



## 프로젝트 중간보고서

컴퓨터공학과 | 윤건호 팀장

컴퓨터공학과 | 우은혁 팀원

TEAM  
5

팀원 김영은 | 컴퓨터공학과

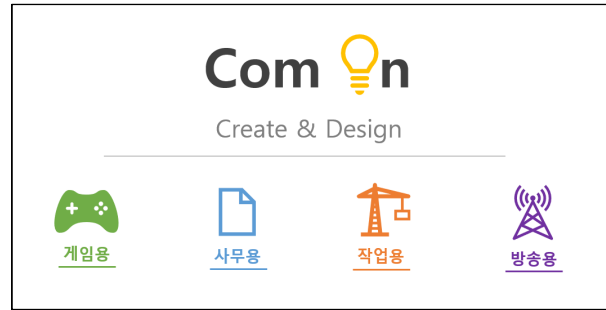
팀원 임효비 | 컴퓨터공학과

- 과목명 : 웹프로그래밍
- 담당교수 : 안용학
- 수업시간 : 15:00 ~ 16:30
- 제출일자 : 2020. 05. 28.

## 1. 문서 개요

### 가. 프로젝트 개요

- 프로그래밍 : Com On
- 개발 배경 :
  - (1) 조립 PC의 높은 진입 장벽 해소
  - (2) 조립 PC의 편리한 정보 취합
  - (3) 기존 견적 사이트들의 단점 개선
- 주요 기능 :
  - (4) 조립PC의 부품 소개
  - (5) 사용자 조건에 맞는 조립PC 견적 제공



\* Com On \*

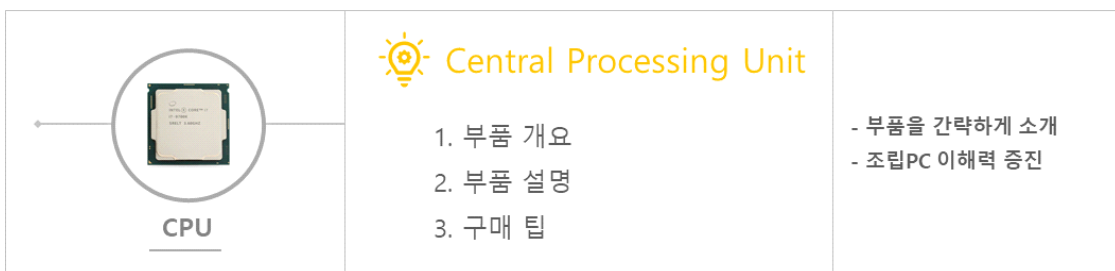
### 나. 목차

- 1) 문서 개요 | 프로젝트의 개요와 문서의 목차입니다.
- 2) 개발 목표 | 개발 목표를 상세히 서술합니다.
- 3) 진행 상황 | 진행 상황을 요약하여 나타냅니다.
- 4) 개발 내용 | 개발 내용을 상세히 서술합니다.
- 5) 팀원 구성 | 팀과 팀원을 소개하고 각자의 역할을 서술합니다.
- 6) 개발 일정 | 전체 개발 일정입니다.
- 7) 기대 효과 | 프로그램 서비스 시 기대 효과입니다.

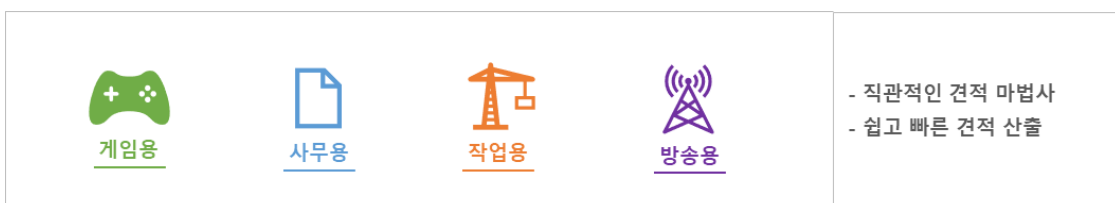
## 2. 개발 목표

### 가. 최종 개발 목표

조립PC의 진입 장벽을 낮추어 일반인이 쉽고 빠르게 조립PC를 구매할 수 있도록 한다. 이를 달성하기 위해, 크게 두 가지의 개발 목표를 설정하였다. 첫째, 조립PC의 부품들을 간략하게 설명한다. 조립 PC를 잘 모르는 일반인을 대상으로 하는 사이트이기 때문에, 조립PC의 구성 부품을 짧게 소개하여 사용자의 이해를 돕는다. 이를 통해 사용자는 편의화된 정보를 한 번에 정리할 수 있으며, 조립PC의 진입 장벽을 낮춘다. 둘째, 사용자의 조건에 맞는 조립PC 견적을 제공한다. “Com On”에서는 사용 용도, 가격대, 사용자의 수준 등을 선택하는 것만으로도 조건에 맞는 조립PC 견적을 얻을 수 있다. 선택지를 최소화하고 직관적으로 이해할 수 있는 선택지만을 제공하여, 조립PC의 진입 장벽을 낮춘다.



\* 부품 소개 \*



\* 견적 마법사 \*

## 나. 세부 개발 목표

### 1) 부품 소개 : 조립PC 구성 부품 소개

조립PC를 구성하는 각 부품을 짧게 소개하여 사용자의 이해를 돕는다. 기본적인 틀은 다음과 같다. **첫째**, “부품 알고가기” 페이지에 접속한다. **둘째**, 정보를 얻고 싶은 부품 또는 주변기기를 선택한다. **마지막으로**, 사용자가 선택한 부품 또는 주변기기의 정보를 출력한다. 정보에는 부품 개요, 부품 설명, 구매 팁 등이 포함된다. 사용자는 간략한 설명을 통해 부품이 조립PC에서 어떤 역할을 하는지 알 수 있다. “부품 알고가기” 페이지에서는 크게 **다음 세 가지의 분류**를 제공한다.

- (1) **주요 부품** : 조립PC의 컴퓨팅 성능을 좌우하는 핵심 부품을 소개한다. 컴퓨팅 성능은 프로그램의 구동이 얼마나 원활한지를 나타낸다. 주요 부품에는 CPU, RAM, 그래픽카드, 저장장치 등이 포함된다.
- (2) **기타 부품** : 조립PC의 디자인 또는 환경 성능을 좌우하는 기타 부품을 소개한다. 환경 성능은 소음, 발열, 수명 등의 부가적인 요소를 나타낸다. 기타 부품에는 파워서플라이, 쿨러, 케이스 등이 포함된다.
- (3) **주변기기** : 조립PC에 연결하여 사용할 수 있는 주변기기를 소개한다. 주변기기에는 모니터, 키보드, 마우스, 스피커, 헤드셋 등이 포함된다.



