|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **□ 수행평가 - 빅데이터를 활용한 IoT 시스템 개발** | | | | | | |
|  |  |  | |  | |  |
| **과정명** | | 빅데이터를 활용한 IoT시스템 개발 | | | | |
| **교과목명** | | IoT 제어를 위한 스마트 디바이스 개발 기술 | | **훈련교사** | | 이진만 |
| **과정명** | | 안드로이드 기본 구조 및 위젯 이해  안드로이드 네트워크 구조 이해  스마트디바이스와 IoT 및 서버 연동 | | | | |
| **수행날짜** | | 2020.10.23 | 훈련생명 | |  | |
| **과제개요** | | | | | | |
| * 안드로이드 개발 환경 구축 * 안드로이드 개발을 위한 다양한 위젯 응용 * 안드로이드 필수 컴포넌트 이해 * 고급 위젯 이해 * FCM을 이용한 푸시 메시지 전송 이해 | | | | | | |
| 작성 내용   1. 기획내용  * Burger Mac 회사는 스마트 폰 앱을 출시하여 각 지점의 직원들에게 배포하였다. * 처음 로그인을 해야만 앱을 이용할 수 있다. * 앱의 기능은 크게 세가지이다.  1. 사원증: 이름, 직급, 근무지점이 적혀 있으며 중앙의 QR 코드로 출근과 지점 내 기능을 이용한다. 2. 상품 내역: Burger Mac의 버거 메뉴가 나열된다. 3. 2개의 버튼으로 구성되어 있으며 첫 번째 버튼은 지점의 위치를, 두 번째 버튼은 휴대폰 GPS를   이용하여 직원의 위치를 알려준다.  - 회사에서는 모든 지점에 안내사항이 있을 때 앱을 통해 안내사항을 확인하라는 메시지를 보낼 수 있다.   1. 시스템 구성도 2. 구현기술   안드로이드,  FCM   1. 구현내용 2. 구현결과 | | | | | | |
| - | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |