 및 UI/UX 설계
- · REST API 서버 구축 및 API 문서 작성
- · MVC패턴 사용하여 개발
- · MVCS 패턴 사용하여 개발
- · RiverPod을 사용하여 상태 관리
- · Oauth 인증 방식 구현

- · JWT 토큰 인증 방식 구현
- . 협업능력 향상
- ㆍ테스트 및 배포
- · 결제 시스템 구현(BootPay)
- · 관리자 서버를 통한 관리기능 구현
- · Junit 테스트 및 AWS 배포
- · FCM(알림)

테이블 구성



- ✓ 회원가입 및 로그인(Oauth)
- ✓ 메인 도서 목록
- ✓ 도서 상세
- ✓ 뷰어
- ✓ 카테고리
- ✓ 알림
- ✓ 검색

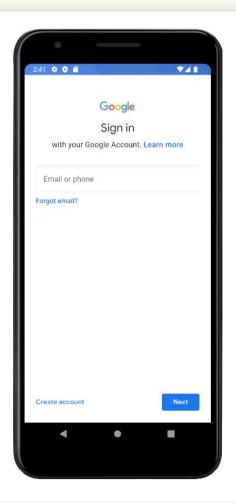
- ✓ 보관함
- ✓ 개인정보
 - ✓ 결제
 - ✓ 장바구니
 - ✓ 문의
 - ✓ 댓글

회원가입 및 로그인(Oauth)



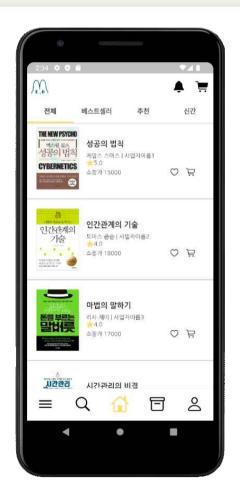




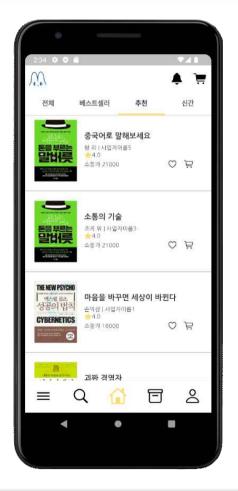


메인 도서 목록

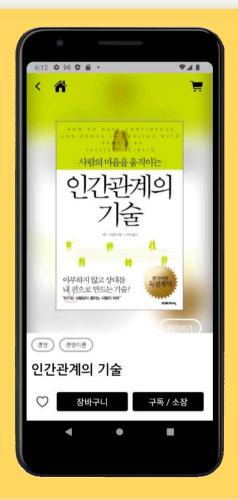


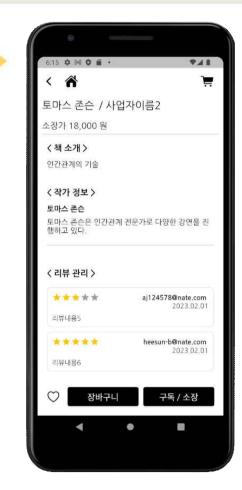


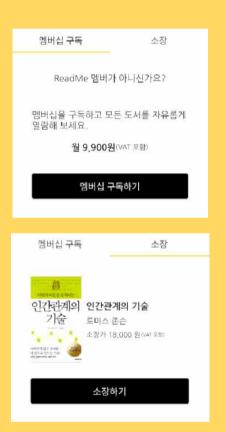




도서 상세









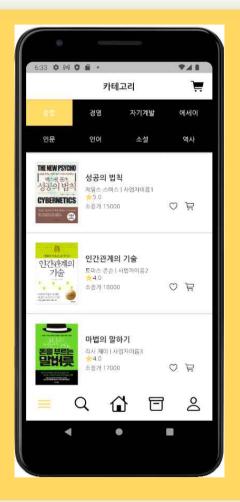
뷰어(epub)

