

# 물물교환 플랫폼, **바꾸바꾸**

## 1차 발표

팀장 이안채  
팀원 김소정  
배정현  
이승희  
이은지  
최웅렬

# INDEX



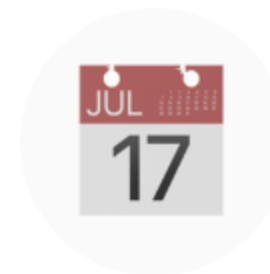
기획

바꾸바꾸의 기획 의도와  
대상 사용자, 주요 기능,  
그리고 기대효과를 설명합니다.



UI

바꾸바꾸의 UI 디자인을 사용자의  
사용 흐름에 맞춰 설명합니다.



향후 계획

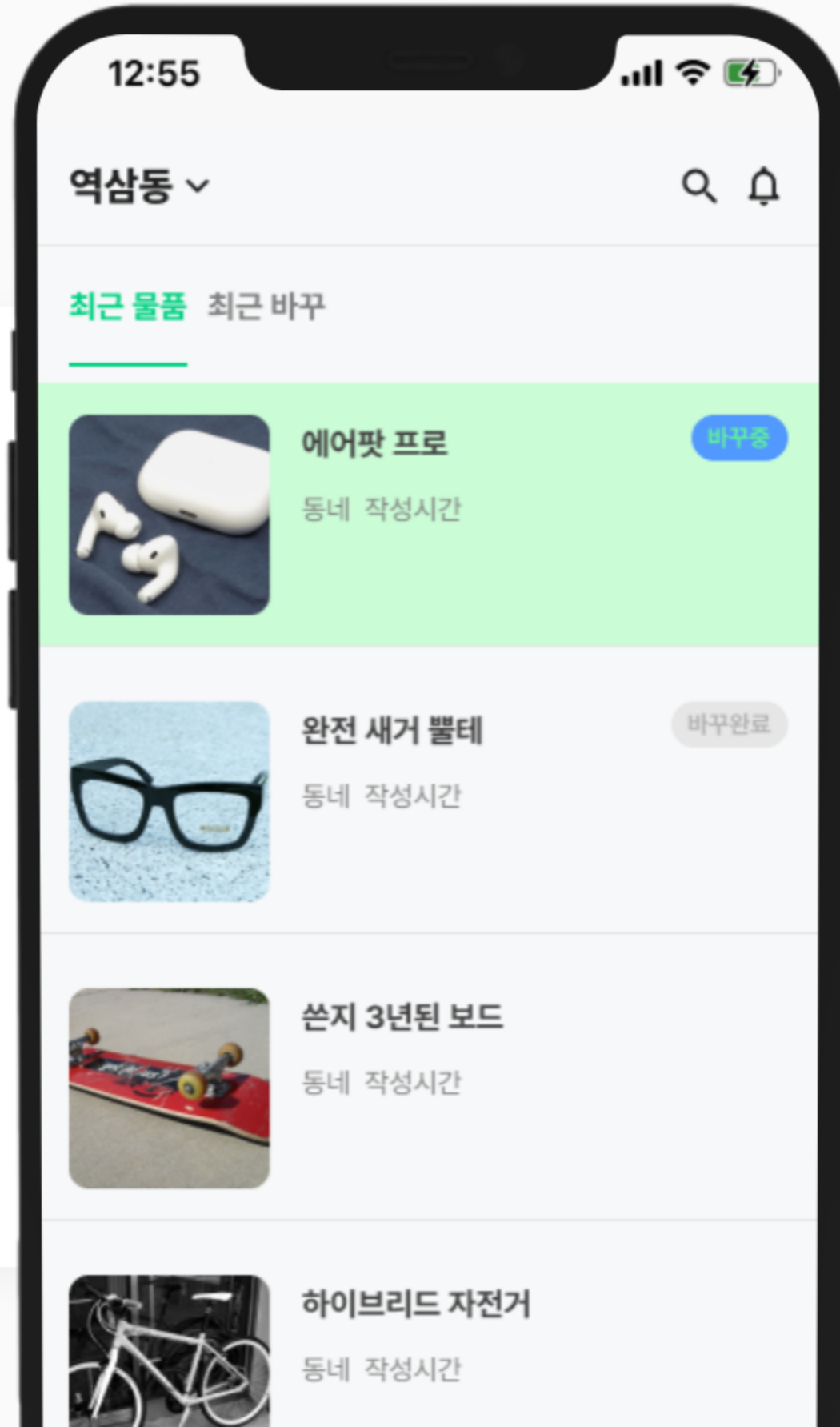
바꾸바꾸의 현재까지의 기획 산출물과  
그에 따른 향후 계획을 설명합니다.

