

기능경기대회 과제출제 양식

(전국)

직 종 명: 웹디자인 및 개발
출제위원: 김 환 희 (인)
작성일자: 2024. 5 . 14 .
검토위원: (인)
검토일자: 2024. . .

한 국 산 업 인 력 공 단

2024년도 전국기능경기대회

분 과	IT·디자인분과	직 종 명	웹디자인 및 개발
경기시간	10		

○ 시행 시 유의사항

(경기전)

- 경기 전 기능경기관리규칙, 직종설명서, 심사(장)위원 경기진행 및 심사채점 계획서에 따라 선수확인, 등번호 부여 및 자리 배치, 장비 점검, 변경 또는 추가 소프트웨어 설치 등의 절차를 수행한다.
- 또한 심사(장)위원 경기진행 및 심사채점 계획서에 명시된 요구사항, 주의 및 참고사항, 경기시간 계획 등을 전 선수에게 명확히 알려준다.
- 선수에게 허용된 물품 이외에는 경기장에 반입하거나 경기장에서 반출할 수 없다는 점을 주지시키고 승인이 필요한 물품, 장비 등에 대해서 사전 요청하도록 하여 허용 여부를 규칙 및 합의사항에 따라 판단하여 조치한다.
- 경기장 시설목록 이외의 소프트웨어는 사용이 불가하고, 심사위원 전원 합의가 있을시 다른 소프트웨어를 설치할 수 있으며, 설치 시 심사위원과 지도교사들이 함께 확인한 다음, 심사위원만 입회하여 경기시작하기 전 미리 설치해 놓아야 한다.
- 평가는 과제별로 제시된 주 평가용 브라우저를 사용하여 심사위원 컴퓨터를 활용하여 평가함을 알려주고, 경기 중 선수가 이를 확인하지 않고 다른 브라우저로 확인하여 발생한 문제는 선수 자신의 책임임을 명확히 주지시킨다.
- 경기 중 과제 수행은 절대로 과제지시사항에 따라야 하며, 이를 준수하지 않아 발생하는 문제, 예를 들어 잘못된 경로, 잘못된 파일명, 링크오류 등으로 인해 발생하는 감점 등은 모두 선수의 책임임으로 이를 반드시 준수할 것을 명확히 주지시킨다.
- 심사장은 심사위원의 주관적, 객관적 평가항목과 평가점수가 골고루 편성되어 평가할 수 있도록 관련 규칙, 합의사항 등에 근거하여 조 편성을 한다.
- 심사(장)위원은 과제별 경기 시작하기 전에 선수 PC에 해당 과제 제공파일 및 XAMPP 등을 함께 복사해 주고 선수가 직접 설치토록 한다.
- 경기시간에 선수가 작업한 내용을 올바른 경로에 저장하고 과제에서 명시한 방법에 따라 올바르게 제출해야 함을 설명한다.
- 예, 웹서버 활용 과제인 경우 선수가 설치하게 될 XAMPP의 설치경로인 C:\xampp\htdocs에 모든 작업을 저장해야 하고 이를 정확히 제출해야 함을 설명한다.

(경기중)

- 경기는 기능경기관리규칙, 직종설명서, 심사(장)위원 경기진행 및 심사채점 계획서에 따라 지정된 과제 순서에 따라 진행한다.
- 경기 중인 선수에게 지도교사나, 같은 학교 학생 등 외부인이 일체 접근하지 못하게 하고, 선수 상호 간에 대화를 나누거나, 작품에 관한 파일 등을 교환하지 못하게 한다.
- 선수는 모든 과제 수행을 과제 지시사항에 따라 수행해야 하며 과제지시사항과 질의응답을 통해 정해

진 내용 외에 스스로 판단하여 오류를 발생시킨 경우에는 선수의 책임임을 알고 작업해야 한다.

○ 선수는 경기장에서 별도의 지시가 없는 한 과제의 저장 위치, 제출 방법을 과제 지시사항에 따라 처리하고 이행해야 함을 명심하여 저장하고 제출한다.

○ 경기 중에 경기시간을 변경할 때는 경기시간의 2/3 경과 이전에 기능경기대회관리규칙에 따라 변경한다.

○ 의문사항은 심사위원이나 집행위원에게 질문하여 지시에 의거 처리한다.

○ 진행 중에는 심사위원이나 집행위원의 지시에 순응토록 하고 질서를 지키며 안전사고 예방에 유의한다.

○ 기타 경기 진행과 관련된 사항은 관련규칙에 따라 심사위원의 합의에 따라 결정하고 조치하며 합의가 이루어지지 않을 경우 상위에 보고 절차를 통하여 결정한다.

○ 선수는 모든 작업을 자신의 컴퓨터에서 수행 한 후 경기 종료 직후 심사위원에 제공한 USB에 복사하여 제출하여야 한다.

○ 제출하는 과제는 해당 과제 시간에 제출해야 할 과제임을 명심하고 과제 제출방법에 따라 제출한다. 예를 들어 작업 결과물 파일만 제출하도록 한 경우에는 과제 지시에 따라 해당 파일을 정해진 폴더에 제출하고 XAMPP 폴더를 제출해야 하는 경우에는 XAMPP를 정상 종료시켜 복사 시 오류가 발생하지 않도록 한 후 정해진 폴더에 정확히 복사하여야 한다.

○ 선수가 제공한 파일은 동일한 환경의 다른 컴퓨터에서 복사하여 실행하여도 정상 작동해야 하고 채점 컴퓨터의 이상이 아닌 한 선수는 스스로 이를 보장하여야 한다.

○ 선수는 과제 제출 시 복사 오류, 덮어쓰기 오류 등이 발생하지 않도록 주의하여야 하며, 심사위원은 USB 또는 컴퓨터 오류가 발생하여 복사에 문제가 있을 시 심사장에 문의하여 조치한다.

(경기후)

○ 채점 시, 채점 시 유의사항 및 채점기준표상의 문제점이나 기타 문제점 발생 시에는 심사위원 전원의 합의에 따라 합리적이고도 객관성 있게 채점하고, 그 사항을 대회집행본부에 통보한다.

○ 각 과제 시간 별로 작업이 완료되면, 심사위원은 선수들이 자심의 작품을 직접 USB 저장장치 또는 외장형 HDD로 저장하도록 하여 수거한 후 채점표에 따라 채점한다.

- 각 과제 작업이 종료되는 직후, 채점함을 원칙으로 한다. 단 경기장 환경 등으로 고려하여 채점 시간을 조정할 수 있다.

(과제채점)

○ 주관적 요소와 객관적인 요소로 구분하여 채점한다.

○ 각 과제의 제출(수거)이 끝나면 채점 할 수 있다.

○ 심사장은 심사위원들을 조 편성하여 주관적, 객관적 평가항목과 평가점수가 골고루 편성되어 평가할 수 있도록 한다.

○ 주관적 채점은 채점번호표 사용 방식으로, 객관적 채점은 심사위원 조별 합의채점 방식으로 한다.

○ 채점은 과제출제위원이 정한 채점기준에 의하며, 채점기준은 경기집행 및 심사채점에 지장이 없는 범위 내에서 심사장을 포함한 심사위원 전원 합의에 의해, 채점실시 전에 공개할 수 있다.

○ 평가는 Edge, Chrome 등 과제에서 모듈별로 지정된 브라우저 지정된 주소를 열어 채점한다. 이 주소에서 열리지 않거나, 실제 작업은 완료했어도 링크에러 및 기타에러 등에 의해 페이지를 열 수 없을 경우 관련 항목은 0점 처리한다.

○ 심사위원 전원 합의에 의해 실격 처리된 작품은 채점에서 제외한다.

○ 기타 채점 관련 사항은 기능경기대회관리규칙에서 정한 바에 의한다.

○ 과제 별 최종 USB 수거 방식을 통해 제출된 파일을 선수 컴퓨터가 아닌 동일한 사양의 심사위원 컴퓨터에서 채점한다.

2024년도 전국기능경기대회

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	문화관광축제포털	과제번호	
경기시간	14	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

1. 요구사항

가. 개요

가칭 한국문화관광진흥원(이하 진흥원)은 조직을 설립하면서 전국에서 실시되는 지역별 문화관광축제를 하나의 웹사이트에 모아보는 “문화관광축제포털” 사이트를 제작하고자 한다. 진흥원은 전국의 문화관광축제를 검색하고, 다가오는 축제를 확인하고, 회원인 경우 자신만의 축제 여행 일정표를 작성할 수 있는 사이트를 제공하고자 한다. 사이트는 하나의 페이지, 즉 SPA(Single Page Application)으로 구성되어야 한다. 단, 마이페이지 및 관리자 페이지는 별도의 페이지로 구성되어야 한다. 사이트는 사용자들에 의해 많이 선택된 축제들을 표시해주며, 축제 참가 후 인기를 평가하여 인기 축제 랭킹도 보여주기를 원한다. 관리자는 지역별 축제를 등록, 수정, 삭제할 수 있어야 하고, 공공데이터 서비스를 위해 전체 축제 정보를 지역별, 기간별, 분류별, 인기순별 등으로 분류하여 JSON 형태로 제공하는 API 서비스를 제공해야 한다. API는 가입 회원 중에서 API Key를 신청한 회원에 대해 제공하며 누구든지 API 키와 함께 서비스를 요청하면 데이터를 검색 분류에 따라 제공하도록 하여야 한다. 진흥원은 이와 같은 사이트 제작을 요청하며 사이트는 디자인 측면에서 매력적이고 사용하기 편리하며 다양한 효과들로 사용자의 관심을 끌기를 바란다. 또한 사이트는 보안 및 안정성을 잘 갖추어야 하고 API 배포 시스템도 편리하고 안전하기를 원한다. 사이트는 W3C의 웹 표준을 준수해야 하며 프론트엔드 또는 백엔드 측면에서 어떤 에러도 발생하지 않도록 해야 한다. 이 원칙에 의거 각각의 작업 모듈을 참조하여 작업을 완료하여야 한다.

전체적으로 화면 크기에는 제한이 없으며 항상 모니터 최대 해상도에서 작동하도록 하여야 한다. 마이페이지와 관리자 페이지를 제외한 메인 페이지는 반응형 웹페이지로 구성되어야 한다.

나. 과제 구성 및 경기시간

- 선수는 제공된 도면과 제공된 파일을 이용하여, 과제에서 요구하는 사항을 모두 구현 하여야 한다.
- 과제는 총 3개의 과제 모듈과 Team Challenge 모듈로 구성되어 있으며, 주어진 시간 내에 각 모듈을 완성하여 원하는 형태에 파일로 제출하여야 한다.
- 해당 모듈을 완성한 후에는 다음 모듈을 작업해도 된다.
- 해당 모듈의 제출시간이 지난 뒤에는 제출된 파일은 변경할 수 없다.