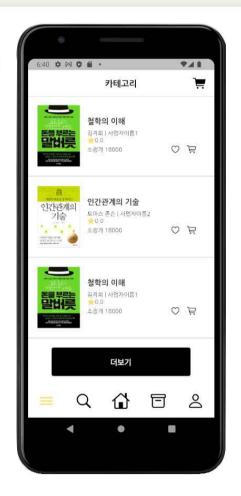


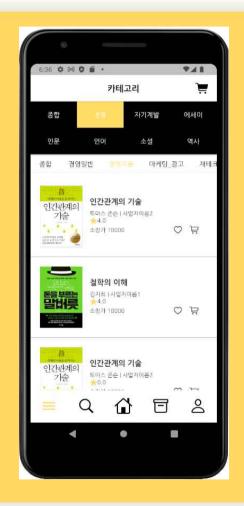




카테고리







알림





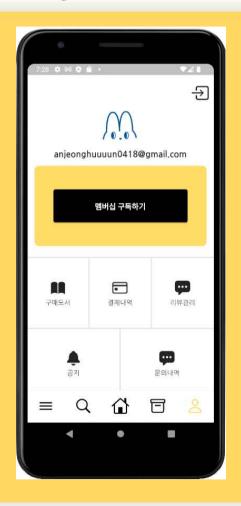
검색



보관함



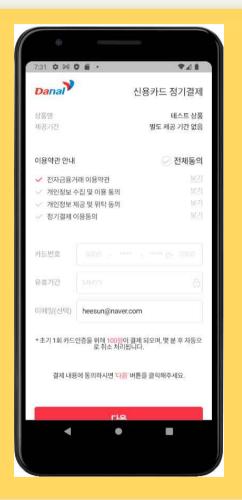
개인 정보

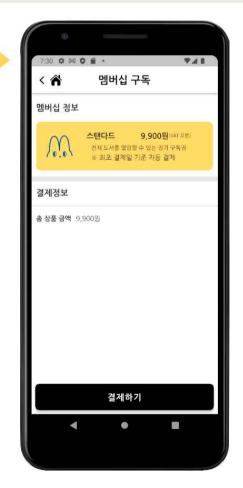






결제(Bootpay)