### 2) 견적 마법사 : 조건에 맞는 조립PC 견적 제공

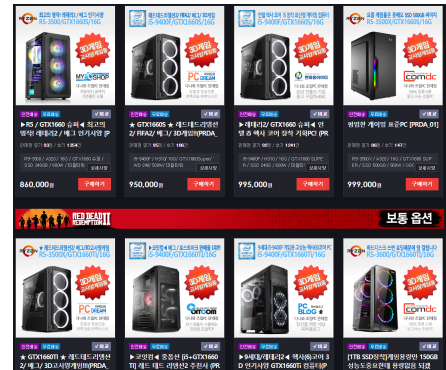
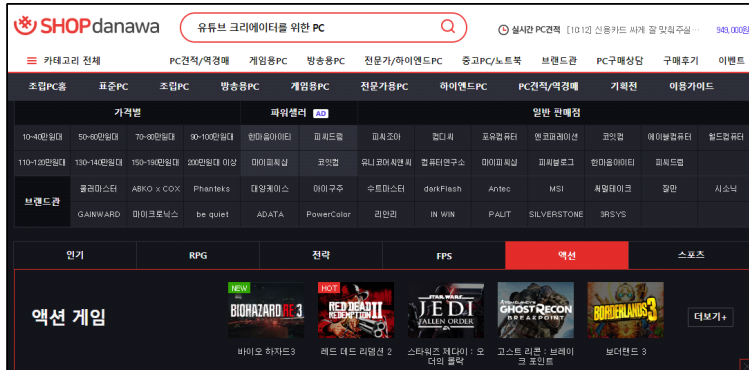
“Com On” 사이트는 사용자 친화적이고 직관적인 **조립PC 견적 마법사**를 제공한다. 이를 활용하면 사용자는 쉽고 빠르게 조립PC 견적을 산출할 수 있다. 기본적인 틀은 다음과 같다. **첫째**, 상단 네비게이션 바를 통해 조립PC의 용도를 선택한다. **둘째**, 사용자는 선택한 용도의 하위 항목 선택한다. **셋째**, 가격 또는 사용자의 수준을 선택하고 기호에 따라 부품을 수정한다. **마지막으로**, “ComOn”은 사용자의 선택을 바탕으로 산출한 견적 프리셋을 제공한다.



## 다. 타겟 사이트

### 1) 다나와 : 조립 PC 견적 제공 및 비교

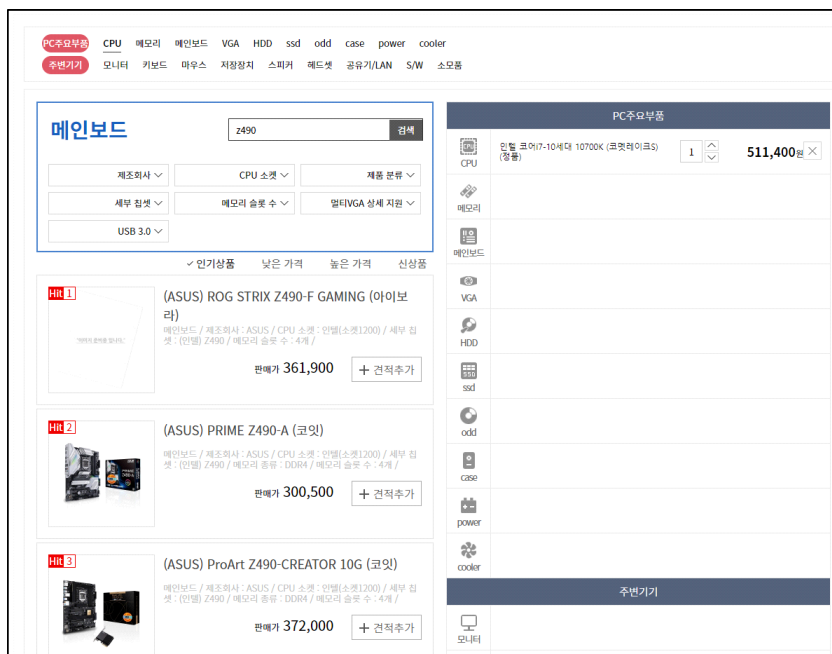
대한민국에서 가장 대중적인 가격 비교 사이트이자 조립PC 견적 제공 사이트이다. 이 항목에서는 **다나와의 견적 마법사 기능**을 중점적으로 확인한다. 아래 그림은 “다나와”에서 조립PC 카테고리에 입장하였을 때의 화면이다. 네비게이션 바에서는 조립PC를 가격대, 판매점, 브랜드, 프로그램의 종류에 따라 분류하고 있다. 사용자는 원하는 항목을 클릭한다. 그다음으로는 프로그램의 구동 성능 또는 품질에 따라 분류한다. 마지막으로 출력된 조립 PC 프리셋 중 하나를 선택하여 구매할 수 있다. 7) 기대 효과 항목에서 상세히 서술하겠지만 선택지가 매우 많다는 단점이 있다.



### \* 다나와 샵 \*

### 2) 컴나무 : 조립PC 부품 판매 사이트

수십 개의 조립PC 판매 사이트 중 레이아웃이 비교적 깔끔한 사이트를 예시로 서술하였다. 일반적으로 **사용자 지정 조립PC 판매** 기능만을 수행한다. 사용자가 CPU, 램, 메인보드, 그래픽카드, 주변기기 등 모든 부품을 임의로 선택하여 커스텀 조립PC를 완성한다. 그리고 해당 견적의 조립PC를 구매한다. 저렴하고 품질이 높은 조립PC를 구매할 수 있으나, 해당 사이트에서는 조립PC 프리셋을 제공하지 않는다. 따라서 진입 장벽이 높다는 단점이 있다.