모듈	시간	배점
	14	100
A : Design / Layout	4시간	38
B : Front-end	3시간	26
C : Server Side	3시간	34
Team Challenge	4시간	2

다. 데이터 설명

○ fetstivals.json

- 선수 제공 파일의 json 폴더 안에는 fetstivals.json 파일이 있다.
- 이 파일은 A모듈에서는 임의의 데이터를 화면에 표시할 때 참조할 데이터이며, B모듈에서는 직접적으로 사용할 데이터이고, C모듈에서는 문화관광축제(fetival)들의 데이터베이스를 구성하고 활용하는데 사용 또는 참조해야 하는 데이터이다.
- festivals.json 파일에는 전국 각지의 축제 정보 973개가 들어 있다.
- 이 파일에 포함된 축제들은 문화관광부 축제 정보 데이터에서 축제명, 시/도 및 군/구, 개최지, 지난 연도 방문자 수, 예산 등을 활용하였고 축제 기간 및 담당자 정보(이름, 연락처) 등은 fake data를 활용하여 채운 것임을 밝힌다.
- photo 속성에 할당된 이미지 파일명은 선수 제공파일 images 폴더에 실제 포함된 이미지 파일명이므로 이를 적절한 위치에 복사하여 활용하면 된다.
- A 모듈에서는 이 데이터의 구조와 내용, 이미지 등을 적절히(혹은 임의로) 사용하여 요구사항을 구성하면 된다. 프로그래밍 수준의 데이터 활용은 B 또는 C모듈에서 사용될 예정이다.
- 각각의 json 데이터에는 다음과 같은 속성(property)들이 포함되어 있다.
 - id: 고유번호
 - sido: 광역시도명
 - gungu: 시군구명(없을 경우 광역시도 범위로 간주)
 - title: 축제명
 - type: 축제 구분
 - startdate: 축제 시작일
 - enddate: 축제 종료일
 - place: 개최 장소
 - wayoffholding: 축제 형태(대면, 비대면, 혼합)
 - first_held_year: 최초 개최 연도
 - budget: 예산총액(단위 천원)
 - visitor_total_2023: 2023년도 방문자 수 합계
 - visitor_native_2023: 2023년도 내국인 방문자 수
 - visitor_foreigner_2023: 2023년도 외국인 방문자 수
 - organization: 축제 개최 조직
 - government: 담당 지자체
 - department: 담당 부서
 - position: 담당자 직책
 - staff: 담당자명
 - tel: 담당자 연락처
 - photo: 축제이미지(임의로 배정됨)
 - like: 좋아요 점수
- 다음은 festivals.json 파일에 포함된 json 데이터의 구조이다.

```
[
  {
    "id": 1,
    "sido": "서울",
    "gungu": "",
    "title": "서울드럼페스티벌",
    "type": "문화예술",
    "startdate": "2024-08-08",
    "enddate": "2024-08-11",
    "place": "노들섬",
    "wayofholding": "대면",
    "first_held_tyear": "1999",
    "budget": 564,
    "visitor_total_2023": 12500,
    "visitor_native_2023": 12500,
    "visitor_foreigner_2023": 0,
    "organization": "서울시 문화예술과",
    "government": "서울시청",
    "department": "문화예술과",
    "position": "주무관",
    "staff": "이유빈",
    "tel": "02-6222-0991",
    "photo": "CK_cm08188656_l.jpg",
    "like": 24
  },
  ...
  {
    "id": 973,
    "sido": "제주",
    "gungu": "",
    "title": "제24회 최남단 방어 축제",
    "type": "특산물",
    "startdate": "2024-10-07",
    "enddate": "2024-10-10",
    "place": "모슬포항 일원",
    "wayofholding": "대면",
    "first_held_tyear": "2001",
    "budget": 220,
    "visitor_total_2023": 200000,
    "visitor_native_2023": 200000,
    "visitor_foreigner_2023": 0,
    "organization": "최남단방어축제위원회",
    "government": "제주특별자치도청",
    "department": "수산정책과",
    "position": "주무관",
    "staff": "김서준",
    "tel": "064-346-4767",
    "photo": "CK_tc00230006070_l.jpg",
    "like": 18
  }
]
```

라. 용어 정의

○ SPA(Single Page Application)

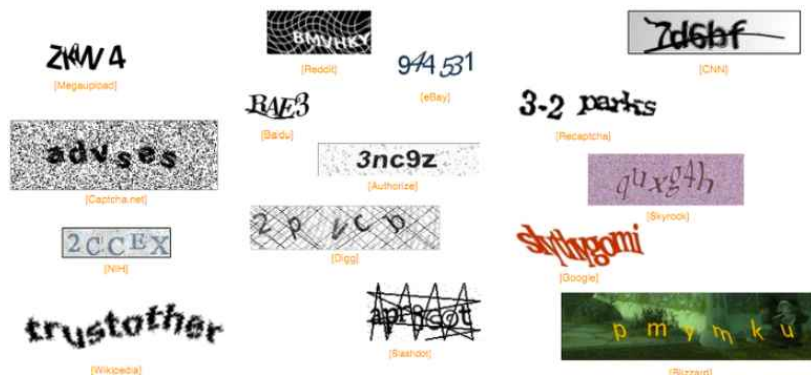
- 하나의 페이지를 사용하는 애플리케이션으로 서버로부터 새로운 페이지를 계속 가져오는 것(Server Side Rendering)이 아닌 하나의 페이지에서 내용을 동적으로 변경하는 웹앱을 의미한다. 이는 서버에 대한 부담을 줄여주는 장점이 있다. 다만 Client Side 프로그래밍의 비중도 높아진대거나 검색엔진 최적화(SEO) 구현이 어려운 점등이 단점으로 꼽힌다. 최근에는 이와 같은 장단점을 고려한 다양한 솔루션이 배포되고 있다.

○ 모달(Modal)

- 모달 창이라는 용어가 등장하는 경우 "이 창을 닫기 전에 페이지의 다른 영역을 클릭할 수 없다"는 것을 전제로 표시되는 창이다.

○ 캡차(Modal)

- 캡차는 사람이 아닌 매크로 또는 자동 봇 등을 차단하기 위해 사람이 화면에 표시된 이미지를 인식해서 그로부터 특정 텍스트를 읽거나 지시된 이미지를 선택하는 등의 동작을 통해 사람임을 인증하는 방법이다. 다음과 같은 이미지에서 텍스트를 읽어서 입력 양식에 코드를 입력하고 이를 인증받는 방식도 그중의 하나이다.



○ Clean URL

- Clean URL은 아래 그림과 같이 주소에 파라미터를 붙이지 않고 경로만 가진 간단한 구조의 URL을 말한다. Clean URL은 사용자 친화적 URL(user-friendly URL) 또는 검색엔진 친화적 URL(Search Engine Friendly URL)이라고도 한다.
- Clean URL 예시

Original URL	Clean URL
http://example.com/about.html	http://example.com/about
http://example.com/user.php?id=1	http://example.com/user/1
http://example.com/index.php?page=name	http://example.com/name
http://example.com/kb/index.php?cat=1&id=23	http://example.com/kb/1/23
http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Clean_URL	http://en.wikipedia.org/wiki/Clean_URL

마. 환경설정

○ GD Library 활성화

- 모듈 C에서 사용된 Captcha 등은 php의 그래픽 라이브러리인 GD를 사용한다. XAMPP 버전에 따라 GD library가 비활성화 된 경우가 있다. 이를 확인하고 또 활성화하기 위해서는 다음과 같은 절차를 수행해야 한다.
 - ① C:\xampp\php 폴더 안의 php.ini를 메모장 또는 편집기로 연다.
 - ② php.ini 문서 내에서 extension=gd 를 검색한다.
 - ③ 만일 ;extension=gd 와 같이 앞에 ;가 표시되어 있으면 실행되지 않으므로 ;를 제거 후 저장한다.
 - ④ ;를 제거 후 저장했으면 XAMPP Control Panel에서 Apache를 Stop 후 다시 Start하여 php를 다시 시작 하면 gd library를 사용할 수 있다. gd library 사용법은 선수가 스스로 파악하여야 한다.

바. 과제 도면

주 메뉴(Main menu)	섹션
문화관광축제 메인페이지	헤더섹션
	Up coming 축제 섹션
	BEST 축제 섹션
	축제 찾기 섹션
	이달의 축제 섹션
	푸터섹션
마이페이지	API Key 신청 관리
관리자페이지	API Key 승인관리
	축제통합관리

2024년도 전국기능경기대회

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	문화관광포털	과제번호	A모듈
경기시간	4	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

가. 선수이행 요구사항

- 메인페이지 디자인은 하나의 단일 웹 페이지(SPA)로 구성하되 반응형을 고려하여 디자인해야 한다.
- 반응형 웹 페이지 해상도 기준은 장치 별로 다음과 같다.
 - 데스크탑 : 1024px 이상
 - 태블릿 : 768px 이상 1024px 미만
 - 모바일 : 768px 미만
- 선수는 기기에 따른 디자인을 각각 1개씩 최소 3개 제작하여 제출하여야 한다.
 - 데스크탑 : main_desktop.jpg/png
 - 태블릿 : main_tablet.jpg/png
 - 모바일 : main_mobile.jpg/png
- 각 해상도에 따른 디자인은 기본적으로 하나씩 제출하여야 한다.
- 만일 화면의 자동 모습이나, 추가적으로 보여주고 싶은 디자인이 있다면 번호를 붙여 제출할 수 있다.
예) main_desktop_1.jpg/png, main_tablet_2.jpg/png, main_mobile.jpg/png와 같은 방식으로 1부터 n번까지 추가 제출 가능하다.
- 로고는 “문화관광포털”을 주제로 텍스트와 선수가 직접 디자인한 심볼을 포함하여 logo.png 파일로 저장하여 제출한다.
- 페이지는 다음과 같은 섹션들을 포함한다.
 - 헤더섹션
 - Up coming 축제 섹션
 - BEST 축제 섹션
 - 축제 찾기 섹션
 - 이달의 축제 섹션
 - 푸터섹션
- 선수는 제출하는 디자인에 따라 웹사이트 레이아웃을 제작하여야 하며 레이아웃은 W3C 표준을 준수하여 HTML와 CSS만으로 페이지를 제작하고, 자바스크립트 및 서버 사이드 기술을 사용하지 않는다.
- 완성된 레이아웃은 Google Chrome에서 정상적으로 작동해야 한다.
- 페이지 하단 고정된 적절한 위치에는 TOP 또는 이를 연상하게 하는 텍스트나 아이콘 등을 포함한 링크가 있어 클릭하면 항상 페이지 TOP으로 부드럽게 이동하도록 한다.
- 축제 관련 데이터는 선수 제공 파일의 이미지, 축제리스트 등을 참조한다.
- 마이페이지, 관리자 페이지는 작업하지 않는다. 따라서 제출할 필요가 없다.
- 폴더 구성 및 제출 파일 위치 등은 선수 유의 사항을 참조한다.
- ※ 모든 모달 창은 표시될 때 약간의 애니메이션 효과를 보여주어야 한다.
- ※ 화면 크기에는 제한이 없으며 항상 모니터 최대 해상도에서 작동하도록 하여야 한다.
- ※ 마이페이지, 관리자 페이지를 제외하고 메인페이지(index.html)는 반응형으로 구성되어야 한다. 웹 브라우저에서 데스크탑, 태블릿, 모바일 해상도에 이르면 자동으로 사이즈가 변경되어 표시되며, 가로 스크롤이 없어야 한다. 또한 데스크탑에서 각섹션별로 가로로 배치되었던 요소들은 기기의 크기에 맞게 적절히 배치되어야 한다.

나. 기능구현

○ 헤더섹션

- 헤더섹션에는 다음 요소들이 포함되어야 한다.

- 로고
 - 섹션별 링크 메뉴
 - Up coming 축제
 - BEST 축제
 - 지역 별 축제
 - 이달의 축제
 - 로그인, 회원가입 링크
- 로그인 링크를 누르면 "로그인"이라는 타이틀과 form 요소로 아이디, 패스워드, 로그인 버튼, 닫기 버튼을 포함하고 또한 "비밀번호 찾기" 링크도 포함하는 모달 창이 표시된다. 닫기 버튼을 누르면 모달창이 닫힌다.
- 회원가입 버튼을 누르면 "회원가입"이라는 타이틀과 form 요소로 이름, 아이디, 비밀번호, 비밀번호 확인, 캡차 이미지(samples 폴더의 캡차.png 이미지 일부를 잘라서 사용) 및 코드 입력 양식, 회원가입 버튼, 닫기 버튼이 존재하는 모달 창이 표시된다. 닫기 버튼을 누르면 모달 창이 닫힌다.

○ Up coming 축제 섹션

- Up coming 축제 섹션은 다가오는 세 개의 축제를 보여주는 3 장면의 슬라이드를 보여주는 페이지이다.
- 슬라이드 각 장면에는 축제에 어울리거나 일반적인 이미지를 배경으로 필수요소로 축제 제목, 축제 기간, 개최 장소를 포함하고 기타 선수가 필요하다고 생각하는 축제 정보를 추가할 수 있다. 또한 하나의 슬라이드 내에는 반드시 [내 여행일 정에 추가] 버튼이 존재해야 한다(단, 작동할 필요는 없음).
- 레이아웃에서 각각의 슬라이드는 하나의 이미지로 구성되는 것이 아니라 배경 이미지, 텍스트, 링크, 버튼 등의 HTML 요소들로 구성되고 CSS로 디자인되어야 한다.
- 슬라이드는 매 3초마다 자동으로 다음 장면으로(좌 또는 우) 계속해서 반복적으로 이동하여야 한다. 1~3번이 끝나면 다시 1~번으로 반복적으로 이동하여야 한다. 또한 슬라이드 좌, 우에는 각각 화살표가 존재하여 이전 또는 다음 슬라이드로 이동할 수 있어야 한다. 이 동작은 CSS만으로 작동되어야 한다.