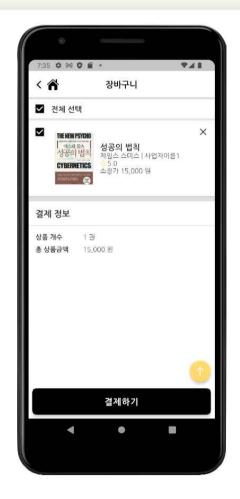


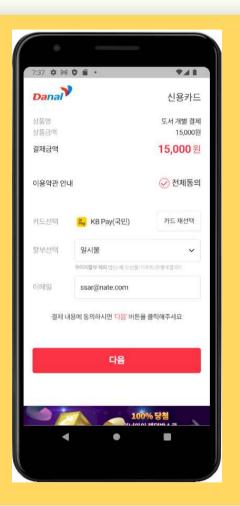




장바구니







2. 사용자 시나리오 ~Web - 출판사 ~

- ✓ 회원가입 및 로그인
- ✓ 도서 관리(신규 | 수정 | 삭제)
- ✓ 리뷰 관리
- ✓ 문의 내역

회원가입 및 로그인





출판사 회원가입출판사 로그인

도서 관리 - 전체



- 출판사 도서 전체 보기
- · 도서 상세 보기
- · 도서 수정 | 삭제

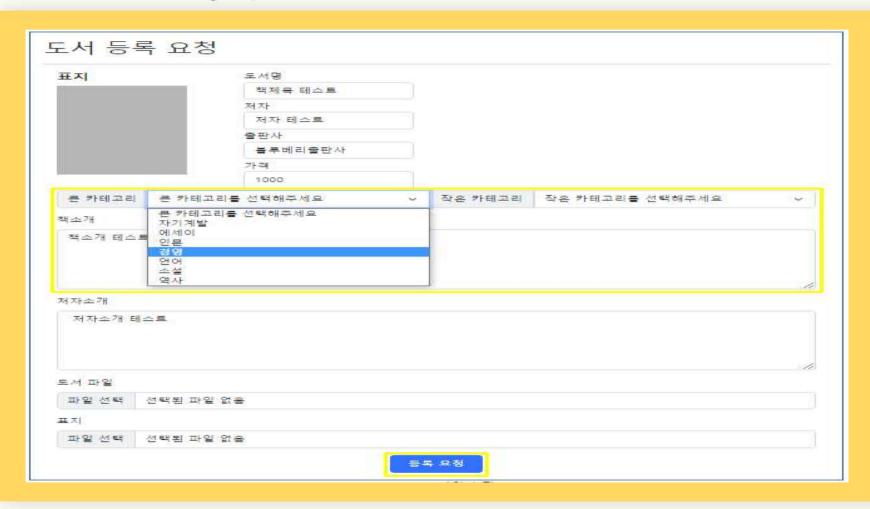
도서 관리 수정 | 삭제





도서 수정 요청도서 삭제 요청

도서 관리 - 등록



도서 등록 요청

리뷰 관리

NO	리뷰내용	도서명	별전	성 상태	요청	
Ť	진짜 별로네요	성공의 법칙	2.4	į .	삭제	
2	재미없어요	성공의 법칙	3.2		삭제	
3	재밌었어요	성공의 법칙	4.8		삭제	
4	완전 추천입니다	성공의 법칙			겠습니까?	
5	이건 좀 별론데	성공의 법칙	삭제 요청	하신 댓글	은 관리자의 검	토 후 처리하도록 하겠습니다.
6	이거 짱입니다	성공의 법칙				취소 확인

리뷰 삭제 요청

문의 내역

 전체
 문의하기

 문의 내 역

NO	제목	등록일	상태
1	문의드립니다	2023-02-01T00:01	대기중
2	이것 좀 해주세요	2023-02-01T00:01	대기중

문의제목 테스트
문의내용 테스트

- 문의 전체 내역
- · 문의 하기

- ✓ 유저 관리
- ✓ 출판사 관리
- ✓ 도서 관리(신규 | 삭제 | 수정)
- ✓ 리뷰 관리
- ✓ 문의 내역
- ✓ 공지사항
- ✓ 배너 관리

유저 관리

NO	username	멤버쉽	자동결제	가입일	상태		
1	kkr0787@nate.com	true	true	2023-02-01T00:01	활성	v	변경
2	aj124578@nate.com	true	false	2023-02-01T00:01	활성 비활성		변경
3	heesun-b@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	비활성	¥	변경
4	yuhyunkim@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	활성	~	변경
5	tero1115@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	활성	×	변경
6	khh@nate.com	true	true	2023-02-01T00:01	활성	v	변경
7	pjh@nate.com	true	false	2023-02-01T00:01	활성	*	변경
8	cjh@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	활성	v	변경
9	kth@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	활성	~	변경
10	hkd@nate.com	false	false	2023-02-01T00:01	활성	v	변경

유저 활성화 / 비활성화

출판사 관리

^{전체} ^{가입 수인} 출판사관리

10	출판사 이메일	출판사명	사업자번호	가입일	상태		
1	test1@nate.com	블루베리출판사	123-45-67890	2021-01-01T00:01	활성	¥]	변경
2	test2@nate.com	그린피쉬출판사	234-56-78901	2021-01-01T00:02	활성 비활성		변경
3	test6@nate.com	핑크타이거출판사	678-90-12345	2021-01-01T00:03	비활성	~	변경

전제 가입승인 출판사관리

10	출판사 이메일	출판사명	사업자번호	가입일	상태		
1	test3@nate.com	오렌지레몬출판사	345-67-89012	2021-01-01T00:03	상태를 선택해주세요	~	등록
					상태를 선택해주세요		
2 test4@nate.com	골든오리출판사	456-78-90123	2021-01-01T00:03	승인		등록	
					반려		
3	test5@nate.com	퍼플펭귄출판사	567-89-01234	2021-01-01T00:03	상태를 선택해주세요	v	등록