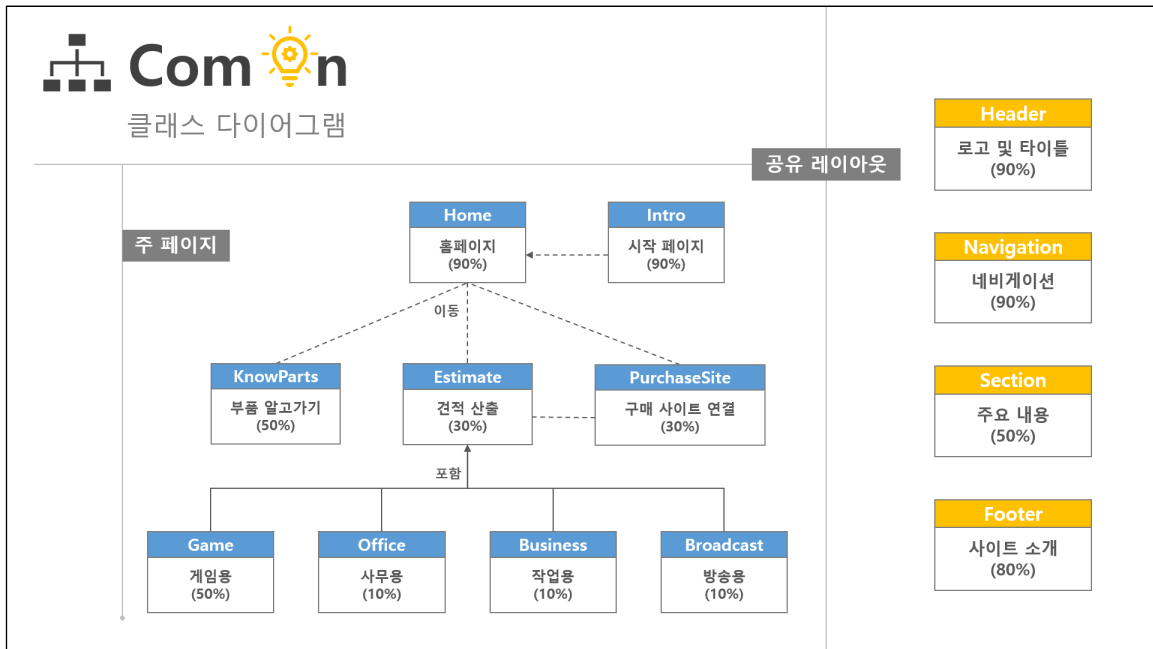
### \* 조립PC 판매 사이트 \*

### 3. 진행 상황

#### 가. 개요

프로젝트의 진행 상황을 서술한다. 가장 먼저 사이트 구조와 진행 상황을 나타낸 클래스 다이어그램을 살펴본다. 그리고 단기 개발 목표와 장기 개발 목표를 서술하여 앞으로의 개발 방향을 제시한다.

각 클래스마다 개발 진행 상황을 나타내는 퍼센티지를 표기하였다. 진행 상황 퍼센티지는 일반적으로 다음과 같다. **90%** 이상은 기본 틀 제작 완료 및 활용 중 **80~89%**는 기본 틀 제작 완료 및 내용 추가 중, **70~79%**는 기본 틀 기능 추가 중, **70% 미만**은 기본 틀 제작 중임을 나타낸다.

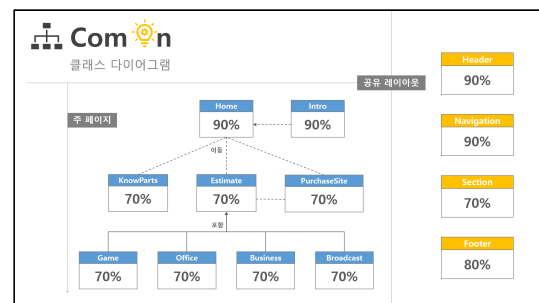


\* 사이트 구조와 진행 상황 요약 \*

#### 나. 단기 목표

모든 클래스의 기본 틀을 완성하는 것이 최우선 목표이다. 현재 대부분의 공유 레이아웃은 각 페이지에서 응용이 가능한 상태까지 개발하였다. 하지만 주 페이지들의 기본 틀이 완성되지 않았다.

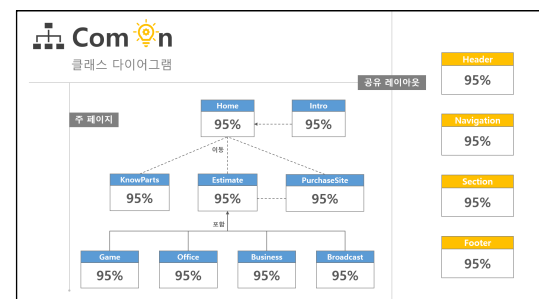
따라서 주 페이지의 기본 틀 제작을 최우선 목표로 설정하였다. 기본 틀 제작이 완료되어 테스트가 가능해지면 다음 단계로 넘어간다.



\* 단기 목표 \*

#### 다. 장기 목표

모든 클래스의 기본 틀을 개발하면 각 클래스와 프로그램의 완성도를 높인다. 먼저 기능 추가, 레이아웃 수정, 프릿셋 데이터 추가, 시나리오 테스트, 코드 성능 개선 등의 방법을 사용하여 클래스의 완성도를 높인다. 최종적으로는 프로그램의 완성도를 높여 사용자에게 더 나은 경험을 제공한다.