○ BEST 축제 섹션

- BEST 축제 섹션은 사용자로부터 "좋아요(like)"를 많이 받은 5~10개 사이의 축제를 대표이미지 썸네일, 제목, 기간, 개최 장소, 선택받은 수, 더 보기 버튼을 표시하여 개발자의 재량에 따라 디자인한다.
- A모듈에서는 json 파일 내의 임의의 축제들 데이터를 참조하여 화면에 표시할 수 있다(이 모듈에서는 json 파일을 직접 로드하거나 할 수 없고 파일을 열어 내용을 참조만 하여 사용하면 된다).
- BEST 축제 중 첫 번째 축제의 더보기 버튼을 클릭하면, 세부 정보를 보여주는 모달 창이 표시된다.
- 모달 창에 표시되어야 할 내용은 다음과 같다.
 - 이미지
 - 축제 제목
 - 축제 기간(시작일~종료일)
 - 개최 장소
 - 축제 개최조직
 - 담당 지자체
 - 담당 부서
 - 담당자 직책
 - 담당자명
 - 담당자 연락처

- 2023년도 방문객 정보: 내국인 수, 외국인 수, 합계
 - [좋아요], [싫어요] 버튼
 - [내 여행 일정에 추가] 버튼
 - 닫기 버튼
- 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다. 닫기 버튼 외에 다른 버튼은 동작할 필요는 없다.

○ 축제 찾기 섹션

- 축제 찾기 섹션은 축제를 각종 분류 및 축제 제목명 등으로 검색하여 결과를 목록에 표시하도록 하는 섹션이다. 이 섹션은 다음과 같은 3가지 영역을 적절히 배치하여 디자인하고 레이아웃으로 구현한다.
 - 검색 폼 영역
 - 대한민국 지도 영역
 - 검색 결과 목록 영역
- 검색 폼 영역에는 "광역자치 단체명", "기초자치 단체명", "축제유형", "축제 시작일"을 선택하는 콤보 박스와 "축제명"을 검색하는 INPUT 박스와 검색 버튼이 존재한다. 검색 버튼은 작동하지 않아도 된다.
- 지도 영역은 본래 대한민국(남한) 지도 SVG를 활용하여 클릭시 축제리스트 등을 보여주고자 하는 섹션이나 A 모듈에서는 제공된 SVG 지도 이미지를 화면에 포함하여 보여주고 임의의 지역을 클릭했다는 것을 가정하여 선수가 선택한 특정 광역지역(광역시, 특별시, 특별자치도, 도)의 배경색만 다른 지역과 다르게 표시되도록 한다.
- 검색 결과 목록 영역은 임의의 지역 축제 일정(최대 5개)를 화면에 표시 해주어야 한다. 목록에 표시되어야 할 내용은 "광역자치단체명", "기초자치단체명", "축제명", "축제유형", "개최기간", "더보기" 버튼 등이다.
- 검색 결과 목록 영역은 5개가 넘는 경우를 가정하여 이전 다음 버튼을 추가한다. 단, 이전 다음 버튼은 작동할 필요가 없다.

○ 이달의 축제 섹션

- 이달의 축제 섹션에는 대회 개최월인 2024년 8월 달력을 표 형식으로 보여주고 각각의 날짜마다 축제 제목을 표시한다. 축제 제목의 길이가 칸을 넘어가는 경우 제목은 자동으로 잘리도록(임의로 글자를 자르는 것이 아니라 CSS 활용) 해야 한다. 하루에 두개 이상의 축제가 있는 경우 각각의 축제 제목이 각각 한 줄 씩 표시되어야 한다. 단, 축제의 일정이 여러 날인 경우 첫 째날만 달력에 표시하면 된다.
- 달력은 상단에 년, 월이 표시되고 이전달, 다음달로 이동하는 버튼이 표시되어야 한다. 단, 작동할 필요는 없다.

○ 푸터 섹션

- 푸터 섹션에는 그레이 스케일로 변환된 로고가 포함되어 있다.
- 푸터 섹션에는 선수 제공파일 text 폴더의 footer.txt 파일에 포함된 카피 라이트를 표시한다.
- 푸터 섹션에는 선수 제공파일의 icons 폴더에 있는 아이콘 이미지를 편집 또는 사용하여 소셜 아이콘 3개 추가한다.
- 로고와 소셜 아이콘은 링크로 표시한다. 링크는 임시 링크 #을 사용한다.

2. 선수 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다. (선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제해도 다시 제공하지 않는다.)
- 선수는 작업 시 선수 제공 파일에 제공된 모든 이미지 및 아이콘, 지도를 사용해서 웹 사이트를 디자인하고 레이아웃을 제작해야 한다.

- 선수는 작업한 결과물을 A_Module 폴더에 저장하여야 한다. 해당 폴더에는 선수가 작업한 내용이 웹브라우저에서 정상적으로 작동하는 데 필요한 모든 리소스(폴더 및 각종 파일)를 포함하여 제출한다.
- A_Module 폴더에 index.html이 생성되어야 하고 style 파일, 이미지 파일 등은 각각 별도의 폴더에 저장되어 있어야 한다.
- 디자인 파일(main 페이지 디자인과 로고 이미지 파일)은 A_Module 폴더 아래 "design" 폴더를 만들어 복사해 두어야 한다.
- 선수는 최초 제출한 결과물에서 누락된 파일 또는 경로 설정 오류 등으로 인해 발생하는 문제점에 대하여 기기 또는 저장매체의 오류로 인한 것이 아닌 한 재제출을 허용하지 않음에 유의한다.
- 선수는 경기 종료 후 파일이 담긴 USB를 제출하여야 하며 경기 종료 후 파일을 USB에 담는 것은 인정하지 않음에 유의한다.

2024년도 전국기능경기대회

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	문화관광포털	과제번호	B모듈
경기시간	3	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

가. 선수이행 요구사항

- B모듈은 A모듈에서 제작한 레이아웃을 Server에 업로드하고 JavaScript를 활용하여 다양한 상호작용 효과를 구현하고 제공된 JSON 파일을 활용하여 데이터를 화면에 표시하는 작업을 해야 한다.
- 제공된 JSON 파일은 C모듈에서 제공하는 API와 같은 형식이며, JSON 파일 대신에 API 주소(end point)를 변경하기만 하면 똑같은 내용이 표시되도록 구성되어야 한다.
- 단, B모듈에서 서버 측 API를 구현할 필요는 없으며, 사용해서도 안 된다. 다만 제공된 JSON 파일을 지정한 위치에 저장하여 Load하여 활용하기만 하면 된다.
- 선수는 제공된 festivals.json 파일을 http://localhost/B_Module/api/ 위치에 저장해 두고 http://localhost/B_Module/api/festivals.json 주소를 통해서 데이터를 불러와야 한다.
- 모든 상호작용 기능은 페이지 새로고침 없이 진행되어야 하며 페이지 새로고침이 발생할 때마다 감점이 이루어진다.
- B모듈 실행 시 브라우저 콘솔에는 에러가 없어야 한다. 에러가 발생할 때마다 감점이 이루어진다.

나. 기능구현

○ 헤더섹션

- 헤더 섹션에는 별도의 추가 작업이 필요 없다.

○ Up coming 축제 섹션

- Up coming 축제 섹션은 A모듈에서 제작한 슬라이드 기능을 그대로 사용하되 데이터는 위에서 제시한 festivals.json 파일의 주소로부터 가져와야 하고, 어떤 날짜에 확인을 하더라도 해당일 포함 5개(A모듈에서는 3개였으나 5개로 확대)의 다가오는 축제 정보를 가까운 순으로 불러와 슬라이드로 표시하여 작동하도록 해야 한다.
- 심사위원은 festivals.json의 일부 내용을 수정하거나 날짜를 변경하여 실제로 슬라이드 데이터가 festivals.json로부터 읽어 들인 값인지 확인할 것이다.
- 그 외 기능은 A모듈과 같다.

○ BEST 축제 섹션

- BEST 축제 섹션은 A모듈에서 제작한 레이아웃에 실제 데이터는 festivals.json 파일로부터 like 점수가 가장 높은 5~10개 사이의 축제를 표시한다. 심사위원이 json 데이터의 like 점수를 수정하면 그 내용이 반영되어야 한다.
- BEST 축제에 포함된 모든 축제의 더보기 버튼을 클릭하면, 해당 축제의 정보를 A모듈에서 지정한대로 모달 창에 표시한다.
- 그 외 기능에 대한 설명은 A모듈에서와 같다.

○ 축제 찾기 섹션

- 축제 찾기 섹션은 A 모듈에서 제작한대로 다음과 같은 영역으로 나누어져 있다.

- 검색 품 영역
 - 대한민국지도 영역
 - 검색결과 목록 영역
- 검색 품 영역에서 "광역자치단체명(sido)", "기초자치단체명(gungu)", "축제유형(type)"은 json 데이터에서 모든 값을 추출하여 중복되는 값은 제외하고 콤보박스(select)의 option으로 자동으로 추가되도록 해야 한다. 이 값들은 심사위원이 json의 값을 새로운 것을 변경하는 경우 같이 변경되어야 한다. 예를 들어 축제의 유형(type)은 모든 축제 정보에 포함되어 있는데 중복을 제외하면 다음과 같은 유형들이 있다.
- 놀이체험
 - 문화예술
 - 특산물
 - 과학문화예술
 - 관광진흥
 - 기타 (여러 하위 유형 포함)
 - 문화관광
 - 문화예술 생태자연
 - 생태자연 (여러 하위 유형 포함)
 - 전통역사 (여러 하위 유형 포함)
 - 지역특산물
 - 특산물 (여러 하위 유형 포함)
 - 주민화합 (여러 하위 유형 포함)
- 위와 같은 내용들이 option에 포함되어야 한다. json 파일을 열어 type 속성에 "기술 문화 체험"이라고 변경했다고 하면 그 항목도 option에 추가되어야 한다.
- 이런 방식으로 위에서 명시한 콤보 박스의 option들은 동적으로 json 파일로부터 구성되어야 한다.
- "축제 시작일"은 yyyy-mm-dd 형식으로 입력되어야 한다. 이때 사용자가 하이픈(-) 입력 없이 20240820을 입력한 경우 자동으로 2024-08-20과 같이 하이픈이 적절한 자리에 자동으로 입력되어야 한다.
- 검색 옵션을 선택하거나 축제 시작일, 축제명 등을 입력하고 검색 버튼을 누르면 "검색 결과 목록 영역"에 5개의 리스트를 A 모듈에서 설명한 것처럼 표시한다.
- 검색 결과는 축제 시작일 오름차순으로 정렬한다.
- 검색 결과가 5개를 넘는 경우 목록의 [다음]버튼이 활성화되고 넘지 않으면 비활성화된다.
- [다음] 버튼을 누르면 다음 페이지의 목록이 표시되고 [이전] 버튼이 활성화된다.
- [이전] 버튼을 누르면 이전 페이지로 이동한다.
- [이전] 버튼은 이전 페이지가 있을경우 활성화 되어야 하고 그렇지 않으면 비활성화(disable)된다.
- [다음] 버튼은 다음 페이지가 있을경우 활성화 되어야 하고 그렇지 않으면 비활성화(disable)된다.
- 지도 영역에서 각 광역시도를 클릭하면 해당 광역시도에서 개최되는 축제를 **오늘 날짜를 기준으로 가까운 순으로** "검색 결과 목록 영역"에 정렬순서를 제외하고는 검색 버튼 클릭했을 때와 같은 방식으로 보여준다.
- 지도 영역에서 마우스 hover시 해당 광역시도의 배경색이 변경되고 클릭시 해당 광역시도의 축제를 목록에 표시할 때 "광역자치단체명(sido)" 선택(select) 콤보박스에 해당 광역자치단체명이 선택되어 보이도록 한다.
- 검색 결과 목록 영역에서 "더보기" 버튼을 누르면 A 모듈과 같이 다음과 같은 모달 창이 표시되어야 한다.
- 모달 창 내용(선택된 축제의 json 데이터의 내용에 따라야 한다)
- 이미지
 - 축제 제목
 - 축제 기간(시작일~종료일)
 - 개최 장소
 - 축제 개최조직
 - 담당 지자체

- 담당 부서
 - 담당자 직책
 - 담당자명
 - 담당자 연락처
 - 2023년도 방문객 정보: 내국인 수, 외국인 수, 합계
 - [좋아요], [싫어요] 버튼
 - [내 여행 일정에 추가] 버튼
 - 닫기 버튼
- 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다. 닫기 버튼 외에 다른 버튼은 동작할 필요는 없다.