- 출판사 활성화 / 비활성화
- · 출판사 가입 승인 / 반려

도서 관리 - 전체

전체 신규승인 수정/삭제 도서관리

NO	표지	도서명	저자	출판사	등록일	상태	
1	THE NEW PSYCHO 정공의 법칙 CYBERNETICS	성공의 법칙	제임스 스미스	블루베리출판사	2023-02-01T00:01	활성 > 활성 비활성	변경
2	인간관계의 기술	인간관계의 기술	토마스 존슨	그린피쉬출판사	2023-02-01T00:01	활성 >	변경
3		<u>마법의 말하기</u>	리사 제이	오렌지레몬출판사	2023-02-01T00:01	활성 ٧	변경

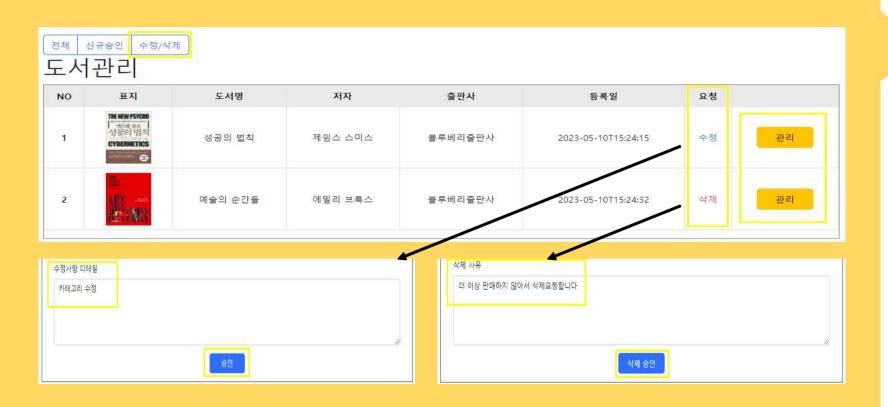
전체 도서 활성 / 비활성화

도서 관리 신규 승인



신규 도서 승인 / 반려

도서 관리 수정 | 삭제



도서 수정 / 삭제 승인

리뷰 관리

^{전체 [신교 내역]} 리뷰관리

NO	내용	유저	도서명	등록일	상태	
1	진짜 별로네요	kkr0787@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	활성 ٧	변경
2	재미없어요	aj124578@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	환성 비활성	변경
3	재밌었어요	heesun-b@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	활성 🗸	변경
4	완전 추천입니다	yuhyunkim@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	활성 ٧	변경
5	이건 좀 별론데	tero1115@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	활성 ٧	변경
6	이거 짱입니다	khh@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	활성 >	변경

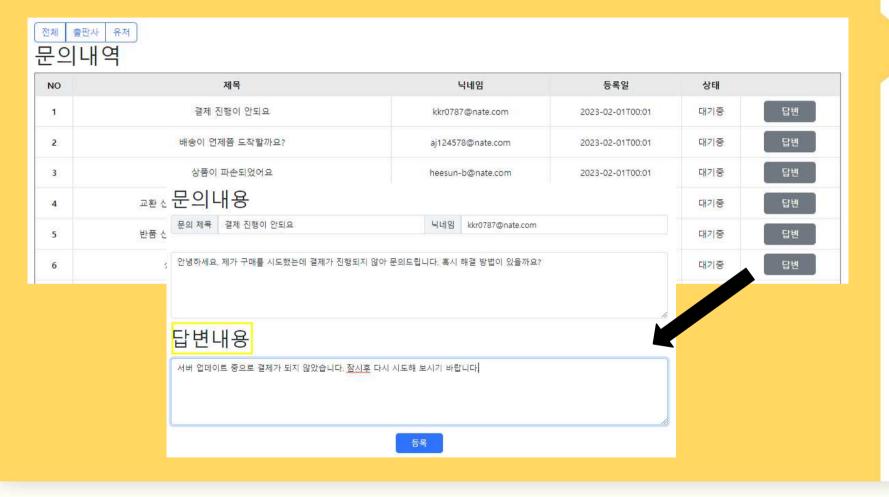
전체 신고 내역

리뷰 삭제 요청

10	내용	유저	도서명	등록일	상태	
1	진짜 별로네요	kkr0787@nate.com	성공의 법칙	2023-02-01T00:01	상태를 선택해주세요 🔻	선택
3	재미없어요	air DVE 70 @ nata com	성공의 법칙	2022 02 04700-04	상태를 선택해추세요 승인	선택
4	새미없이표	aj124578@nate.com	영우지 합성	2023-02-01T00:01	반려	선택

