1.

안녕하세요. 3조 돈차의 발표를 맡은 최효주 입니다. 저희 조의 발표 주제는"키오스크"로, 가상의 버블티 카페 Don\_Cha의 키오스크를 제작하였습니다.

2.

발표 순서는 크게 2가지로, 고객이 보게 될 고객 화면, 관리자인 점주가 보게 될 관리자 화면 입니다. 세분화 된 내용들은 각 페이지에서 설명드리도록 하겠습니다.

3.

앞서, 개발 일지입니다. 저희 조는

첫째, 고객과 점주 양자에게 직관적인 기능 & 디자인 구현.

둘째, MySQL DB를 이용한 데이터 관리.

셋째, 실제와 같은 주문, 응대 양방향 프로세스 수립

을 목표로 약 보름 간의 개발 기간을 거쳤습니다.

이하, 프로젝트 및 프로그램 명은 Doncha kiosk로 지칭하도록 하겠습니다.

4.

Doncha kiosk가 키오스크로서 작동하는 전체 프로세스는 아래와 같습니다.

키오스크 메뉴 화면에서 원하는 메뉴를 선택, 니즈에 따라 장바구니에서 메뉴 변경, 결제. 이렇게 송신된 주문 데이터를 관리자가 수신하여 주문 처리. 기존 키오스크의 프로세스를 충실히 따랐습니다.

이제 고객 화면과 관리자 화면으로 세분화 하여 설명드리도록 하겠습니다.

5.

고객 화면에 대해 설명 드리겠습니다.

6.

고객 화면의 3가지 키워드는, Choose : 키오스크에서 메뉴 선택 / Order : 선택한 메뉴 주문 / Pay : 주문한 메뉴 결제입니다. 각 키워드 별로 기능을 설명드리겠습니다.

7.

Choose는

1) 상단의 분류 버튼을 선택 시 각 페이지에서 생성된 객체들이 하단에 생성됩니다.

2) 생성된 객체(JButton) 선택 시, 아래 주문 목록(JPannel)에 추가합니다.

3) 각 객체는 IF 조건문, 논리값을 사용하여 중복 선택이 불가능합니다.

8.

Order는

1) 선택한 객체는 Array List 에 담겨, 기존에 선택된 객체와 동일한 이름이 존재할 경우 담길 수 없도록 조건을 부여합니다.

2) 최종 주문 목록은 VO에 담긴 Array List로 결제 화면에 넘겨집니다.

3) 고객이 원하는 방식으로 결제할 수 있도록 현금/카드 결제 선택 가능합니다.

9.

Pay는

1) 핸드폰 번호를 입력하여 SQL foreign key로 적용합니다.

2) 해당 foreign key는 주문 번호 및 포인트 적립에 활용됩니다.

3) 핸드폰 번호가 DB에 입력되어 있지 않은 신규 핸드폰 번호일 경우 DB에 새롭게 등록합니다.

10.

관리자 화면에 대해 설명 드리겠습니다.

11.

관리자 화면의 3가지 키워드는, Menu : 메뉴관리 / Membership : 회원관리 / OrderHistory : 주문 관리입니다. 각 키워드 별로 기능을 설명드리겠습니다.

12.

Menu는

1) 상품 관리의 DB는 고객의 메뉴 선택에서 활용됩니다.

2) 좌측 패널에서 상품 입력 시, 카테고리 별로 category\_id를 부여합니다.

3) category\_id로 분류된 이후 각각 카테고리 페이지의 VO에 쌓입니다.

4) p\_center에 생성된 table에서 제품명, 가격, 파일명을 수정할 수 있습니다.

5) 우측 패널에서 등록된 상품의 상세보기 및 상품 삭제 기능을 이용할 수 있습니다.

13.

Membership은

1) 고객이 주문 시 등록하는 핸드폰 번호와 이를 기반으로 하는 포인트를 불러와 관리할 수 있습니다.

2) 좌측 패널에서 휴대폰번호와 포인트의 관리가 가능합니다.

3) 테이블의 row를 count하여 총 회원 수를 알 수 있습니다.

4) phone\_number는 숫자 상실을 방지하기 위해 varchar(30)으로 정의하였습니다.

5) 고객이 주문 시 마다 포인트가 적립되어 해당 테이블의 포인트에 누계됩니다.

14.

Order History는

1) 우측 패널에서 고객의 주문 건에 대해 취소 및 완료로 상태 변경이 가능합니다.

2) 주문 완료된 건에 대해 좌측 패널에서 수익으로 집계됩니다.

3) 상태가 변경 되지 않은 건은 좌측 패널에서 주문 대기로 집계됩니다.

4) 테이블의 가격은 포인트가 포함되어 있으며, 순수익은 포인트를 제한 값입니다.

5) 테이블의 주문 목록을 더블 클릭하면 영수증으로 진입하여 상세 내역을 볼 수 있습니다.

15.

Order history에서 접근가능한 Receipt는

1) DB와 연동되어 주문 고객을 핸드폰 번호로 받는다.

2) 각 상품명, 수량, 금액에 맞는 정보가 하단 JLabel에 출력된다.

3) 영수증은 증빙 용도로 사용되므로, 오더 시간을 영수증 하단에 삽입하였다.

4) 포인트 사용 내역을 확인할 수 있도록 포인트 정보를 출력한다.

5) order history\_id를 받아 주문 번호로 출력한다.

16.

앞서 설명드렸던 내용들의 실제 구현 모습을 보여드리도록 하겠습니다.

(이운우 등장~)

17.

약 보름간의 개발 기간을 거친 후, 조원들의 느낀점을 기록하였습니다.

18.

이상으로 3조의 doncha kiosk 발표를 마치겠습니다. 들어주신 분들께 감사드립니다.