○ 이달의 축제 섹션

- 이달의 축제 섹션은 다음과 같이 A 모듈의 레이아웃을 그대로 활용하되 실제 달력이 작동해야 하며 날짜마다 표시되는 데이터는 json 데이터로부터 나와야 한다.
- 달력 상단에 처음에는 컴퓨터의 실제 년, 월이 표시되고 이전달, 다음달로 이동하는 버튼이 작동되어야 하며 데이터도 년, 월이 바뀔때 따라 해당 년, 월의 데이터가 표시되어야 한다.
- 달력에 표시된 모든 축제의 제목을 클릭하면, BEST 축제 섹션과 똑같이 모달창을 표시해야 한다. 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다. 그 외 버튼은 동작할 필요는 없다.

2. 선수 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다. (선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제해도 다시 제공하지 않는다.)
- B모듈은 json 파일의 load를 위해서 XAMPP 환경에서 작업해야 한다.
- 선수는 XAMPP\whdocs\B_module 폴더를 생성하고 B 모듈의 모든 작업을 이 폴더 안에서 수행한다.
- XAMPP\whdocs\B_module 안에 파일을 생성하면 안 된다.
- 선수의 작업 결과는 심사위원이 http://localhost/B_module에서 확인할 수 있어야 하고 시작 파일은 index.html로 직접 입력하지 않고 http://localhost/B_module까지만 입력하고 접근해도 메인페이지가 표시되도록 해야 한다.
- 선수는 최초 제출한 결과물에서 누락 된 파일 또는 경로 설정 오류 등으로 인해 발생하는 문제점에 대하여 기기 또는 저장매체의 오류로 인한 것이 아닌 한 재제출을 허용하지 않음에 유의한다.
- 선수는 경기 종료 후 파일이 담긴 USB를 제출하여야 하며 경기 종료 후 파일을 USB에 담는 것은 인정하지 않음에 유의한다.

2024년도 전국기능경기대회

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	문화관광포털	과제번호	C모듈
경기시간	3	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

가. 선수이행 요구사항

- C모듈은 B모듈에서 제작한 결과물을 Server에 업로드하고 PHP 및 MySql DB를 활용하여 API를 개발하고 API로부터 json 데이터를 제공 받아 B 모듈에서 작업한 메인페이지의 데이터를 표시하는 작업이다.
- C 모듈에서도 메인 페이지는 index.html이어야 한다. index.php를 사용하면 안 된다.
- 선수는 C 모듈을 시작하기 전에 다음과 같이 DB를 만들어야 한다.
 - DB Name : c_module
 - Tables :
 - festivals : 축제정보(필수항목 - json 파일의 모든 속성들)
 - users : 사용자 정보(필수항목 - id, role, username, userid, userpassword, token, apikey)
 - id : int, auto increment
 - role : u = 일반 사용자, a = 관리자
 - userpassword : 암호화
 - token : 최소 30자 길이
 - apikey : 최소 30자 길이
 - apikeyrequests: apikey 신청 리스트
 - (필수 항목 - id, userid, status, apikey, requested_at, issued_at, deleted_at)
 - id : int, auto increment
 - status : 1 = 신청중, 2 = 발급됨, 0 = 삭제됨
 - apikey : 최소 30자 길이
 - requested_at : 신청일자(datetime)
 - issued_at : 발급일자(datetime)
 - deleted_at : 삭제일자(datetime)
 - 기타 필요에 따라 table을 추가할 수 있다.
- 선수는 선수제공 파일에 제공된 festivals.json 파일을 변환하여 festivals 테이블에 이전(마이그레이션)한다.
- 선수는 users에 관리자 아이디를 다음과 같이 만든다.
 - role : "u"
 - username : "관리자"
 - userid : "admin"
 - userpassword : "a123\$"
 - token : ""
 - apikey : ""
- C모듈에서 로그인은 api를 활용하여 토큰(token)을 활용하여 처리한다.
- 회원가입도 페이지 이동 없이 api를 활용하여 json 데이터를 전송하여 처리한다.
- 로그인, 로그아웃, 회원가입 관련 세부 내용은 해당 기능구현 내용을 참조한다.
- 메인화면에 표현할 데이터들은 apikey를 신청해서 관리자가 승인하고 받은 apikey를 파라미터로 API 서버에 보내서 json 데이터를 받아서 처리한다. 이는 fetstivals.josn 파일을 사용하는 대신에 처리하는 절차이다.
- 메인 페이지에서 서버에 요청하는 모든 URL은 Clean URL을 사용하여야 한다(.php를 사용하지 않는다).

예) http://localhost/C_module/api/festival
예) http://localhost/C_module/api/login
예) http://localhost/C_module/api/logout
예) http://localhost/C_module/api/regist
예) http://localhost/C_module/api/apikey

....

- 메인 페이지에서 서버에 요청하는 method는 POST, GET으로 한정한다.
- 마이페이지, 관리자 페이지는 API 또는 Clean URL을 사용할 필요 없이 .php 페이지에 직접 연결하여 서버 사이드 렌더링으로 개발한다.

나. 기능구현

○ C모듈 초기 상태

- 처음 시작 시 메인 페이지의 "Up coming 축제 섹션", "BEST 축제 섹션"에는 선수가 구성된 섹션의 배경과 제목 외에 데이터는 모두 표시되지 않는다. 단, 레이아웃은 깨지지 않고 내용에 "로그인이 필요합니다." 라는 메시지만 섹션 영역에 표시된다.
- "축제 찾기 섹션"에는 검색품, 지도, 검색결과 영역은 표시하고 실제로 검색하거나 지도를 눌러도 검색결과 는 표기되지 않고 "로그인이 필요합니다."라는 에러 메시지가 표시된다.
- "이달의 축제 섹션"도 달력만 표시되고 달력의 각 날짜에는 어떤 축제 데이터도 표시되지 않는다.
- 축제 데이터는 사용자가 회원가입을 완료하고 로그인 후 마이페이지에서 apikey 신청을 한 다음에 관리자 승인을 통해 api 키를 발급받고 나서 로그아웃 후 다시 로그인 했을 때 api 키를 이용해서 festival 데이터를 불러와서 화면에 표시할 수 있다. api와 관련 된 세부 내용은 다음부터 이어지는 설명을 참조하면 된다.
- 헤더 영역의 로고를 클릭하면 홈페이지 주소인 http://localhost/C_module/ 로 이동해야 한다.

○ 회원 가입

- 헤더 섹션에서 회원가입 버튼을 누르면 "회원가입"이라는 타이틀과 form 요소로 이름, 아이디, 비밀번호, 비밀번호 확인, 캡차 이미지 및 코드 입력양식, 회원가입 버튼, 닫기 버튼이 존재하는 모달창이 표시된다. 닫기 버튼을 누르면 모달 창이 닫힌다.
- 캡차 이미지는 서버로부터 표시되어야한다. 캡차 이미지 URL은 Clean URL일 필요는 없다.
- 캡차 이미지는 알파벳(최소 1개 이상) 또는 숫자(최소 1개 이상)로 조합된 5개 이상의 문자들이 표시된다. 캡차 이미지는 OCR(광학문자판독기)등에 의해서 문자로 바로 인식되지 않도록 최소한의 굴곡 등을 넣어서 만들어야 한다. 단, 사람이 인식할 수 있어야 한다.
- 캡차 이미지 옆에는 새로고침 버튼이 있어서 새로고침을 하면 새로운 캡차가 표시된다.
- 회원가입 폼의 모든 내용은 필수항목이다. 빠진 항목이 있거나, 비밀번호와 비밀번호 확인이 다르면 경고를 표시하며 서버로 전송되지 않는다.
- 모든 내용이 입력되고 회원가입 버튼을 클릭하면 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 통해 백그라운드 로 서버 등록 URL에 데이터를 전송하여 회원가입을 완료한다.
End point : http://localhost/C_module/api/regist
- 오류 없이 서버에 회원가입이 완료되면, "회원가입이 완료되었습니다."라는 메시지가 표시되고 회원가입 모달은 사라지고, 로그인 모달이 표시된다.
(나중에 회원가입 모달을 다시 열었을 때 앞에서 입력했던 내용들은 모두 초기화되어 빈 값으로 표시되어야 한다.)
- 회원가입을 통해 가입된 회원의 role은 기본값이 u(사용자)이어야 한다.

○ 로그인/로그아웃

- 회원가입 직후 또는 헤더 섹션에서 로그인 버튼을 누르면 로그인 모달 창이 표시된다.
- [로그인] 버튼 클릭 시 입력되지 않은 값이 있으면 에러 메시지를 보여주고 더 이상 진행하지 않는다.
- 아이디, 비밀번호를 입력하고 [로그인] 버튼을 누르면 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 통해 백그라운드 서버 등록 URL에 데이터를 전송하여 로그인을 처리한다.
- 로그인 처리 방법 및 데이터
 - method : post
 - data : {userid: "입력한 아이디", userpassword: "입력한 비밀번호"}
 - end point : http://localhost/C_module/api/login
 - response(응답) : {username: "사용자이름", userid: "사용자아이디", token: "토큰", apikey: "apikey", ...}
- 로그인에 실패하면 "아이디 또는 패스워드를 확인하세요."라는 메시지를 보여주고 로그인 모달은 그대로 유지한 채 아이디 패스워드 값을 제거하고 다시 로그인 할 수 있도록 한다.
- 로그인에 성공하면 헤더의 로그인, 회원가입 링크는 사라지고 사용자 이름과, 마이페이지, 로그아웃 링크를 표시한다.
- 로그인 성공 시에는 End point : http://localhost/C_module/api/login 에서 token을 생성해서 users 테이블의 사용자 정보 중 token에 값을 저장하고 이 값을 json으로 변환하여, 사용자 아이디, 이름과 함께 전달받는다.
- token은 uniq한 30개의 문자로 이루어진 값이어야 한다. 절대로 중복되어서는 안 된다.
- 한 번 로그인 하고 나면 로그아웃 하기 전까지는 로그인이 유지되며, 이는 브라우저를 닫았다가 다시 열어도 유지되어야 한다.
- 로그인을 유지하기 위해 서버 세션을 사용하면 안 되고 브라우저의 로컬 저장소에서 쿠키 또는 로컬스토리지 등을 활용해야 한다. 여기에 저장된 사용자 아이디와 token의 값이 일치하는지 확인하여 로그인 여부를 확인 한다.
- 브라우저를 닫았다가 열었을 때 또는 새로고침 했을 때 만일 로컬 저장소에 저장된 값과 DB에 등록된 사용자 정보보다 다르면, 예를 들어 다른 곳에서 로그인하여 token 값이 다르면(심사위원이 임의로 token의 값을 변경해 테스트할 수 있음) 로그인은 실패하고 로그아웃 상태로 전환되어야 한다.
- 저장된 사용자 아이디와 token의 값이 일치하면 브라우저를 재시작하거나 메인 페이지를 새로고침 해도 로그인이 유지된 상태로 표시되어야 한다.
- 최초 로그인 한 사용자라면 화면에 "apikey를 발급받으세요."라는 메시지를 표시한다.
 - apikey를 발급받지 않은 경우 메인 화면에는 어떤 데이터도 표시되지 않고 C모듈 초기상태를 유지한다.
 - apikey를 발급받은 경우라면 이 메시지는 표시되지 않고 데이터가 표시된다. apikey를 활용한 데이터 load 및 표시는 뒤에 이어지는 다른 설명을 참조한다.
- 로그아웃
 - 로그아웃을 클릭하면 다음 엔드포인트로 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 호출하여 로그아웃 처리를 한다. 이때 로그인했던 사용자의 토큰을 삭제하기 위해 사용자의 아이디를 전송한다.
method : post
data : {userid: "로그인한 사용자 아이디"}
End point : http://localhost/C_module/api/logout
 - 헤더의 로그아웃 링크를 누르면 로그아웃 되고 로그인 전 상태로 메인 페이지의 모든 내용이 전환되어야 한다.
 - 로그아웃 하고 나면 브라우저를 재시작 또는 페이지를 새로고침해도 로그아웃 상태가 유지된다.
 - 로그아웃 시 DB의 users 테이블에서 해당 사용자 아이디의 token 값을 삭제한다.

