**1. 작품의 개요**

주문을 편하게 할 수 있는 키오스크

**2. 작품의 활용방안 및 기대효과**

활용방안 : 프로그램을 터치스크린을 이용하여 주문받는 기계로 만들 수 있음.

기대 효과 : 주문을 사람이 아닌 기계가 받음으로써 주문받는 사람에 대한 노동력을 다른 곳에 투입할 수 있어서 일에 대한 능률 향상

**3. 작품의 구성 및 동작 설명**

상품 선택

* 처음 진입 시 카테고리를 선택하여 그 카테고리 내부 아이템을 볼 수 있는 칸으로 이동

– 제품 사진과 상품명, 가격이 포함된 클릭 할 수 있는 버튼으로 제품을 선택할 수 있음.

옵션선택

- 제품 선택 시 팝업창을 띄워서 그 제품에 맞는 별도의 옵션을 CheckBox와 RadioButton을 이용하여 선택할 수 있음.

- 예) 아메리카노 선택 시 컵 선택, 사이즈 선택, 샷 추가 등 추가 옵션 선택

선택 확인

– 장바구니 칸을 통하여 내가 선택했던 메뉴들을 보여주고 거기서 삭제, 개수 조절, 옵션 재선택 가능

결제

– (미구현) 간편결제 시스템(네이버페이)등을 이용하여 미리 결제할 수 있도록 함

카운터로 접수

* 결제를 마치는 순간 카운터에 있는 클라이언트로 나의 주문정보를 Node.js를 통하여 전송하여 주문되도록 함.

결제 시스템은 하드웨어가 필요하므로 틀만 제작 예정

**4. 프로젝트 개발환경 및 개발자**

Java 1.8.0\_201, IntelliJ, Eclipse, Node.Js

구영우, 김재현

**5. 핵심기술 설명(우리팀만의 특징 및 장점)**

안드로이드 개발을 할 줄 알고 있어 이 프로젝트와 안드로이드 어플과 연동시킬 수 있다.

Adobe Xd를 통하여 대략적인 레이아웃을 미리 작성

Eclipse marketplace에 있는 windowbuilder를 이용하여 JFrame을 손 쉽게 디자인 가능