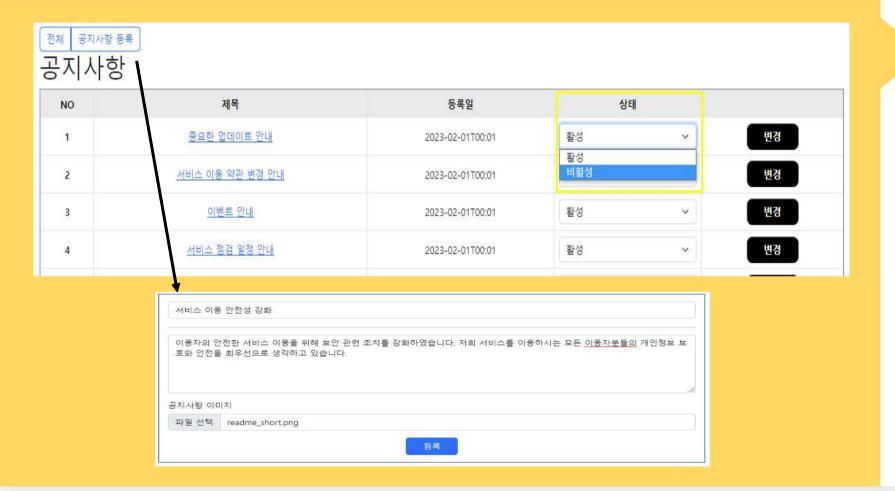
- 리뷰 활성화 / 비활성화
- · 리뷰 삭제 승인 / 반려

문의 내역



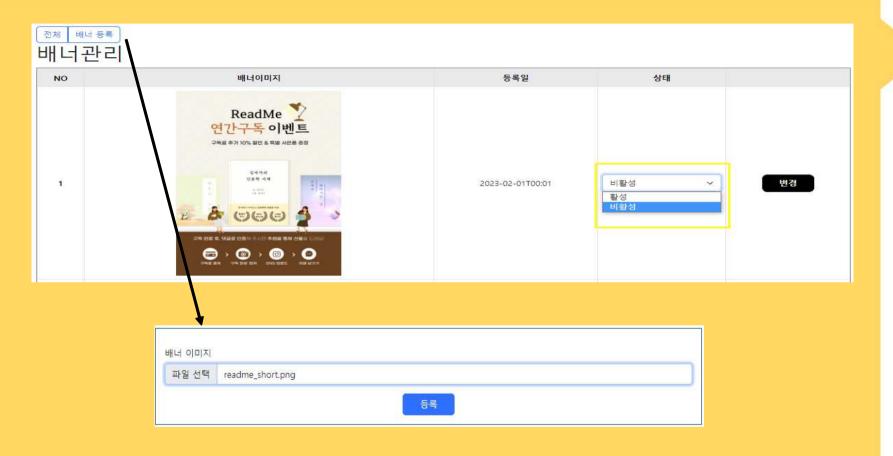
- 문의 내역 확인
- · 문의 답변

공지 사항



- 공지사항 활성 / 비활성화
- · 공지사항 등록

배너 관리



- 배너 활성 / 비활성화
- · 배너 등록

3. 협업 과정

- ✓ 개발환경 및 사용언어
- ✓ 아키텍처(MVCS)
- ✓ git&github 브랜치 전략(Jira)
- ✓ 협업 과정(Slack | Figma)