○ 마이 페이지

- 마이페이지는 Clean URL을 사용할 필요는 없고 선수의 판단에 따라 `http://localhost/C_module/mypage.php` 또는 `http://localhost/C_module/mypage`와 같은 방식으로 접근해도 된다. 전적으로 선수의 선택이며 다만 로그인한 회원이 헤더에서 "마이페이지" 링크를 누르면 마이페이지에 접근하면 된다.
- 마이페이지는 로그인한 회원만 접근할 수 있다. 로그인 없이 접근하면 에러메시지 없이 메인페이지로 리다이렉션 한다.
- 마이페이지에는 다음과 같은 요소가 있어야 한다.
 - apikey 신청 버튼
 - 내 apikey 신청 리스트
- apikey 신청은 승인된 apikey가 하나도 없을 때만 활성화 된다. 즉 한 사용자 당 승인되니 apikey는 하나밖에 있을 수 없다.
- 승인된 api 키가 없고, apikey 신청 버튼을 클릭하면 서버에 백그라운드로 apikey를 페이지 이동 없이 백그라운드로 신청할 수 있다.
- apikey 신청 방법 및 데이터
 - method : post
 - data : {user_id: "아이디"}
 - end point : `http://localhost/C_module/api/apikey`
 - response(응답) : JSON {apikey: "발급받은 api key 30자"}
- 위와 같이 데이터를 전송한 경우 관리자의 승인이 있어야 apikey가 생성된다.
- apikey를 신청하고 나면 내 내 apikey 신청 리스트가 페이지 이동 없이 갱신되어야 한다.
- 내 apikey 신청 리스트에는 다음과 같은 내용이 표 또는 리스트로 표시되어야 한다.
 - 내이름
 - 내아이디
 - 신청일자
 - 신청상태(DB 구조 설명 참조)
 - (승인된경우)승인일자
 - (승인된경우)apikey
 - (삭제된 경우)삭제일자
 - (승인상태인 경우)삭제 버튼
- 내 apikey 신청 리스트에 목록을 표시할 때는 승인된 apikey가 있을 때는 항상 최상단에 표시하고, 나머지는 신청일 역순으로 정렬한다.
- 위 표 또는 리스트에서 값이 없을 경우나 버튼을 표시하지 않는 경우 빈칸으로 남겨둔다.
- 삭제 버튼을 누르면 다음과 같이 페이지 이동 없이 백그라운드 작업으로 api 키를 삭제하고 목록을 역시 페이지 이동 없이 갱신해야 한다.
- apikey 삭제 방법 및 데이터
 - method : post
 - data : {user_id: "아이디", apikey_id: "삭제신청한 apikey의 고유 아이디"}
 - end point : `http://localhost/C_module/api/removeapikey`
 - response(응답) : JSON {result: true 또는 false}
- apikey 삭제가 요청되면 해당 apikey의 아이디를 참조하여 apikeyrequests 테이블의 해당 데이터의 apikey status를 0, 즉 삭제 상태로 변경하고 apikeyrequests 테이블의 apikey는 유지한 후 users 테이블에서 해당 아이디의 apikey 필드의 값을 제거한다.
- 삭제 요청은 관리자의 승인이 불필요하다.
- 승인되어 있던 apikey가 삭제되면 apikey 신청 버튼은 활성화되어 다시 신청할 수 있다.
- apikey 삭제되면 사이트는 로그아웃 상태로 전환되어 메인 페이지로 이동하고 다시 로그인하였을 때 메인페

이지에서 데이터 등을 확인할 수 없다. 나중에 apikey를 신청하고 승인받고 다시 로그인했을 때에만 메인페이지에서 데이터 확인이 가능하다.

○ 관리자 페이지

- admin으로 로그인하면 헤더영역 “마이페이지” 대신에 “관리자페이지” 링크가 표시된다.
- 관리자페이지는 Clean URL을 사용할 필요는 없고 선수의 판단에 따라 http://localhost/C_module/admin.php 또는 http://localhost/C_module/admin과 같은 방식으로 접근해도 된다. 전적으로 선수의 선택이며 다만 로그인한 회원이 헤더에서 “관리자페이지” 링크를 누르면 마이페이지에 접근하면 된다.
- 관리자페이지에는 다음과 같은 요소가 있어야 한다.
 - API Key 승인관리
 - 축제통합관리
- API Key 승인관리 페이지에는 사용자가 신청한 내역이 표시되어야 하며 다음과 같은 내용이 포함되어야 한다.
 - 신청자이름
 - 신청자아이디
 - 신청일자
 - 신청상태(DB 구조 설명 참조)
 - (승인된경우)승인일자
 - (승인된경우)apikey
 - (삭제된 경우)삭제일자
 - (승인상태인 경우)삭제 버튼
 - (신청상태인 경우)승인 버튼
- API Key 승인 버튼을 누른 경우 페이지가 새로고침 되며 apikey 칸에 발급받은 apikey가 표시된다. 이 작업은 백그라운드로 이루어질 필요 없다.
- 이 때 발급한 apikey는 해당 아이디의 apikey 필드에도 동시에 저장한다.
- 위 표 또는 리스트에서 값이 없을 경우나 버튼을 표시하지 않는 경우 빈칸으로 남겨둔다.
- 축제 통합관리는 작업하지 않고 연결하지 않거나 빈 페이지로 남겨둔다. 심사위원은 데이터 변경테스트를 위해서 DB 테이블의 값을 직접 수정할 것이다.

○ festival API 구성

- apikey를 발급받은 사용자가 로그인하면 메인 페이지에서는 다음과 같은 주소를 사용해서 festival 데이터를 가져와서 화면에 표시해야 한다. 표시 방법은 B모듈에서 작성한 기능에 따른다. 다만 차이점은 B모듈에서는 http://localhost/B_module/api/festivals.json에서 데이터를 가져온 반면, C모듈에서는 다음 주소에서 데이터를 가져온다. 이때 로그인한 사용자 아이디와 apikey를 같이 전송한다. 사용자 아이디와 apikey는 로그인 시 로컬 저장소에 저장된 데이터를 참조해야 한다.
- festival 정보 요청 방법 및 상세 내용
 - method: GET
 - end point & parameter : http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은apikey
 - response : festivals.json 파일과 동일한 json 데이터
 - http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은키 주소로 사용자가 백그라운드 데이터를 요청하면 해당 API는 전송된 아이디와 apikey가 유효한지 확인하여 유효한 경우 데이터를 JSON 형태로 사용자에게 전송해줘야 한다.
 - 전송된 아이디와 apikey가 유효하지 않으면 빈 배열인 []를 반환한다.

○ Up coming 축제 섹션

- Up coming 축제 섹션은 B 모듈과 동일하게 표시된다.
- 단 데이터는 "http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은키" 주소로부터 받은 것이어야 한다.
- 그 외는 동일하며 관리자가 축제 정보를 변경한 경우 여기에도 동일하게 실시간으로 반영되어야 한다.

○ BEST 축제 섹션

- BEST 축제 섹션은 B 모듈과 동일하게 표시된다.
- 단 데이터는 "http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은키" 주소로부터 받은 것이어야 한다.
- 그 외는 동일하며 관리자가 축제정보를 변경한 경우 여기에도 동일하게 실시간으로 반영되어야 한다.
- 단, C모듈에서 사용자가 축제에 "좋아요", "싫어요"를 실행하여 값을 변경하는 기능은 없으므로 관리자가 수정한 경우에만 순서가 변경되도록 반영한다.

○ 축제 찾기 섹션

- 축제 찾기 섹션은 B모듈에서 제작한대로 구성해야 한다.
- 다만, 데이터만 "http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은키" 주소로부터 받은 것을 사용한다.
- 지도, 검색 모두 위 주소에서 받은 실시간 데이터를 활용해서 목록에 올바른 검색 결과를 표시해야 하며 관리자가 값을 변경한 경우 검색 결과도 달라져야 한다.
- 검색 결과 목록 영역에서 "더보기" 버튼을 누르면 B모듈과 같이 모달 창이 표시되어야 한다. 다만 데이터만 위 api 주소에서 받은 값으로 대체해야 한다.
- 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다. 닫기 버튼 외에 다른 버튼은 동작할 필요는 없다.

○ 이달의 축제 섹션

- 이달의 축제 섹션은 다음과 같이 B모듈의 레이아웃을 그대로 활용하되 실제 달력이 작동해야 하며 날짜마다 표시되는 데이터는 위 festival API 데이터로부터 나와야 한다.
- 달력에 표시된 모든 축제의 제목을 클릭하면, BEST 축제 섹션과 똑같이 모달창을 표시해야 한다. 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다. 그 외 버튼은 동작할 필요는 없다.

2. 선수 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다. (선수의 실수로 제공파일을 수정하거나 삭제해도 다시 제공하지 않는다.)
- C모듈은 XAMPP 환경에서 작업해야 한다.
- 선수는 XAMPP\whtdocs\C_module 폴더를 생성하고 C 모듈의 모든 작업을 이 폴더 안에서 수행한다.
- XAMPP\whtdocs\안에 파일을 생성하면 안 된다.
- 선수의 작업 결과는 심사위원이 http://localhost/C_module에서 확인할 수 있어야 하고 시작 파일은 index.html로 직접 입력하지 않고 http://localhost/C_module까지만 입력하고 접근해도 메인 페이지가 표시되도록 해야 한다.
- 선수는 최초 제출한 결과물에서 누락된 파일 또는 경로 설정 오류 등으로 인해 발생하는 문제점에 대하여 기기 또는 저장매체의 오류로 인한 것이 아닌 한 재제출을 허용하지 않음에 유의한다.
- 선수는 경기 종료 후 파일이 담긴 USB를 제출하여야 하며 경기 종료 후 파일을 USB에 담는 것은 인정하지 않음에 유의한다.