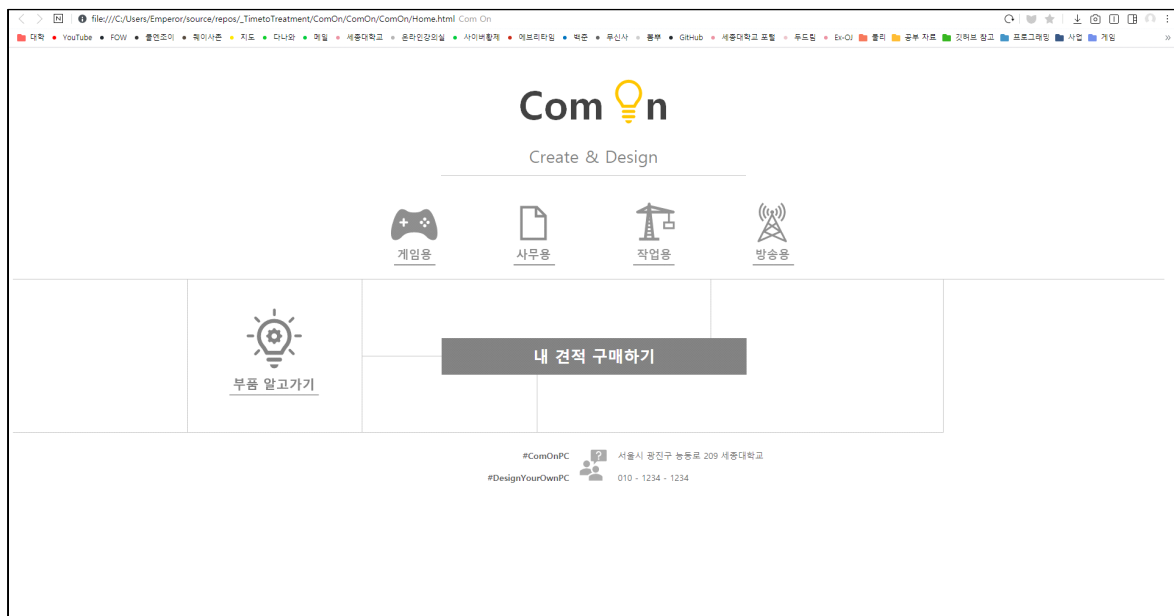
\* 장기 목표 \*

## 4. 개발 내용

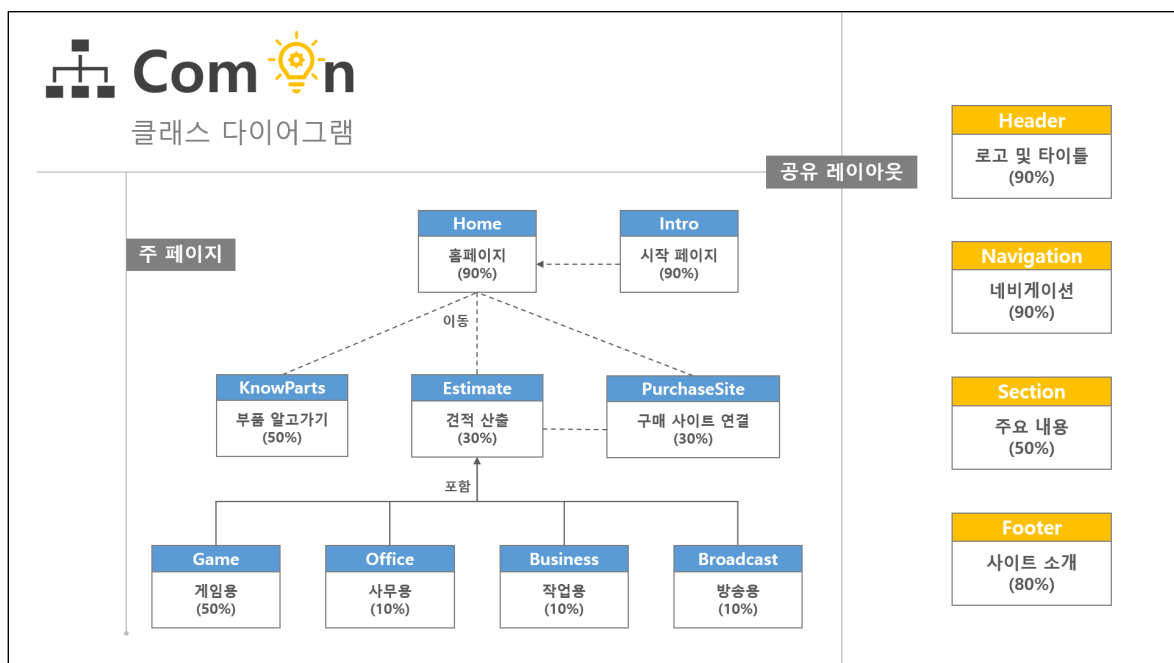
### 가. 개요

설계한 클래스들이 프로젝트에서 어떤 기능을 수행하는지 살펴본다. 가장 먼저 주 페이지 또는 공유 레이아웃 클래스의 역할을 서술한다. 공유 레이아웃 클래스(HTML, CSS)는 어느 페이지에서나 포함하여 사용할 수 있으므로, 각 페이지에 앞서 공유 레이아웃 클래스의 기능을 살펴본다. 그리고 주 페이지 클래스(HTML)의 기능과 역할을 확인한다. 마지막으로 개발한 내용을 테스트한다.

각 클래스의 명세서에는 **클래스 개요**, **개발 완료 내용**, **개발 예정 내용**이 포함된다. 개발이 거의 완료되었거나 테스트 중인 클래스는 지금까지 개발한 내용을 중심으로 서술한다. 아직 개발되지 않았거나 개발이 미흡한 클래스는 앞으로의 개발 방향을 중심으로 서술한다.



\* Com On \*



\* 클래스 다이어그램 \*

## 나. 공유 레이아웃

공유 레이아웃은 거의 모든 페이지에서 공유한다. **Header 클래스**는 로고와 페이지의 제목을 나타낸다. **Navigation 클래스**에서는 “Com On”의 주 기능 중 하나인 견적 마법사로 이동한다. **Section 클래스**는 페이지의 주 내용을 포함한다. **Footer 클래스**는 연락처, 팀원 등 부가적인 내용을 공지한다.



\* 공유 레이아웃 \*

위 그림에서 각 공유 레이아웃 클래스가 페이지의 어느 부분을 담당하고 있는지 확인하였다. 아래 내용은 각 **공유 레이아웃 클래스의 명세서**이다. 클래스는 CSS와 HTML을 모두 포함한다. 페이지 최상단 레이아웃인 Header부터 Navigation, Section, Footer 순으로 서술하였다.



\* Header \*



### 1) Header | 로고 및 타이틀

**개요 :** “Com On” 로고와 페이지 부제목을 나타낸다.

**완료 :** Header 레이아웃은 text-align 속성을 사용하여 페이지의 가운데에 위치하도록 작성하였다. 상단 페이지 로고는 margin 속성을 이용하여 여백을 주었다. 로고를 클릭하면 <a> 태그를 활용해 “Com On”의 홈페이지로 이동한다. 부제는 HTML 파일 내에서 원하는 글자로 설정할 수 있다. font-size, color 속성을 이용하여 폰트 크기와 색상을 지정하였다.

**예정 :** 완성되었으므로 모든 페이지에서 응용한다. 부품 설명 페이지에서는 전구에 불빛이 들어오도록 구현한다.

Header	Navigation	Section	Footer
로고 및 타이틀 (90%)	네비게이션 (90%)	주요 내용 (50%)	사이트 소개 (80%)

\* Navigation, Section, Footer \*

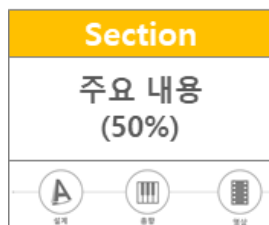


## 2) Navigation | 견적 마법사

**개요** : 각 용도의 견적 마법사를 나타낸다.

**완료** : 모든 아이콘에 대해 흑백 버전과 색상 버전을 그림 파일로 제작하였다. text-align 속성을 활용하여 페이지의 가운데로 정렬한다. margin 속성을 사용하여 각 아이콘의 수평 거리를 조절한다. <a> 태그를 활용하여, 클릭 시 각 항목의 견적 마법사로 이동하도록 구현하였다. <img> 태그를 활용하여 흑백 아이콘과 색상 아이콘을 불러오도록 구현하였다.

**예정** : 각 페이지에서, 선택한 항목은 색상을 유지하고 선택하지 않은 항목은 흑백을 유지하도록 작성할 예정이다. 클래스 자체의 HTML과 CSS 코드는 작성이 완료되었기 때문에 각 페이지에서 응용할 수 있다.



## 3) Section | 주요 내용

**개요** : 각 페이지의 주요 내용을 포함한다.

**완료** : 여러 개의 <div> 태그와 border 속성을 활용하여, 레이아웃을 구성하는 모든 도형과 선분을 표현하였다. display 속성의 inline-block 값을 활용하여 좌측부터 차례대로 <div> 상자를 쌓는 형태로 구현하였다.

**예정** : 가능한 한 많은 페이지의 Section 부분을 통일하는 것을 목표로 한다. 각 페이지에서 하나의 CSS 파일을 사용하여 Section 부분을 표현할 수 있도록 수정해 나갈 예정이다. 따라서 공통으로 사용할 수 있는 Section 레이아웃 클래스(HTML, CSS)의 완성을 최우선 목표로 설정하였다.



## 4) Footer | 업체 소개

**개요** : 연락처, 팀원 등 업체(사이트)의 부가적인 정보를 공지한다.

**완료** : 세 개의 <div> 태그를 활용하여 각 항목을 구분하였다. **첫째**, 해시태그 항목이다. 사이트의 문구를 작성하였다. **둘째**, 팀원 소개이다. 가운데 아이콘에 마우스 커서를 올리면 팀원 모두의 이름이 나타난다. **셋째**, 주소와 전화번호이다. 업체의 주소와 연락처를 기재하였다.