개발환경 및 사용언어

* 개발 툴 * IntelliJ | Android Studio

> * 언어 * Java | Dart

* DB * H2 | MySQL

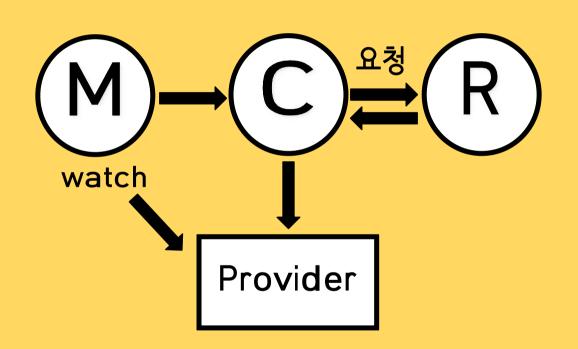
* 프레임 워크 * SpringBoot | Flutter | JPA

* 라이브러리 * SQFlite | epubView | Freezed | Riverpod

> * 협업 툴 * Figma | Jira | Slack

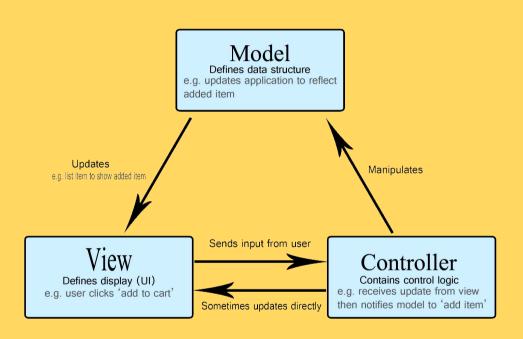
> > * 웹 서비스 * AWS S3

아키텍처 - MVCS



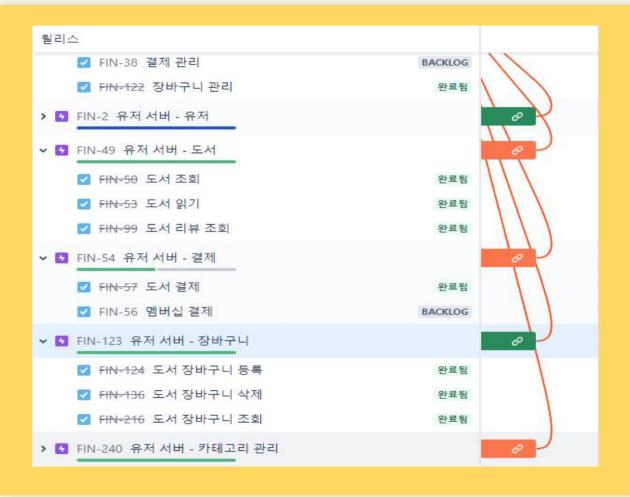
- * 장점
- 1. MVCS 아키텍처는 각 역할이 분리되어 있어 유지 보수와 개발의 용이성이 증가
- 2. 모듈성과 재사용성을 높임
- 3. 개발자 간의 역할 분담이 명확해져 협업이 용이

아키텍처 - MVC



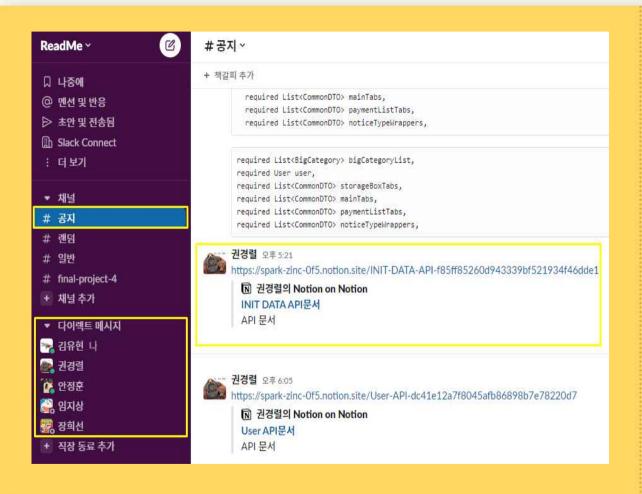
- * 장점
- 1. 웹 어플리케이션을 개발할 수 있도록 필요한 설정과 의 존성을 자동으로 제공
- 2. MVC 패턴은 모델, 뷰, 컨트롤러의 역할을 분리하여 쉽 게 기능을 추가하거나 변경
- 3. 컨트롤러와 서비스 계층을 분리함으로써, 비즈니스 로 직을 재사용
- 4. 모듈화 된 구조 덕분에, 각 구성 요소를 독립적으로 테스트