3. 지급재료 목록

		직 종 명				
일련 번호	재 료 명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	과제출력용지	A4	장	10	4,000	
2	원형 스티커	USB부착용 숫자스티커	세트	2	800	
3	봉인용 특수스티커	컴퓨터 및 출입문 보안 스티커	장	1	400	

4. 선수 지참재료 목록

		직 종 명	웹디자인 및 개발			
일련 번호	재 료 명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	필기도구	제한없음	개	1		
2	개인 키보드 및 마우스 (USB허브 기능 및 저장 기능 불허)	컴퓨터용	개	1		
3	개인 유선 헤드셋 (USB허브 기능 및 무선 수신/저장 기능 불허)	컴퓨터용	개	1		
4	개인 음악파일 (사전 승인 및 사본 보관 필요)	MPS 등	개	1		
5	작업 백업용 USB장치	제한없음	개	1		

* 선수 개인이 지참한 음악파일을 컴퓨터에 저장하여 들고자 할 경우, 선수는 경기 전 심사(장)위원에게 제출하여 음악파일의 진위여부를 검증받아 저장할 수 있다. 단, 심사(장)위원은 반드시 음악파일의 사본을 별도로 보관하여야 한다. ** 선수가 개인 작품을 백업하고자 할 경우, 경기가 완전히 종료된 후 심사위원의 지시에 따라 작품 백업용 USB 저장장치를 반입하여 복사할 수 있다. 단, 경기 중에는 USB 저장장치를 소지하거나 경기장에 반입할 수 없다

5. 경기장 시설목록

직 종 명

웹디자인 및 개발

일련 번호	시설 및 장비명	규격(치수)		단위	수량	비 고
1	선수PC (최신사양)	CPU	• Intel i7 이상(2.9GHz이상)	대	1	예비용 5세트 추가
		RAM	• 32G이상	대		
		그래픽 카드	• 지포스GTX1660 Super 6GB 이상	대		
		OS	• Windows 11, 64bit, 한글	대		
		SSD	• 512GB 이상	대		
		키보드	• 유선 한글(103/106키)	대		
		마우스	• 유선, 광학(Optical)	대		
		모니터	• 24인치 듀얼모니터 (1인당 2대) - 해상도 및 색조가 동일해야 함	대		
		기타	• 사운드카드 • 헤드셋	대		
2	LAN공사	<ul style="list-style-type: none"> • 선수용 컴퓨터는 인터넷 연결 • 동시 차단이 가능해야 함 • 심사위원용 컴퓨터는 상시 연결 		식	1	
3	음향시설	<ul style="list-style-type: none"> • 스피커, 마이크(유선1, 무선1) 		식	1	
4	선수용 책상	<ul style="list-style-type: none"> • 800mm × 1200mm 		개	1	
5	선수용 의자	<ul style="list-style-type: none"> • 사무용(등받이, 바퀴) 		개	1	
6	심사위원 PC	<ul style="list-style-type: none"> • 선수PC와 동일 규격 		대	8	
7	심사위원 책상	<ul style="list-style-type: none"> • 책상 450mm × 1200mm 		개	8	
8	심사위원 의자	<ul style="list-style-type: none"> • 선수용과 동일 규격 		개	16	
9	대형 TV	<ul style="list-style-type: none"> • 85인치 이상 		대	2	
10	컬러복합기	<ul style="list-style-type: none"> • 레이저, 2400dpi 이상, 24ppm이상 네트워크(유선랜) 지원 		대	1	
11	외장SSD	<ul style="list-style-type: none"> • USB3.0, 1TB 이상, 보안가능모델 		개	1	
12	USB메모리	<ul style="list-style-type: none"> • USB3.0, 64GB 이상 		개	1	공용 5개추가
13	MS Office	<ul style="list-style-type: none"> • 2016이상 		개	1	S/W
14	한컴오피스	<ul style="list-style-type: none"> • 2016이상 		개	1	S/W
15	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe CC 2022 이상(영문) 		개	1	S/W
16	Illustrator	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe CC 2022 이상(영문) 		개	1	S/W
17	Subline Text	<ul style="list-style-type: none"> • Sublime Text 4 		개	1	S/W
18	PhpStorm	<ul style="list-style-type: none"> • 최신 버전 		개	1	S/W

19	Visual Studio Code	• 최신 버전	개	1	S/W
20	Google Chrome	• 최신 버전	개	1	S/W
21	bootstrap	• 최신 버전	개	1	S/W
22	XAMPP	• v8.2.0 Windows Portable	개	1	S/W
23	Laravel	• 최신 버전(https://laravel.com/)	개	1	S/W
24	jQuery	• 최신 버전 (https://jquery.com/)	개	1	library
25	jQuery UI	• 최신 버전(https://jqueryui.com/)	개	1	library
26	Zeal Doc	• 최신 버전(https://zealdocs.org/)	개	1	tool
27	VSCode 확장팩	• 직종협의회 요청 확장팩	개	1	Plug-in
28	Sublime Text 패키지	• 직종협의회 요청 확장팩	개	1	Plug-in
29	-prefix-free	• https://projects.verou.me/prefixfree/	개	1	Plug-in
30	PC	• 선수PC와 동일 규격(모니터 포함)	대	4	전국대회 심사위원 회의실용
31	책상	• 900mm × 1800mm	개	8	
32	의자	• 선수용과 동일 규격	개	16	
33	대형TV	• 85인치 이상	대	1	
34	컬러복합기	• 레이저, 2400dpi 이상, 24ppm 이상 • 네트워크(유선랜) 지원	대	1	
35	멀티콘센트	• 4구(3,300W) 이상	개	3	전국대회 채점실용
36	PC	• 선수PC와 동일 규격(모니터 포함)	개	2	
37	책상	• 책상 450mm × 1200mm	개	8	
38	의자	• 선수용과 동일 규격	개	16	
39	관람의자	• 규격 제한 없음	개	30	
40	대형TV	• 85인치 이상	대	1	
41	멀티콘센트	• 4구(3,300W) 이상	개	5	

□ 직종 설명서의 시설·장비 목록에 명시된 소프트웨어만 사용한다.

○ 소프트웨어 버전은 당해년도 전국기능경기대회 과제출제 전에 확정하여 출제 기준에 포함하여 공개하고, 경기 전 시행자료로 공개한다.

○ 소프트웨어 버전 등을 변경하려는 경우, 선수가 정품S/W를 지참한 경우에 한하여 심사(장)위원의 검증과 입회하에 설치할 수 있다

○ 대회 사정에 따라 변동될 수 있으며, S/W는 시설·장비 목록에 제시된 것만 사용 가능하고, 정확한 버전 정보는 과제출제 기준에 별도 공지한다.

※ 일부 소프트웨어 및 라이브러리(library), 툴(tool), 플러그인(plugin) 등은 부심사장(지방대회는 심사장)이 준비하여 경기 시작 전에 별도로 제공한다.

구분	제공사항		
XAMPP	※ 최신 Windows Portable 버전을 제공한다. ※ XAMPP 8.0이상 버전의 GD라이브러리 활성화 가이드 참고(붙임5)		
Laravel	※ Laravel 프레임워크는 설치용 파일을 제공하되, 설치 시 인터넷 연결이 필요하므로 심사위원 입회하에 선수가 직접 설치한다.		
VSCode 확장팩	<ul style="list-style-type: none"> • HTML CSS Support • Increment Selection • PHP Debug • CSS Peek 	<ul style="list-style-type: none"> • advanced-new-file • Auto Close Tag • Auto Rename Tag • Live Serve 	<ul style="list-style-type: none"> • PHP Intelephense (무료버전) • jQuery Code Snippets • HTML to CSS autocompletion
	※ Javascript (ES6) code snippets : 매크로 기능에 대한 위험성으로 제외함 ※ 확장팩은 vsix형식을 다운로드하여 제공하고, 선수가 커맨드팔레트창에서 Install from VSIX로 직접 설치(오프라인 설치)한다.		
Subline Text 패키지	<ul style="list-style-type: none"> • BracketHighlighter • DocBlockr • Emmet • Material Theme • css format 	<ul style="list-style-type: none"> • SublimeCodeIntel • ColorPicker • jQuery • AdvancedNewFile • A File Icon 	<ul style="list-style-type: none"> • SideBarEnhancements • increment selection • All Autocomplete • IMESupport
Zeal Doc	<ul style="list-style-type: none"> • CSS.docset • Emmet.docset • HTML.docset • MySQL.docset 	<ul style="list-style-type: none"> • JavaScript.docset • jQuery.docset • jQuery_UI.docset • Laravel.docset 	<ul style="list-style-type: none"> • Apache_HTTP_Server.docset • Bootstrap_4.docset • PHP.docset • SVG.docset

* Emmet 다운로드 : <https://emmet.io/download/>

* 모든 플러그인 사용에 대한 책임은 선수에게 있다(플러그인이 설치되지 않은 채점 PC에서 정상 작동이 보장되어야 한다).

2024년도 전국기능경기대회 채점기준

1. 채점상의 유의사항

직 종 명

- 과제별로, USB 저장장치를 이용한 수거 방식을 통해 제출된 작품을 선수 컴퓨터가 아닌 동일한 사양의 심사위원 컴퓨터에서 채점하는 것을 원칙으로 한다.
- 각 과제별 작품 수거가 완료되면 채점할 수 있다.
- 심사장은 심사위원들로 구성된 심사조를 편성하여 주관적/객관적 평가항목과 평가점수가 골고루 편성하여 평가할 수 있도록 한다.
- 주관적 항목의 채점은 채점번호표를 사용한 4등급제 방식으로, 객관적 항목의 채점은 심사조별 합의채점 방식으로 한다.
- 채점은 과제 출제(수정)위원이 정한 채점기준에 의하며, 채점기준은 경기집행 및 심사채점에 지장이 없는 범위 내에서 심사장을 포함한 심사위원 전원의 합의로 채점 실시 전에 공개할 수 있다.
- 과제에서 지정한 웹브라우저를 사용하여 지정된 주소를 열어 채점한다. 단, 지정된 주소에서 확인이 불가능하거나, 링크 에러 및 기타 에러 등으로 페이지를 열 수 없을경우 작업 완성 여부와 관계없이 관련 항목은 0점 처리한다.
- 기타 채점 관련 사항은 기능경기대회 관리규칙에서 정한 바에 의한다.

2. 채점기준표

1) 주요항목별 배점				직 종 명				
과제 번호	일련 번호	주요항목	배점	채점방법		채점시기		비고
				독립	합의	경기 진행중	경기 종료후	
A모듈	1	디자인 & 레이아웃	38	19	19		○	
B모듈	2	JavaScript 개발	26	0	26		○	
C모듈	3	Server API 개발	34	0	34		○	
Team경기	4	Team Challenge	2	0	2		○	
합 계			100	19	81			

2) 채점방법 및 기준

[A모듈 채점기준]

번호	구분	평가내용	배점
1	주관	[메인페이지 데스크탑 디자인]은 주제에 적합하고 사용자의 편의를 고려하여 디자인되었는가?	2
		점수상세채점기준	
		1디자인이 데스크탑 디자인으로서 전혀 어울리지 않는다.	
		2디자인이 데스크탑 디자인으로서 일부 주제를 반영하였으나 사용자 편의성이 고려되지 않았다.	
		3디자인이 데스크탑 디자인으로서 주제에 적합하고 사용자 편의를 고려하였다.	
4디자인이 데스크탑 디자인으로서 주제에 적합하고 사용자 편의를 고려하였을 뿐만 아니라 사용자의 흥미를 유발한다.			
2	주관	[메인페이지 태블릿 디자인]은 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿 기기에 맞는 디자인을 보여주는가?	2
		점수상세채점기준	
		1디자인이 태블릿 디자인으로 전혀 어울리지 않는다.	
		2디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하나 태블릿의 특성을 반영하지 못했다.	
		3디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿의 특성을 반영하였다.	
4디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿의 특성을 반영하였으며 사용자의 흥미를 유발한다.			
3	주관	[메인페이지 모바일 디자인]은 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿 기기에 맞는 디자인을 보여주는가?	2
		점수상세채점기준	
		1디자인이 태블릿 디자인으로 전혀 어울리지 않는다.	
		2디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하나 태블릿의 특성을 반영하지 못했다.	
		3디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿의 특성을 반영하였다.	
4디자인이 태블릿 디자인으로 데스크탑 디자인과 일관성을 유지하고 태블릿의 특성을 반영하였으며 사용자의 흥미를 유발한다.			
4	주관	웹 사이트 레이아웃은 데스크탑, 태블릿, 모바일 모드로 전환될 때 장치 크기에 적절히 반응하는가?	2
		점수상세채점기준	
		1반응형으로 작동하지 않는다.	
		2반응형으로 작동하나 일부가 반응형에 맞지 않게 크기 등의 변화가 어색하다.	
		3각 모드에서 적절하게 반응형으로 작동한다.	
4각 모드에서 적절하게 반응형으로 작동하고 사용자의 편의성과 흥미를 증진시킨다.			
5	주관	로고는 사이트의 주제에 적절하고 상징이 선명하며 다양한 형태로의 활용성이 높은가?	2
		점수상세채점기준	
		1로고가 주제와 다르고 선명하지 않으며 활용성이 떨어진다.	
		2로고가 주제에 일부 일치하나 선명하지 않거나 활용성이 떨어진다.	
		3로고가 주제에 일치하고 선명하고 활용성이 있다.	
4로고가 주제에 일치하고 선명하고 활용성이 있을 뿐만 아니라 창의적이고 브랜드 가치를 높인다.			
6	주관	헤더섹션은 로고, 메뉴, 링크를 사용자 편의적의를 고려하여 구성하고 디자인 측면에서도 사이트와 어울리게 디자인 하였는가?	1
		점수상세채점기준	
		1로고, 메뉴, 링크가 일부 또는 모두 있으나 사용자 편의 및 디자인이 사이트와 어울리지 않는다.	
		2로고, 메뉴, 링크가 일부 모두 있으나 사용자 편의 또는 디자인 측면에서 다소 부족하다.	
		3로고, 메뉴, 링크가 일부 또는 모두 있고 사용자 편의 및 디자인이 사이트와 어울린다.	
4로고, 메뉴, 링크가 일부 또는 모두 있으나 사용자 편의 및 디자인 측면에서 새로운 사용장 경험을 제시하고 있다.			
7	주관	헤더섹션은의 회원가입 링크 클릭 시 나타나는 모달 창은 사용성, 일관성, 심미성을 갖추었는가?	1
		점수상세채점기준	
		1모달 창이 표시되기는 하지만 사용성, 일관성, 심미성 모두 부족하다.	
		2모달 창이 표시되기는 하지만 사용성, 일관성, 심미성 다소 부족하다.	
		3모달 창이 표시되고 사용성, 일관성, 심미성 모두 적절하다.	
4모달 창이 표시되고 사용성, 일관성, 심미성 모두 적절하며, 애니메이션 효과 등 새로운 사용자 경험을 제공한다.			