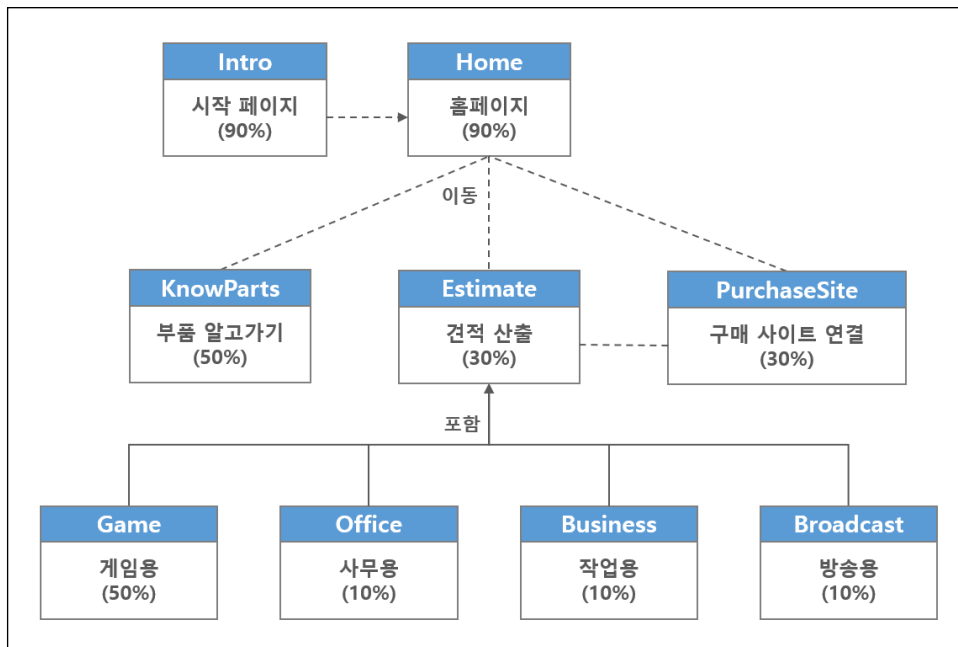
**예정** : 완성되었으므로 모든 페이지에서 응용한다.



## 다. 주 페이지

프로젝트 “Com On”은 **크게 9개의 주 페이지** 클래스로 구성되어 있다. 각각의 클래스는 하나의 기능을 담당한다. 아래 명세서에서는 공통부분인 Header, Navigaion, Footer의 설명을 생략하고, 페이지마다 다르게 구현된 Section 항목을 중점적으로 작성하였다.

사이트에 접속하면 가장 먼저 **시작 페이지**에 접속한다. 시작 페이지에서는 간단한 페이지 레이아웃을 출력한다. 시작 페이지에서 버튼을 클릭하여 홈페이지로 이동할 수 있다. **홈페이지**에서는 각 항목으로 자유롭게 이동할 수 있다. **부품 알고가기 페이지**에서 조립PC를 구성하는 부품의 설명을 확인하거나, 상단 네비게이션 바를 통해 각각의 견적 산출 페이지로 이동할 수 있다. **부품 알고가기 페이지**에서는 각 부품의 간략한 설명을 확인할 수 있다. **견적 산출 페이지**에서는 단계별로 선택지를 제공하고, 그에 따른 사용자의 입력을 받는다. 그리고 입력을 바탕으로 한 프리셋 견적을 출력하고 최종 검토를 받는다. 이때 **구매 사이트로 연결 페이지**가 활성화된다. **구매 사이트 연결 페이지**에서는 평균적으로 가격이 저렴한 업체들을 소개한다.

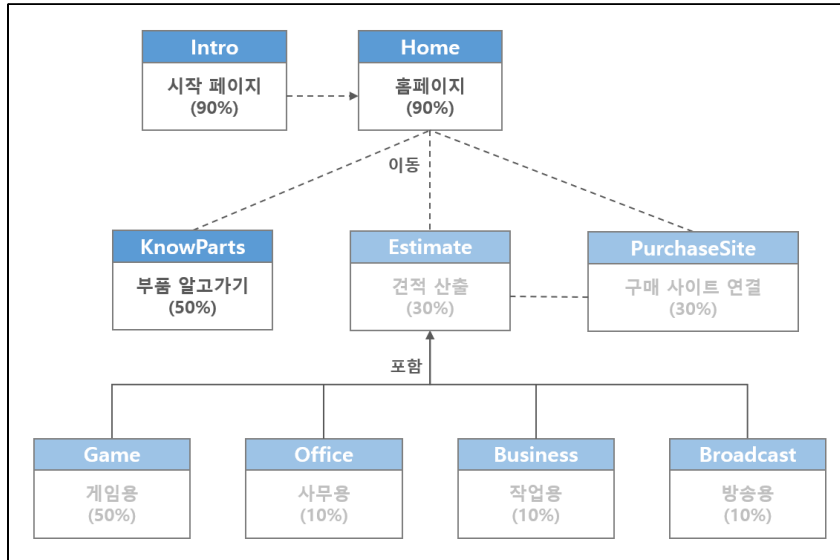


\* 주 페이지 \*



\* Section 항목 위주로 서술 \*

각 클래스에는 **개발 진행 상황을 나타내는 퍼센티지**를 표기하였다. 진행 상황 퍼센티지는 일반적으로 다음과 같다. **90% 이상**은 기본 틀 제작 완료 및 활용 중 **80~89%**은 기본 틀 제작 완료 및 내용 추가 중, **70~79%**은 기본 틀 기능 추가 중, **70% 미만**은 기본 틀 제작 중임을 나타낸다.



\* Intro, Home, KnowParts \*



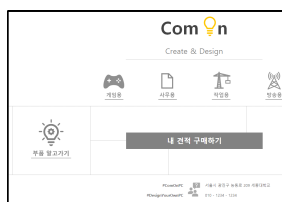
90%

### 1) Intro | “Com On” 시작 페이지

**개요** : 사이트를 시작하면 출력되는 페이지이다.

**완료** : 홈페이지로 이동하기 전 사이트가 추구하는 방향을 나타낸다. 단 두 개의 선택지만을 제공하여 사이트가 지향하는 최소주의를 표현한다. 시작 버튼을 클릭하여 홈페이지로 이동하거나, 부품 알고가기 버튼을 클릭하여 부품 알고가기 페이지로 이동할 수 있다. Section 부분은 4개의 <div> 상자를 활용하여 선분과 레이아웃을 표현하였다.

**예정** : 완성되었으므로 모든 페이지에서 응용한다.



90%

### 2) Home | “Com On” 홈페이지

**개요** : “Com On”의 핵심 페이지인 홈페이지를 담당한다. 거의 모든 페이지로 이동할 수 있다.

**완료** : Intro 페이지와 마찬가지로 4개의 <div> 상자를 활용하여 선분과 레이아웃을 표현하였다. 원하는 기능의 버튼을 클릭하여 각 페이지로 이동할 수 있다. 상단 네비게이션 바를 이용하여 견적 산출 페이지, 좌측 부품 알고가기 아이콘을 클릭하여 부품 알고가기 페이지로 이동할 수 있다. 페이지 이동은 <a> 태그를 활용하였다.

