

# 채팅프로그램 계획 보고서

(초안)

2017.05.10

2013112148 윤창근

2013112149 박지용

2013113082 이해준

2012112012 허문용

## 1. 주제 선정 이유

: 채팅 프로그램은 스마트폰이 등장한 이래로 사람들이 가장 많이 사용하고 접하게 되는 프로그램이라고 해도 과언이 아니다. 누군가가 만들어놓았다는 사실을 인식하지 않고 우리가 매일 자연스럽게 사용하고 있는 채팅프로그램들이 과연 어떠한 원리로 동작하며 어떤 기술들을 사용해서 만든 것인지를 알아보고자 한다.

## 2. 현재까지 진행 상황

주제 정하기 -> 사용할 언어 및 툴 정하기 -> 완성된 후의 모습(GUI) 생각해보기 -> GUI 프로그래밍 학습 -> Java awt와 Java swing을 통한 GUI 구현

## 3. 앞으로의 과제

멀티스레드, 소켓 프로그래밍 복습 -> Java 프로그래밍 -> GUI 프로그래밍과 병합 -> 기능 추가 -> 테스트 및 오류 수정 -> 최종 검토

## 4. 현재 논의한 기능들

- (1) 회원가입, 로그인, 아이디 저장
- (2) 아이디, 비밀번호 찾기
- (3) 비밀번호 변경 및 회원탈퇴
- (4) 나의 채팅방 / 일반 채팅방 / 닉네임을 이용한 익명 채팅방
- (5) 친구 목록, 친구 추가
- (6) 나의 채팅방 - 캘린더, 자동응답 bot
- (8) 비속어 필터링
- (9) 파일 전송

## 5. 추가적으로 구현하고자 하는 기능들

- (1) 채팅방 안에서 오목, 등의 1대1 대전 게임
- (2) 파일 저장소
- (3) 캘린더에 일자별 일정 추가
- (4) 문장 자동완성

## 6. 사용 프레임워크와 툴들

: 언어는 Java를 사용하고 IDE는 Oracle eclipse를 사용, GUI 프로그래밍은 Java.awt와 swing 패키지 이용, 버전관리와 정보공유를 위해 git, github 사용, 데이터베이스는 논의 중

## 7. Java.awt, Java.swing 패키지를 이용한 GUI 프로그래밍을 통해 얻은 결과화면들



<그림 1. 로그인 화면>

로그인창에는 회원가입 뿐만아니라 아이디 찾기,비밀번호 찾기 기능이 있으며, 채팅프로그램을 켤 때마다 최근 접속한 아이디를 저장할 수 있게 하여 사용자의 편의성을 높였다.



<그림 2 회원가입 화면>

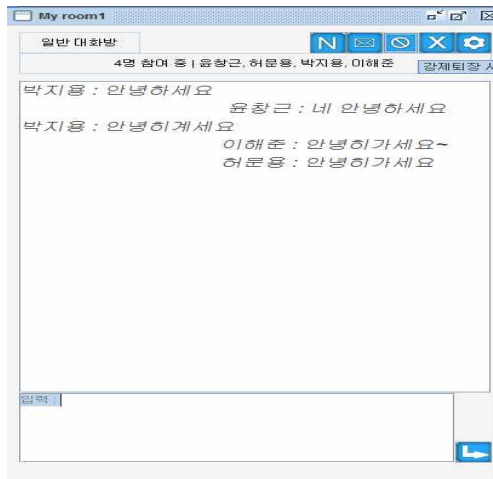
회원가입 화면에는 아이디, 비밀번호, 이름을 입력하게 해줬다. 회원가입 후 최초 로그인 하여 채팅을 시작하면 회원가입 시 입력한 이름이 닉네임으로 설정된다. 닉네임은 로그인후 설정창에서 변경할 수 있다.



