**Bok’s Ticket 개발 계획서**

제출일 : 2024.01.07

작성자 : 이수빈

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트 소개 | | | |
| 참여자 | 이수빈 | | |
| 활동 기간 | 1/6 ~ 1/12 | 장소 | 광주인력개발원 공학 1관 생산정보시스템실 |
| 주요 주제 | C++을 이용해 스포츠 정보 확인 및 예매 프로그램 구현 | | |
| 개발 목적 | C++로 클래스, 구조체로 구현하는 것과 분할 컴파일 익히기 | | |
| 개발 환경 | - OS : Ubuntu 22.04  - Language : C++  - IDE : VSCode | | |
| 구현 예정 기능 | ◆ 기술 및 UI 파트  1. C++  - 모든 로직과 데이터 구조는 클래스, 구조체만 사용할 것.  - 메인 함수 외 함수 사용 불가  - 파일 최대한 분할할 것  - C++ 네이밍 컨벤션 지켜 변수명 짓기  2. UI 기본 구조  - CLI기반의 천리안, 나우누리, 하이텔 같은 UI 구조 구현  ◆ 스포츠 정보 출력 파트  1. 출력 정보  - 아시안컵 정보를 출력하고 선택에 따라 상세 정보를 출력  - 경기 일정, 개최지, 중계 등 기본 정보 출력  - 조별 경기 일정 포함  - 한국 감독/ 선수 명단, 선수 정보 출력  ◆ 경기 예매 파트  1. 회원가입  - 파일 입출력을 활용해 회원 데이터를 저장  - 가입 시 아이디 중복 불가 확인  - 비밀번호 제한 패턴 만들기  - 이메일, 휴대폰 번호 입력 받고 중복 불가 확인  - 유일한 회원번호 부여  2. 로그인  - 아이디, 비밀번호 찾기 구현  - 회원 정보 확인해 틀리면 재입력 요구  3. 경기 일정 확인 및 예매  - 경기장 자리 선택  - 1단계 : MVP, VIP, GOLD, SILVER 구역 선택  - 2단계 : [A열 1번] 같은 상세 자리 선택  4. 결제  - 인원, 구역에 따라 금액 차등 산정  - 결제 완료 화면 출력  5. 예매 확인  - 결제 후 회원이 예매 결과를 확인할 수 있도록 한다. | | |
| 예상 문제점 | 저장된 회원 정보와 입력된 정보를 비교하는 부분과 파일을 어떻게 분할할 것인지 이 두 가지 상황에 대해서 많은 학습과 고민이 필요할 것으로 예상된다. | | |