**예정** : 화면 중앙에 있는 “내 견적 구매하기” 항목은 장기 목표로 설정하였다. 다른 주 페이지를 완성한 후 계속 개발할 예정이다.



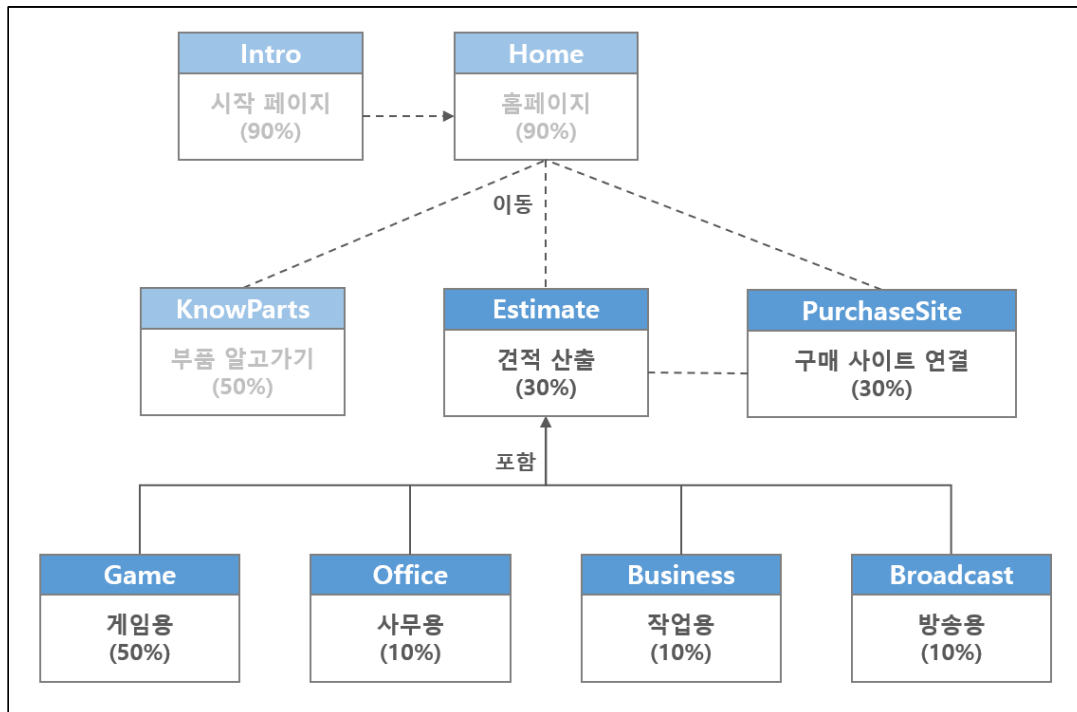
50%

### 3) KnowParts | 하드웨어 설명

**개요** : 조립 PC를 구성하는 부품과 주변기기 등의 하드웨어를 소개한다.

**완료** : 여러 개의 <div> 태그를 활용하여 여백과 레이아웃을 표현하였다. 중앙을 관통하는 선 또한 <div> 태그로 제작하였다. 나열된 각 항목은 다시 한번 div로 묶어 캡슐화하였다. 아이콘을 둘러싸고 있는 원은 border-radius 속성을 사용하여 구현하였다. **페이지 구성 순서**는 첫째, 부품의 분류를 선택한다. 둘째, 세부 부품을 선택한다. 셋째, 사용자가 선택한 부품의 설명을 출력한다.

**예정** : 기본 틀의 완성도를 높인다. 개발된 기본 틀에 필요한 데이터를 추가한다.



\* Estimate, PurchaseSite \*



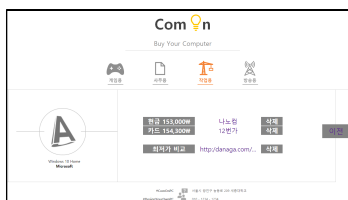
30%

#### 4) Estimate | 견적 산출

**개요 :** 조립 PC를 구성하는 부품과 주변기기 등의 하드웨어를 소개한다.

**완료 :** 다른 페이지들과 마찬가지로 여러 개의 <div> 태그를 사용하여 레이아웃을 구성하였다. <form> 태그를 사용하여 사용자의 입력을 받는다. **페이지 구성 순서**는 다음과 같다. **첫째**, 홈페이지 상단 네비게이션 바의 아이콘을 클릭하여 원하는 용도의 견적 산출 페이지로 이동한다. **둘째**, 세부 용도 또는 프로그램을 선택한다. **셋째**, 사용자의 수준(일반인, 전문가) 또는 프로그램의 구동 속도(또는 품질)를 입력받는다. 이때 앞서 입력된 정보를 바탕으로 프리셋의 가격을 출력한다. **넷째**, 프리셋의 부품을 수정하거나 주변기기를 추가한다. **마지막으로** 최종 견적을 확인한다. 이때 구매 사이트 페이지 버튼이 활성화된다.

**예정 :** 기본 틀의 완성도를 높여 추후 쉽게 데이터를 추가할 수 있도록 한다. 그리고 데이터를 저장하는 방법을 고안하여, 페이지의 수를 최소화한다.



30%

#### 5) PurchaseSite | 구매 사이트 연결

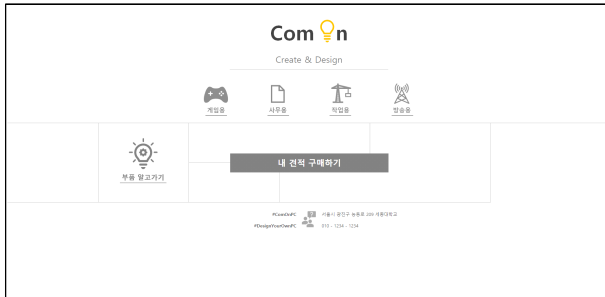
**개요 :** 평균적으로 저렴한 구매 사이트를 출력한다.

**완료 :** 견적 산출 마지막 단계에서 접근할 수 있다. 여러 개의 <div> 태그와 한 개의 <table> 태그를 활용하여 여백과 레이아웃을 구현하였다. 중앙 목록은 <table> 태그를 활용하여 개발하였다. 따라서 데이터를 추가하거나 유지보수가 쉽다. **페이지 구성 순서**는 다음과 같다. **첫째**, 하드웨어와 소프트웨어의 구매처가 다르므로 소프트웨어와 하드웨어 항목을 나누어 출력한다. **둘째**, 구매하고자 하는 항목을 선택한다. **마지막으로**는 해당 항목의 구매처를 출력한다.

**예정 :** 먼저 기본 틀의 완성도를 높인다. 다른 모든 페이지의 기본 틀 개발이 끝나면 데이터를 추가한다.

## 라. 테스트 (프로토타입)

현재까지 **개발한 내용을 테스트**한다. 분류 항목은 좌측 페이지가 속한 클래스를 나타낸다. 내용 항목에서는 좌측 그림에서 어떤 클래스가 응용되었고 테스트 되었는지를 서술한다.