git&github 브랜치 전략 - Jira



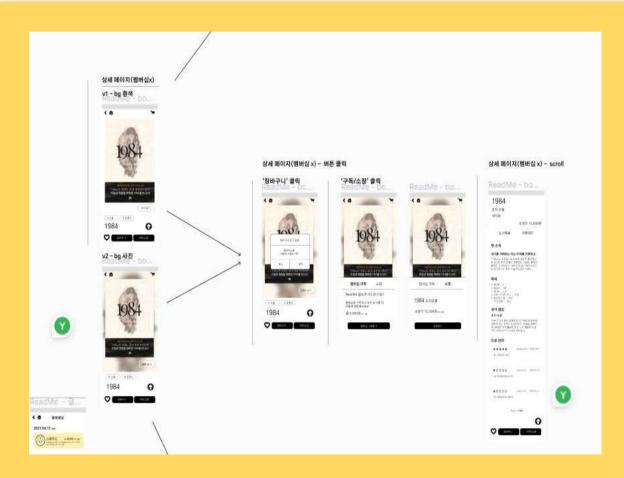
- 단계별 App/Web을 나누고 주제별 topic을 정하면 'FIN-'으로 시작하는 브랜치가 자동 생성
- 각각 정해진 topic을 할당하고 git 연결하여 작업

전략협업 과정 - Slack



- 공지사항을 실시간으로 공유 받고 질문사항을 빠르게 해결
- 프론트와 벡앤드의 소통이 원활
- Jira와 연동되어 있어 브랜치 생성 후 PR과 commit 요청 시 알림이 옴으로써 현 시간 누가 어떤 작업을 진행 하는지 알 수 있음

전략협업 과정 - Figma



- 동시에 한 화면 내에서 화면 구현 가능
- 실시간으로 진행 사항과 누구인지 확인이 가능하여 빠르게 소통 가능
- 계정 제한을 줘 편집 가능한 계정과 아닌 계정 구분

4. 사용 기술

- ✓ front-end 주요 기술
- ✓ back-end 주요 기술

front-end 주요 기술 - 'Riverpod'

* Riverpod?

→ Flutter 애플리케이션에서 상태 관리 / 의존성 주입 / 지연 로딩하기 위한 프로바이더(Provider)를 제공하고 애플리케이션의 구성 요소 간의 의존성을 관리

* Riverpod의 장점

- 1. Flutter와의 통합이 용이하고, BuildContext를 제공하지 않아도 사용할 수 있는 등, 사용성이 매우 높음
- 2. Riverpod은 상태 변경 시 자동으로 빌드를 호출하지 않고, 상태 변경을 수동으로 호출하므로 불필요한 빌드를 방지
- 3. ProviderScope를 사용하여 테스트 환경을 설정하면, 가상의 데이터를 제공해 테스트를 수행
- 4. 의존성 주입을 통해 코드의 결합도를 낮추고, 코드의 재사용성을 높임

front-end 주요 기술 - ' Freezed'

* Freezed?

→ 데이터 클래스에서 필요한 기능들을 Code Generation으로 제공해주는 라이브러리. json_serializable, copy, toString override, assert 등 편의성 기능들을 제공

* Freezed의 장점

- 1. 생성된 클래스를 불변하게 만들어줘, 객체의 상태가 변경되는 일이 없음
- 2. 클래스 정의를 기반으로 불변 클래스를 자동생성
- 3. 각 필드의 유효성 검사와 같은 중복 코드를 제거
- 4 패턴 매칭 기능을 제공
- 5. 불변 객체는 변경이 불가능하기 때문에, 메모리 사용량이 줄어들고 GC(Garbage Collection)의 부담을 줄임
- 6. 코드의 가독성이 높아짐

front-end 주요 기술 - 'SQLFlite'

* SQLFlite?