번호	구분	평가내용	배점
8	주관	헤더섹션은의 로그인 링크 클릭 시 나타나는 모달 창은 사용성, 일관성, 심미성을 갖추었는가?	1
		점수상세채점기준	
		1모달 창이 표시되기는 하지만 사용성, 일관성, 심미성 모두 부족하다.	
		2모달 창이 표시되기는 하지만 사용성, 일관성, 심미성 다소 부족하다.	
		3모달 창이 표시되고 사용성, 일관성, 심미성 모두 적절하다.	
4모달 창이 표시되고 사용성, 일관성, 심미성 모두 적절하며, 애니메이션 효과 등 새로운 사용자 경험을 제공한다.			
9	주관	Up coming 축제 섹션의 슬라이드 디자인 및 슬라이드 동작은 사이트 주제와 일치하고 흥미를 유발하는가?	1
		점수상세채점기준	
		1슬라이드 디자인 및 동작이 사이트 주제과 일치하지 않고 흥미를 유발하기에 부족하다.	
		2슬라이드 디자인 및 동작이 사이트 주제과 일부 일치한다.	
		3슬라이드 디자인 및 동작이 사이트 주제과 일치하고 흥미를 유발한다.	
4슬라이드 디자인 및 동작이 사이트 주제과 일치하고 흥미를 유발하며, 새로운 사용자 경험을 제시한다.			
10	주관	BEST 축제 섹션 전체 구성 및 각각의 축제 안내 요소를 그리고 모달 팝업은 사이트 및 섹션 주제와 일치하고 흥미를 유발하는가?	1
		점수상세채점기준	
		1디자인 및 구성, 동작이 사이트 및 섹션 주제과 일치하지 않고 흥미를 유발하기에 부족하다.	
		2디자인 및 구성, 동작이 사이트 및 섹션 주제과 일부 일치한다.	
		3디자인 및 구성, 동작이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발한다.	
4디자인 및 구성, 동작이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발하며, 새로운 사용자 경험을 제시한다.			
11	주관	축제 찾기 섹션의 세 영역 구성 및 디자인은 사이트 및 섹션 주제와 일치하고 흥미를 유발하는가?	1
		점수상세채점기준	
		1영역 구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하지 않고 흥미를 유발하기에 부족하다.	
		2영역 구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일부 일치한다.	
		3영역 구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발한다.	
4영역 구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발하며, 새로운 사용자 경험을 제시한다.			
12	주관	이달의 축제 섹션의 구성 및 디자인은 사이트 및 섹션 주제와 일치하고 흥미를 유발하는가?	1
		점수상세채점기준	
		1구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하지 않고 흥미를 유발하기에 부족하다.	
		2구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일부 일치한다.	
		3구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발한다.	
4구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발하며, 새로운 사용자 경험을 제시한다.			
12	주관	푸터 섹션의 구성 및 디자인은 사이트 및 섹션 주제와 일치하고 흥미를 유발하는가?	1
		점수상세채점기준	
		1구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하지 않고 흥미를 유발하기에 부족하다.	
		2구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일부 일치한다.	
		3구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발한다.	
4구성 및 디자인이 사이트 및 섹션 주제과 일치하고 흥미를 유발하며, 새로운 사용자 경험을 제시한다.			
13	객관	기기에 따른 디자인을 각각 1개씩 최소 3개 지정한 파일 형식으로 제작하여 제출하였는가? 1) main_desktop : 1점 2) main_tablet : 1점 3) main_mobile : 1점	3
14	객관	로고를 지정한 파일 형식으로 제출하였는가?	1
15	객관	메인페이지에는 헤더섹션, Up coming 축제 섹션, BEST 축제 섹션, 축제 찾기 섹션, 이달의 축제 섹션, 푸터섹션 이 모두 존재하는가? 없을 시 0.5점 감점	3
16	객관	헤더 섹션에는 로고, 섹션별 링크메뉴, 로그인 링크, 회원가입 링크가 존재하는가? 없을 시 개당 0.2점 감점	0.8

구분	구분	평가내용	배점
17	객관	로그인 링크 클릭시 CSS 만으로 로그인 모달이 표시되며 요구사항에서 설명한 대로 입력 폼이 존재하는가? 1) CSS 만으로 모달이 표시된다 : 0.5점 2) 아이디, 패스워드, 로그인 버튼, 닫기 버튼이 존재한다 : 0.5점 3) 닫기 버튼을 클릭하면 모달 창이 닫힌다: 0.5점	1.5
18	객관	회원가입 링크 클릭시 CSS 만으로 로그인 모달이 표시되며 요구사항에서 설명한 대로 입력 폼이 존재하는가? 1) CSS 만으로 모달이 표시된다 : 0.5점 2) 이름, 아이디, 비밀번호, 비밀번호 확인, 캡차 이미지(samples 폴더의 캡차.png 이미지 일부를 잘라서 사용) 및 코드 입력양식, 회원가입 버튼, 닫기 버튼이 존재 : 0.5점 3) 닫기 버튼을 클릭하면 모달 창이 닫힌다: 0.5점	1.5
19	객관	Up coming 섹션은 요구사항대로 3개의 슬라이드가 작동하는가? 1) 3장면의 슬라이드로 구성되었다 : 0.5점 2) 슬라이드는 이미지 배경 축제 제목, 축제 기간, 개최장소, [내 여행일정에 추가] 버튼을 포함하고 있다 : 0.5점 3) 슬라이드는 통이미지가 아니라 배경이미지, HTML 요소들로 구성되어 있어 텍스트를 선택할 수 있다 : 0.5점 4) 슬라이드는 CSS만으로 매 3초마다 좌 또는 우로 반복적으로 이동한다: 0.5점	2
20	객관	BEST 축제 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) 5~10개 사이의 축제를 대표이미지 썸네일, 제목, 기간, 개최장소, 선택받은 수, 더보기 버튼을 표시했다 : 0.5점 2) 중 첫 번째 축제의 더보기 버튼을 클릭하면, 세부 정보를 보여주는 모달 창이 표시된다 : 0.5점 3) 모달 창에는 이미지, 축제제목, 축제기간(시작일~종료일), 개최장소, 축제개최조직, 담당지자체, 담당부서, 담당자 직책, 담당자명, 담당자 연락처, 2023년도 방문객 정보: 내국인 수, 외국인 수, 합계, 좋아요 버튼, 싫어요 버튼, 내 여행일정에 추가 버튼, 닫기 버튼이 존재한다 : 0.5점 4) 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다: 0.5점	2
21	객관	축제 찾기 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) 검색 폼 영역이 존재하고 "광역시자치단체명", "기초자치단체명", "축제유형", "축제시작일"을 선택하는 콤보박스 와 "축제명"을 검색하는 INPUT박스와 검색 버튼이 존재한다 : 0.5점 2) 지도 영역이 존재하고 대한민국(남한) 지도 SVG를 화면에 포함하여 보여주고 임의의 지역을 클릭했다는 것을 가정하여 선수가 선택한 특정 광역지역(광역시,특별시,특별자치도,도)의 배경색만 다른 지역과 다르게 표시되도록 한다 : 0.5점 3) 검색결과 목록 영역이 있고 이 영역은 임의의 지역 축제 일정(최대 5개)를 화면에 표시해주었으며 목록에는 "광역시자치단체명", "기초자치단체명", "축제명", "축제유형", "개최기간", "더보기" 버튼 등이 표시되고 이전 다음 버튼이 있다 : 0.5점	1.5
22	객관	이달의 축제 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) 이달의 축제 섹션에는 대회 개최월인 2024년 8월 달력을 표 형식으로 보여준다 : 0.5점 2) 각각의 날짜마다 축제 제목을 표시하며 축제 제목의 길이가 칸을 넘어가는 경우 제목은 자동으로 잘리도록(임의로 글자를 자르는 것이 아니라 CSS 활용) 하였고 하루에 두개 이상의 축제가 있는 경우 각각의 축제 제목이 각각 한 줄 씩 표시되었다: 0.5점 3) 달력은 상단에 년, 월이 표시되고 이전달, 다음달로 이동하는 버튼이 표시되었다 : 0.5점	1.5
23	객관	푸터 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) 그레이 스케일로 변환된 로고가 링크로 포함되어 있다 : 0.5점 2) 선수제공파일 text 폴더의 footer.txt 파일에 포함된 카피라이트를 표시하였다 : 0.5 3) 소셜 아이콘 3개가 추가되어 있다 : 0.5점	1.5
24	객관	메인페이지는 index.html로 되어 있는가?	0.4
25	객관	style 파일, 이미지 파일 등은 각각 별도의 폴더에 저장되어 있는가?	0.3
		소계	38

[B모듈 채점기준]

번호	구분	평가내용	배점
1	객관	http://localhost/B_Module 위치에서 index.html 페이지를 열수 있는가?	1
2	객관	http://localhost/B_Module/api/ 위치에 제공된 festivals.json 파일이 존재하는가?	1
3	객관	Up coming 축제 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) festivals.json 파일로부터 오늘 날짜 포함 다가오는 5개의 축제정보를 불러와 슬라이드를 구성한다 : 1점 2) festivals.json의 일부 내용을 수정하거나 날짜를 변경하면 변경 내용이 반영된다 : 1점	2
4	객관	BEST 축제 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) festivals.json 파일로부터 like 점수가 가장 높은 5~10개 사이의 축제를 표시한다 : 1점 2) json 데이터의 like 점수를 수정하면 그 내용이 반영된다 : 1점 3) BEST 축제에 포함된 모든 축제의 더보기 버튼을 클릭하면, 해당 축제의 정보를 모달 창에 표시한다 : 1점	3
5	객관	축제 찾기 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) 검색 폼 영역에서 "광역시자치단체명(sido)", "기초자치단체명(gungu)", "축제유형(type)"은 json 데이터에서 모든 값을 추출하여 중복되는 값은 제외하고 콤보박스(select)의 option으로 자동으로 추가된다. 이 값들은 심사위원이 json의 값을 새로운 것을 변경하는 경우 같이 변경되어야 한다 : 1점 2) "축제시작일"은 yyyy-mm-dd 형식으로 입력되어야 한다. 이 때 사용자가 하이픈(-) 입력 없이 20240820을 입력한 경우 자동으로 2024-08-20과 같이 하이픈이 적절한 자리에 자동으로 입력된다 : 1점 3) 검색버튼을 누르면 "검색결과 목록 영역"에 5개의 리스트를 축제시작일 오름차순으로 표시한다 : 1점 4) 검색 결과가 5개를 넘는 경우 목록의 [다음]버튼이 활성화되고 넘지 않으면 비활성화 된다. [이전], [다음] 버튼을 누르면 해당 페이지의 목록 5개가 표시된다 : 1점 5) [이전] 버튼은 이전 페이지가 있을 경우 활성화 되어야 하고 그렇지 않으면 비활성화(disable)된다. [다음] 버튼은 다음 페이지가 있을 경우 활성화 되어야 하고 그렇지 않으면 비활성화(disable)된다 : 1점 6) 지도 영역에서 각 광역시도를 클릭하면 해당 광역시도에서 개최되는 축제를 오늘 날짜를 기준으로 가까운 순으로 "검색결과 목록 영역"에 정렬하여 표시한다 : 1점 7) 지도 영역에서 마우스 hover시 해당 광역시도의 배경색이 변경되고 클릭시 해당 광역시도의 축제를 목록에 표시할 때 "광역시자치단체명(sido)" 선택(select) 콤보박스에 해당 광역자치단체명이 선택되어 보이도록 한다 : 1점 8) 검색결과 목록 영역에서 "더보기" 버튼을 누르면 과제 지시와 같이 모달창이 표시되고 닫기 버튼을 누르면 창이 닫힌다 : 1점	8
6	객관	이달의 축제 섹션은 요구사항대로 제작되었는가? 1) A 모듈에서 작성한 레이아웃에 실제로 해당 월의 달력이 기본으로 표시되고, 이전, 다음을 눌렀을 때 해당 년월의 날짜들이 달력에 표시된다 : 1점 2) 달력에는 해당 년월일의 축제들이 날짜마다 표시된다 : 1점 3) 달력에 표시된 모든 축제의 제목을 클릭하면, BEST 축제 섹션과 똑같이 모달창을 표시 한다. 모달 창에서 닫기 버튼을 클릭하면 창이 닫힌다 : 1점	3
7	객관	모든 데이터는 http://localhost/B_Module/api/festivals.json 을 활용하여 표시되는가? 고정(static)데이터 사용한 경우마다 1점씩 감점	3
8	객관	모든 상호작용 기능은 페이지 새로고침 없이 메인 페이지 안에서만 진행되는가? 페이지 새로고침이 발생할 때마다 1점 감점	3
9	객관	프로그램을 실행하는 동안 콘솔에 사용자 코드 관련 에러(브라우저 에러 제외, 예; favicon 에러 등) 발생 시 마다 0.5점 감점	2
		소계	26