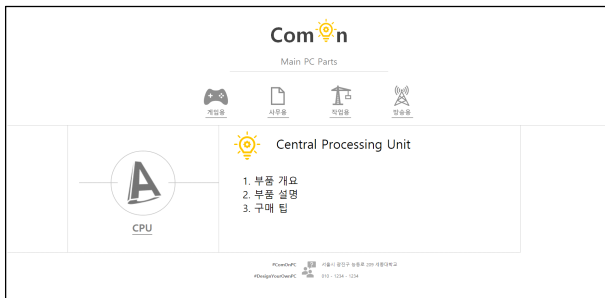


\* Home \*

분류 : Home

내용 :

- Home.html : 페이지 코드
- 0\_Global.css : 이미지 호버링 시 약간 투명해짐
- 1\_Header.css : 로고 및 부제목 CSS 파일
- 2\_Nav.css : 네비게이션 CSS 파일
- 3\_Section.css : 주요 내용 CSS 파일
- 4\_Footer.css : 하단 CSS 파일

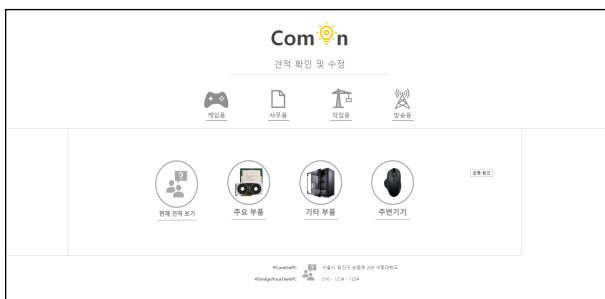


\* KnowParts \*

분류 : KnowParts

내용 :

- MainParts\_CPU.html : 페이지 코드
- 0\_Global.css : 이미지 호버링 시 약간 투명해짐
- 1\_Header.css : 로고 및 부제목 CSS
- 2\_Nav.css : 네비게이션 CSS
- 3\_Section\_List.css : 항목을 나열할 때 사용하는 CSS
- 4\_Footer.css : 하단 CSS

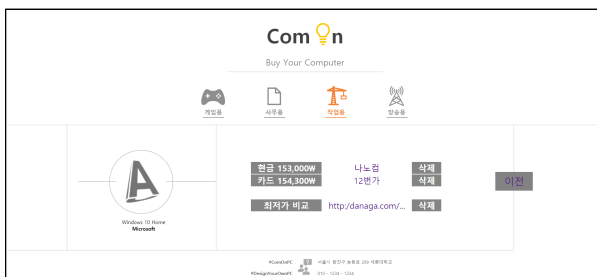


\* Estimate \*

분류 : Estimate

내용 :

- Estimate\_Game.html : 페이지 코드
- Estimate\_Game.css : 스타일 추가
- 0\_Global.css : 이미지 호버링 시 약간 투명해짐
- 1\_Header.css : 로고 및 부제목 CSS
- 2\_Nav.css : 네비게이션 CSS
- 3\_Section\_List.css : 주요 내용 CSS 파일
- 4\_Footer.css : 하단 CSS



\* PurchaseSite \*

분류 : PurchaseSite

내용 :

- PurchasePhase3.html : 페이지 코드
- PurchasePhase3.css : 스타일 추가
- 0\_Global.css : 이미지 호버링 시 약간 투명해짐
- 1\_Header.css : 로고 및 부제목 CSS
- 2\_Nav.css : 네비게이션 CSS
- 3\_Section\_List.css : 주요 내용 CSS 파일
- 4\_Footer.css : 하단 CSS

## 5. 팀원 구성

### 가. 팀 소개

- 1) 팀명 : Team 5
- 2) 팀장 : 윤건호
- 3) 팀원 : 김영은, 우은혁, 임호비



\* Create & Design your Own PC\*

### 나. 역할 분담

#### 1) 팀장 윤건호

- (1) 프로젝트 지휘
- (2) 프로젝트 관리
- (3) 프로젝트 문서화
- (4) 클래스 구현
  - 스타일 : Header, Nav, Section, Footer
  - 페이지 : Intro, Home
- (5) 통합 개발
- (6) 데이터 추가
- (7) 시나리오 테스트
  - 오류 수정
  - 성능 개선

윤건호	
번호	역할
1	프로젝트 지휘
2	프로젝트 관리
3	프로젝트 문서화
4	클래스 구현
5	통합 개발
6	데이터 추가
7	시나리오 테스트

#### 2) 팀원 김영은

- (1) 클래스 구현
  - 스타일 : Section\_List
  - 페이지 : KnowParts
- (2) CSS 개발
- (3) 데이터 추가
- (4) 시나리오 테스트
  - 오류 수정
  - 성능 개선

김영은	
번호	역할
1	클래스 구현
2	CSS 개발
3	데이터 추가
4	시나리오 테스트

#### 3) 팀원 우은혁

- (1) 클래스 구현
  - 스타일 : Nav
  - 페이지 : Estimate
- (2) 자바스크립트 개발
- (3) 데이터 추가
- (4) 시나리오 테스트
  - 오류 수정
  - 성능 개선

우은혁	
번호	역할
1	클래스 구현
2	JavaScript 개발
3	데이터 추가
4	시나리오 테스트

#### 4) 팀원 임호비

- (1) 클래스 구현
  - 스타일 : Footer
  - 페이지 : PurchaseSite
- (2) CSS 개발
- (3) 데이터 추가
- (4) 시나리오 테스트
  - 오류 수정
  - 성능 개선

임호비	
번호	역할
1	클래스 구현
2	CSS 개발
3	데이터 추가
4	시나리오 테스트

## 6. 개발 일정

### 가. 개요

제안서 작성일로부터 6월 7일까지의 “Com On”의 개발 일정을 나타낸다. 중간보고서 작성 시점인 5월 28일을 기준으로 작성하였다. 개발이 끝난 전체 일정은 회색으로 표시하였다. 팀원들은 각자 주요 담당 페이지를 설정하였고, 맡은 페이지를 책임지며 중점적으로 개발한다. 다른 팀원들의 진행 정도에 따라 자신이 담당하는 페이지를 지속해서 수정 및 개선한다.

가장 먼저 표의 형태로 전체적인 프로젝트 일정을 제시한다. 그리고 개인 일정을 제시한다. 개인 일정은 각자 맡은 역할이 명확할 때는 자세하게 구분하였으나, 공통 작업의 경우에는 개인 일정 없이 전체 일정에만 작성하였다.