→ 경량화된 데이터베이스 시스템으로, 안드로이드와 iOS를 비롯한 다양한 플랫폼에서 지원. 이를 통해, Flutter 애플리케이션에서 데이터를 영구 저장하고, 관리

* SQLFlite의 장점

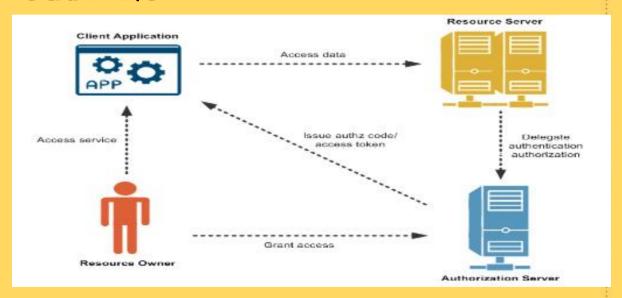
- 1. 로컬 파일 기반 DB로 네트워크 사용이 필요없이 개발이 가능
- 2 휘발성 데이터가 아니기 때문에 서비스 중단/종료가 되더라도 데이터 손실 없이 불러옴
- 3. 트랜잭션/배치를 지원하기 때문에 데이터 무결성에 탁월
- 4. 관계형 데이터 베이스로 통일성 있는 데이터를 관리
- 5. 쿼리를 지원하여 좀더 복잡한 데이터를 조회 sort 등 가능

front-end 주요 기술

* Oauth 2.0?

→ 인증을 위한 개방형 표준 프로토콜. 구글, 페이스북, 카카오, 네이버 등에서 제공하는 간편 로그인 기능도 OAuth2 프로토콜 기반의 사용자 인증 기능을 제공

* Oauth 2,0



back-end 주요 기술

* S3?

→ Amazon S3 (Simple Storage Service)은 클라우드 기반의 객체 스토리지 서비스

* S3의 장점

- 1. 99.999999999에 내구성을 보장. 또한, AWS 클라우드의 다양한 리전과 가용 영역에서 제공되므로, 장애가 발생하더라도 데이터 유실 없이 안정적으로 서비스를 제공
- 2. 매우 큰 용량의 데이터를 저장
- 3. 파일 저장소로만 사용하지 않음. S3는 정적 웹 사이트 호스팅, 데이터 백업 및 복원, 로그 파일 저장 등 다양한 용도로 활용 가능
- 4. AWS SDK를 사용하여 다양한 프로그래밍 언어로 S3 API 호출

5. 소감



권경렬

이번 파이널 프로젝트를 진행하며 일정관리에 있어 많이 아쉬웠다. 진행이 되면서 생각지 못한 진행들이 점점 늘어나며 기존 에 정해져있던 일정보다 상당히 지연되었다. 이런 부분에 있어 경험이 많이 부족한 것 같다. 다음 기회 엔 조금 더 세심하게 생각해 보며 일정을 잡아야겠다.



임지상

파이널 프로젝트는 앱과 웹을 같이 만들다 보니까 서로간에 소통을 자주 해야해서 커뮤니 케이션의 중요성을 더욱 느낄 수 있었습니다. 아쉬운점은 기 능을 구현할 때 처음부터 꼼 꼼하게 했으면 수정할 점을 줄일 수 있었을것 같아서 아 쉬웠습니다.



김유현

파이널 프로젝트로 하나부터 열까지 뭐든 것을 같이 정하 고 설계하는 것이 힘들었던 것 같다. 특히 프론트엔드 역 할로 Flutter를 하는 것이 생 각보다 쉽지 않았고 더 노력 해야 겠다라고 느꼈다



장희선

1차 때와 마찬가지로 커뮤니케이 션의 중요성을 느꼈다. 플러터는 매력적이지만 스스로 배움이 부족 하다고 느껴서 아쉬움이 많이 남 는 프로젝트였다.



안정훈

프론트와 백엔드로 나누어 작업을 진행했기 때문에 협업 과정에서 소통의 중요성을 더욱 느낄 수 있었고, 제가 진행 하게된. 자신의 부족함도 많이 알게되었고 다음에 다른 프로 젝트를 진행하게 되면 이런 부분을 보완하여 팀 기여도가 높은 팀원이 되고 싶습니다.