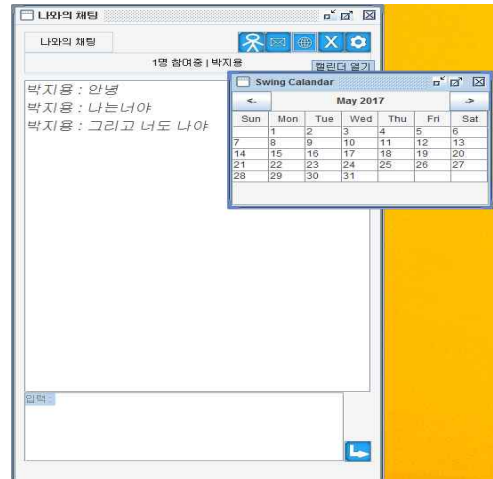
<그림 3. 설정 화면>

설정창에서는 닉네임, 글자크기, 배경색, 비밀번호 변경을 할 수 있다. 이 프로그램에는 '일반 대화방'과 '익명 대화방'이 있는데, 여기서 부여한 닉네임이 익명 대화방에서의 이름이 된다. 원한다면 설정 창에서 언제든지 재부여가 가능하다. 최초 닉네임은 회원가입 시 입력해 준 이름이다. '닉네임 재부여'를 누르면 미리 입력해 둔 단어들 중 하나가 임의로 선택되어 부여된다.(한 방에 동일한 닉네임이 존재하는 것을 방지하기 위해 닉네임은 중복되지 않도록 한다.)

채팅방에는 ‘일반 대화방’, ‘나와의 대화’, ‘익명 대화방’의 3가지 종류가 있다. 나만의 대화방은 캘린더, 메모기능과 자동응답봇(bot)이 구현되어 있으며 익명 대화방은 실명이 아닌 닉네임을 사용한 채팅방이다. 익명 대화방은 일반 대화방에서 사용자의 이름이 닉네임으로 바뀐 것뿐이므로 사진을 생략하도록 하겠다.



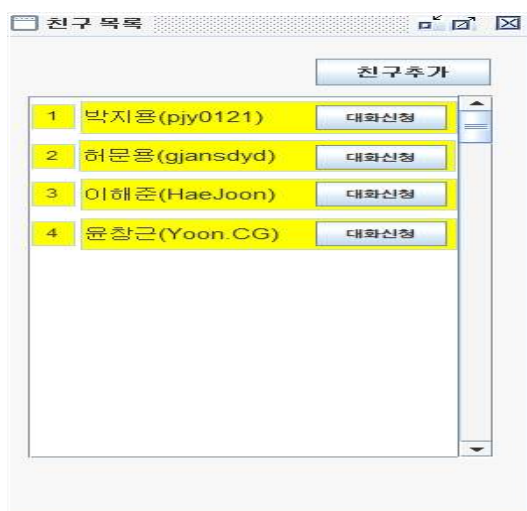
<그림 4. 일반 대화방>



<그림 5. 나와의 대화방>

오른쪽 위를 보면 친구 초대, 파일 올리기, 강제퇴장, 방 나가기, 설정의 5가지 아이콘이 있다. 아이콘 각각에 마우스를 올려놓으면 <그림 4>와 같이 아이콘의 기능을 알려주는 메시지가 나온다. 보낼 메시지를 입력하는 보드가 있고 대화내용이 보이는 보드가 있다. 자신의 메시지는 보드의 왼쪽에, 상대방의 메시지는 오른쪽에 보이게 된다.

나와의 채팅방에는 일반 대화방과는 다르게 친구 초대, 강제퇴장 아이콘이 없고 자동응답bot, 캘린더 아이콘이 있다. 자동응답bot 아이콘을 누르면 자동응답 모드가 실행되고 캘린더 아이콘을 누르면 캘린더가 나타난다.



<그림 6. 친구 목록>

친구목록에 있는 ‘친구추가’ 버튼을 누르면 친구 추가를 할 수 있는 화면으로 이동한다. 친구의 아이디 검색하여 추가하면 친구 목록에 등록된다. 또한 ‘대화신청’ 버튼을 누르면 일반/익명 대화방을 선택해 대화방을 생성할 수 있다.

나머지 화면들과 소스코드는 <https://github.com/ckdrmsdl9999/ckdrms> 에서 확인할 수 있다.