[C모듈 채점기준]

번호	구분	평가내용	배점
1	객관	http://localhost/B_Module 위치를 열면 index.html(index.php 아님) 페이지를 열수 있는가?	1
2	객관	데이터베이스가 올바르게 제작되었는가? 1) DB Name : c_module 이 작성되었다 : 0.5 점 2) Table : festivals, users, apikeyrequests 등이 요구사항의 필수 항목(field)들을 포함하여 제작되었다 : 1 점	1.5
3	객관	users 페이지에 admin 아이디와 패스워드가 올바르게 생성되었는가? 1) 아이디 : admin, 패스워드 : a123\$ 가 과제 지시에 따라 추가되어 있다(role=u) : 0.5 점 2) 패스워드는 MySql PASSWORD 함수를 사용하여 암호화되어 있다 : 0.5 점	1
4	객관	메인 페이지에서 서버에 요청하는 모든 URL은 Clean URL을 사용하였다(.php를 사용하지 않는다). 에러 시 마다 1 점 감점	2
5	객관	로그인 없이 첫 페이지에 접근하면 다음과 같이 표시되어 야한다. 1) 메인 페이지의 "Up coming 축제 섹션", "BEST 축제 섹션"에는 선수가 구성한 섹션의 배경과 제목 외에 데이터는 모두 표시되지 않는다. 단, 레이아웃은 깨지지 않고 내용에 "로그인이 필요합니다." 라는 메시지만 섹션 영역에 표시된다 : 0.5점 2) "축제 찾기 섹션"에는 검색폼, 지도, 검색결과 영역은 표시하고 실제로 검색하거나 지도를 눌러도 검색결과가 표기되지 않고 "로그인이 필요합니다."라는 에러메시지가 표시된다 : 0.5점 3) "이달의 축제 섹션"도 달력만 표시되고 달력의 각 날짜에는 어떤 축제 데이터도 표시되지 않는다 : 0.5점	1.5
6	객관	회원 가입을 할 수 있다. 1) 헤더 섹션에서 회원가입 버튼을 누르면 "회원가입"이라는 타이틀과 form 요소로 이름, 아이디, 비밀번호, 비밀번호 확인, 캡차 이미지 및 코드 입력양식, 회원가입 버튼, 닫기 버튼이 존재하는 모달창이 표시된다. 닫기 버튼을 누르면 모달 창이 닫힌다 : 0.5점 2) 캡차 이미지는 알파벳(최소 1개 이상) 또는 숫자(최소 1개 이상)로 조합된 5개 이상의 문자들이 표시된다. 캡차 이미지는 OCR(광학문자판독기)등에 의해서 문자로 바로 인식되지 않도록 최소한의 굴곡 등을 넣어서 만들어야 한다. 단, 사람이 인식할 수 있어야 한다 : 1점 3) 캡차 이미지 옆에는 새로고침 버튼이 있어서 새로고침을 하면 새로운 캡차가 표시된다 : 0.2점 4) 회원가입 폼의 모든 내용은 필수 항목이다. 빠진 항목이 있거나, 비밀번호와 비밀번호 확인이 다르면 경고를 표시하며 서버로 전송되지 않는다 : 0.3점 5) 모든 내용이 입력되고 회원가입 버튼을 클릭하면 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 통해 백그라운드로 서버 등록 URL에 데이터를 전송하여 회원가입을 완료한다 : 2점 6) 회원가입 End point는 http://localhost/C_module/api/regist 이다 : 0.5점 7) 회원가입을 통해 가입된 회원의 role은 기본값이 u(사용자)이다 : 0.5점 8) 회원가입이 완료되면, "회원가입이 완료되었습니다."라는 메시지가 표시되고 회원가입 모달은 사라지고, 로그인 모달이 표시된다 : 0.5점 9) 회원가입 모달을 다시 열었을 때 앞에서 입력했던 내용들은 모두 초기화되어 빈 값으로 표시된다 : 0.5점	6
7	객관	로그인을 하고 token을 생성할 수 있으며 로컬 저장소를 통해 로그아웃 전까지는 로그인이 유지된다. 1) 로그인 링크를 눌러 로그인 모달 창에서 아이디 패스워드를 입력할 수 있고 입력되지 않은 값이 있으면 경고를 보여준다 : 0.5점 2) 아이디, 비밀번호를 입력하고 [로그인] 버튼을 누르면 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 통해 백그라운드로 서버 등록 URL에 데이터를 전송하여 로그인을 처리한다 : 2점 ● method : post ● data : {userid: "입력한 아이디", userpassword: "입력한 비밀번호"} ● end point : http://localhost/C_module/api/login ● response(응답) : {username: "사용자이름", userid: "사용자아이디", token: "토큰", apikey: "apikey", ...} 3) 로그인에 실패하면 "아이디 또는 패스워드를 확인하세요."라는 메시지를 보여주고 로그인 모달은 그대로 유지	6.5

이	구	평가내용	배
		<p>한 채 아이디 패스워드 값을 제거하고 다시 로그인 할 수 있도록 한다 : 0.5</p> <p>4) 로그인에 성공하면 헤더의 로그인, 회원가입 링크는 사라지고 사용자 이름과, 마이페이지, 로그아웃 링크를 표시한다 : 0.5점</p> <p>5) 로그인 성공 시에는 End point : http://localhost/C_module/api/login 에서 token을 생성해서 users 테이블의 사용자 정보 중 token에 값을 저장하고 이 값을 json으로 변환하여, 사용자 아이디, 이름과 함께 전달 받고 이를 로컬 저장소에 저장한다 : 1점</p> <p>6) token은 uniq한 30개의 문자로 이루어진 값이어야 한다. 절대로 중복되지 않는다 : 1점</p> <p>7) 한 번 로그인 하고 나면 로그아웃 하기 전까지는 로그인이 유지되며, 이는 브라우저를 닫았다가 다시 열어도 유지된다 : 1점</p>	
8	객관	apikey를 발급받지 않은 경우 메인 화면에는 어떤 데이터도 표시되지 않고 C모듈 초기상태를 유지한다 : 0.5	0.5
9	객관	<p>로그아웃</p> <p>1) 로그아웃을 클릭하면 다음 엔드포인트로 페이지 이동 없이 AJAX POST Request를 호출하여 로그아웃 처리를 한다. 이 때 로그인 했던 사용자의 토큰을 삭제하기 위해 사용자의 아이디를 전송한다 : 1점 (method : postdata : {userid: "로그인한 사용자 아이디"} End point : http://localhost/C_module/api/logout)</p> <p>2) 로그아웃 되면 로그인 전 상태로 메인 페이지의 모든 내용이 전환되고 DB의 users 테이블에서 해당 사용자 아이디의 token 값이 삭제되어 있다 : 1점</p>	2
10	객관	<p>마이페이지 apikey 발급 신청</p> <p>1) 마이페이지는 로그인한 회원만 접근할 수 있다. 로그인 없이 접근하면 에러메시지 없이 메인페이지로 리다이렉션 한다 : 0.2점</p> <p>2) 마이페이지에는 apikey 신청 버튼과 내 apikey 신청 리스트 영역이 존재한다 : 0.3점</p> <p>3) apikey 신청은 승인된 apikey가 하나도 없을 때만 활성화 된다. 즉 한 사용자 당 승인되니 apikey는 하나밖에 있을 수 없다. 그리고 승인된 api 키가 없고, apikey 신청 버튼을 클릭하면 서버에 백그라운드로 apikey를 페이지 이동 없이 백그라운드로 신청할 수 있다 : 0.5점</p> <p>4) 과제에서 제시한 방법 및 데이터로 apikey 신청을 하면 apikey 신청 리스트 목록에 다음과 같은 내용들이 목록으로 추가된다 : 1.5점 내이름 내아이디 신청일자 신청상태(DB 구조 설명 참조) (승인된경우)승인일자 (승인된경우)apikey (삭제된 경우)삭제일자 (승인상태인 경우)삭제 버튼</p> <p>5) 내 apikey 신청 리스트에 목록을 표시할 때는 승인된 apikey가 있을 때는 항상 최 상단에 표시하고, 나머지는 신청일 역순으로 정렬한다 : 0.5점</p> <p>6) 과제에서 설명한대로 apikey를 바로 삭제할 수 있다 : 0.5점</p> <p>7) apikey 삭제되면 사이트는 로그아웃 상태로 전환되어 메인 페이지로 이동하고 다시 로그인 했을 때 메인페이지에서 데이터 등을 확인할 수 없다 : 0.5점</p>	4
11	객관	<p>관리자 페이지</p> <p>1) admin으로 로그인하면 헤더영역의 관리자링크를 눌러 관리자페이지로 들어가면 API Key 승인관리 페이지가 있어서 목록에 신청자이름, 신청자아이디, 신청일자, 신청상태(DB 구조 설명 참조), (승인된경우)승인일자, (승인된경우)apikey, (삭제된 경우)삭제일자, (승인상태인 경우)삭제 버튼, (신청상태인 경우)승인 버튼이 존재한다 : 1점</p> <p>2) API Key 승인 버튼 누르면 30자리 중복되지 않는 uniq한 apikey가 발급되어 해당 요청의 apikey에 저장하며 이 때 발급한 apikey는 신청자 아이디의 apikey 필드에도 동시에 저장한 후 페이지를 새로고침하여 목록에 발급한 apikey 정보가 업데이트 된다 : 1.5점</p>	2.5
12	객관	<p>apikey 발급 승인 후 로그인한 사용자는 로컬 저장소에 저장된 정보들을 이용하여 다음의 주소에서 festival 정보를 불러와 화면에 표시할 수 있다.</p> <p>1) "http://localhost/C_module/api/festival?userid=아이디&apikey=발급받은 apikey" 주소에 접근하면 festivals.json 파일과 동일한 JSON 데이터를 얻을 수 있다(틀린 아이디자 apikey로도 데이터가 표시되면 0점) : 1.5점</p> <p>2) 위와 같은 방식으로 얻어온 데이터로 Up coming 축제 섹션의 데이터와 동작이 정확히 반영된다: 1점</p> <p>3) 위와 같은 방식으로 얻어온 데이터로 BEST 축제 섹션의 데이터와 동작이 정확히 반영된다: 1점</p> <p>4) 위와 같은 방식으로 얻어온 데이터로 축제 찾기 섹션의 데이터와 동작이 정확히 반영된다: 1점</p> <p>5) 위와 같은 방식으로 얻어온 데이터로 이달의 축제 찾기 섹션의 데이터와 동작이 정확히 반영된다: 1점</p>	5.5
		소계	34