### 나. 전체 일정

구분	개발 세부 내용	5.7 ~ 5.13	5.14 ~ 5.21	5.21 ~ 5.28	5.29 ~ 6.4	6.5 ~ 6.7
계획	주제 창출					
	주제 선정					
	아이디어 창출					
	아이디어 선정					
준비	대상 사이트 분석					
	기초자료 수집					
	프로젝트 제안서 작성					
설계	기본 구조 설계					
	기능 설계					
	디자인 설계					
개발	HTML5 개발					
	Javascript 개발					
	CSS3 개발					
	통합 개발					
개선	자료 수집					
	데이터 추가					
테스트	시나리오 테스트					
	디버깅					
최종 준비	최종 문서 작업					
	프로젝트 공개					
유지 보수	웹 서비스 제공					
	데이터베이스 업데이트					

\* 개발 일정표 \*

### 다. 개인 일정

다음 두 페이지는 팀원들의 대략적인 개인 일정을 나타낸다. 제안서 작성 시점부터 6월 7일까지의 일정을 크게 세 부분, 5월 넷째 주, 5월 다섯째 주, 6월 첫째 주로 나누었다. 중간보고서 작성 시점인 5월 28일을 기준으로 작성하였으며 개발이 끝난 개인 일정은 밑줄로 표시하였다.

프로그램 구현 과정에서 서로 긴밀하게 협력해야 해결할 수 있는 작업이 많을 것으로 예상하였다. 따라서 공통 사항으로 처리한 일정들이 있으며, 이러한 공통 일정은 개인 일정에 표기하지 않았다. 나타내지 않은 모든 일정은 협력하여 처리한다.

윤건호		지난 일정 개발 완료
상세		
01 5월 4주차 클래스 구현	클래스 구현 1. (90%) 공용 레이아웃 <u>Header, Nav, Section, Footer</u> 기본 틀 구현 2. (90%) 주 페이지 <u>Intro, Home</u> 개발 3. (90%) 기본 틀 <u>MainFrame.html</u> 작성	
02 5월 5주차 클래스 개발, 통합 개발	클래스 개발, 통합 개발 1. (90%) 공용 레이아웃 <u>Header, Nav, Section, Footer</u> 개발 2. (50%) 공용 레이아웃 <u>Section</u> 개발 3. (30%) 통합 개발	
03 6월 1주차 데이터 추가, 시나리오 테스트	데이터 추가, 시나리오 테스트 1. 구현한 틀에 필요한 데이터를 채워 넣는다. 2. 조립PC 견적 프리셋을 추가한다. 3. 각자 맡은 페이지의 오류를 수정하고 완성도를 높인다.	

김영은		지난 일정 개발 완료
상세		
01 5월 4주차 클래스 구현	클래스 구현 1. (90%) 공용 레이아웃 <u>Section_List</u> 기본 틀 구현 2. (90%) 주 페이지 <u>KnowParts</u> 기본 틀 구현	
02 5월 5주차 클래스 개발, CSS 개발	클래스 개발, CSS 개발 1. (70%) 공용 레이아웃 <u>Section_List</u> 개발 2. (50%) 주 페이지 <u>KnowParts</u> 개발 3. (50%) CSS 개발	
03 6월 1주차 데이터 추가, 시나리오 테스트	데이터 추가, 시나리오 테스트 1. 구현한 틀에 필요한 데이터를 채워 넣는다. 2. 각자 맡은 페이지의 오류를 수정하고 완성도를 높인다.	

우은혁		지난 일정 개발 완료
상세		
01 5월 4주차 클래스 구현	클래스 구현 1. (90%) 공용 레이아웃 Nav 기본 틀 구현 2. (90%) 주 페이지 Estimate 기본 틀 구현	
02 5월 5주차 클래스 개발, 자바스크립트 개발	클래스 구현, 자바스크립트 개발 1. (90%) 공용 레이아웃 Nav 개발 2. (30%) 주 페이지 Estimate 개발 3. (30%) JavaScript 개발	
03 6월 1주차 데이터 추가, 시나리오 테스트	데이터 추가, 시나리오 테스트 1. 구현한 틀에 필요한 데이터를 채워 넣는다. 2. 조립PC 견적 프리셋을 추가한다. 3. 각자 맡은 페이지의 오류를 수정하고 완성도를 높인다.	

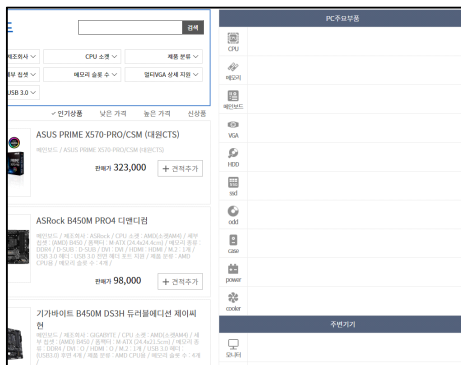
임효비		지난 일정 개발 완료
상세		
01 5월 4주차 클래스 구현	클래스 구현 1. (90%) 공용 레이아웃 Footer 기본 틀 구현 2. (90%) 주 페이지 PurchaseSite 기본 틀 구현	
02 5월 5주차 클래스 개발, CSS 개발	클래스 구현, CSS 개발 1. (90%) 공용 레이아웃 Footer 개발 2. (30%) 주 페이지 PurchaseSite 개발 3. (50%) CSS 개발	
03 6월 1주차 데이터 추가, 시나리오 테스트	데이터 추가, 시나리오 테스트 1. 구현한 틀에 필요한 데이터를 채워 넣는다. 2. 각자 맡은 페이지의 오류를 수정하고 완성도를 높인다.	



## 7. 기대 효과

### 가. 현주소

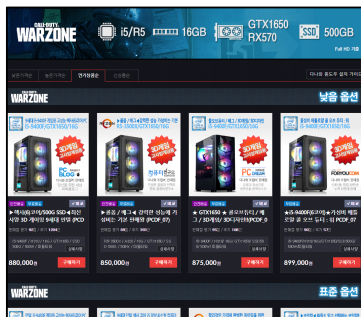
- 1) 기존 조립PC 사이트 : 일반인들이 이해하기 어려움
  - 조립 PC는 광범위한 부품을 다루므로 진입 장벽이 높음
  - 조립 PC 프리셋을 제공하는 사이트에는 선택지가 너무 많아 선택 장애를 유발함
  - 기존 견적 산출 사이트들은 준전문가를 대상으로 함
- 2) 이에 따른 부정적인 효과 : 일반적인 소비자의 손해
  - 가격이 비싼 대기업 완제품 구매
  - 조립 PC 사이트를 가장한 저가 부품 조립 업체가 성행 중



\* 높은 진입 장벽 \*



\* 저가 부품 사용 \*



\* 선택 장애 유발 \*



\* 믿을 수 없는 가격 \*

### 나. <Com On> 기대 효과

#### 1) 개인적 측면

- (1) 파편화된 정보를 웹사이트 내에서 찾을 수 있으므로 일반인들도 쉽게 이해할 수 있음
- (2) 저가 또는 중고 부품의 구매를 방지하여 소비자의 권익 증진
- (3) 용도에 맞는 컴퓨터를 추천해줌으로 최소의 예산으로 최고의 성능을 끌어냄

#### 2) 사회적 측면

- (1) 일반인들의 컴퓨터 지식이 늘어남이면, 저가(중고) 부품 조립 업체로 인한 피해 손실 최소화
- (2) 대기업은 경쟁력을 확보하기 위해 가격을 인하해야 하므로, 소비자의 선택지 증가

- 끝 -