# Part 1 기획



바꾸바꾸의 기획 의도와  
대상 사용자, 주요 기능,  
그리고 기대효과를 설명합니다.

BAGG GU



## 기획 의도

쉽게 가격을 매길 수 없는 중고 물품, 악성유저들에 의한 지속적인 네고 등

**기존 중고거래 플랫폼을 이용할 때**

다양한 이유로 불편함을 겪은 사용자들을 위해서  
본인이 물건에 가치를 매기는 것이 아닌,

**거래 상대방의 필요성**에 맞춰

제시한 물건과 교환하는 서비스를 기획하였습니다.

중고물품 거래 사이트로서의 기본 거래 기능에서 더 나아가

주변에서 성사된 거래의 리뷰 피드 등을 제공하여

다양한 요소에 대한 **게임성과 즐거운 경험**을 선사하고자 합니다.

## 대상사용자



본인에게 더이상 필요없는 물건으로  
본인에게 필요한 물건을 얻고싶은 사용자



이웃간의 관계가 단절되어 있는 사회에서  
교류를 활성화하고 싶은 사용자

## 주요기능

기능 리스트업 ...

≡ 화면	☑ 내 반영 여부	📄 대분류	📄 소분류	Aa 기능	📄 순위	☑ 구현 여부 +
01-Onboarding	☑	회원 관리		닉네임 유효성 검사 및 정책	0순위	☐
01-Onboarding	☑	회원 관리		키키오 로그인 및 회원가입	0순위	☐
	☑	회원 관리	로그인/아웃	로그아웃	0순위	☐
	☑	물건(게시글)	물건Create	물건(게시글) CRUD	0순위	☐
	☑	물건(게시글)		사진 첨부	0순위	☐
	☑	물건(게시글)		게시글 내용	0순위	☐
	☑	물건(게시글)		게시글 제목	0순위	☐
	☑	물건(게시글)		거래 가능 여부 (예약 중 ☐ 열거 토 등)	0순위	☐
	☑	물건(게시글)	물건Read	무한 스크롤	0순위	☐
	☑	물건(게시글)		게시글 작성자 정보와 로그인 회원 정보 에 따른 (권한에 따른) 화면 요소 변화	0순위	☐
	☑	교환신청	교환신청Crea	(신청시)물건 고르시 않고 교환 신청만	0순위	☐
	☑	교환신청	교환신청Read	교환신청한 물건 목록 보여주기	0순위	☐
	☑	교환신청		교환신청 승인하기	0순위	☐
	☑	교환신청		교환신청 거절하기	0순위	☐
	☑	교환신청	교환신청Dele	교환신청 취소하기	0순위	☐
	☑	교환신청		교환신청 취소시 경고문구	0순위	☐
	☑	내 거래상태		내게 온 교환신청 보기	0순위	☐
	☑	내 거래상태		내가 보낸 교환신청 보기	0순위	☐
	☑	채팅		채팅 상세정보 (거래 요약)	0순위	☐
	☑	채팅		메세지 보내기	0순위	☐
	☑	동네설정		근처 동네 설정 (가까운동네를 디폴트로)	0순위	☐
	☑	동네설정		동네 인증	0순위	☐
	☑	내 동네피드		최근 완료된 교환 목록 (전체)	0순위	☐
	☑	내 동네피드		하트	0순위	☐
	☑	나를 제외한 사용자		등록한 상품 리스트 확인	0순위	☐
	☐	여러		Page Not Found 페이지	0순위	☐
	☐	여러		Error 페이지	0순위	☐

- ✓ 사용자는 카카오톡 소셜 로그인을 통해 회원가입 및 로그인을 진행할 수 있습니다.
- ✓ 사용자는 자신의 물건(게시물)을 등록할 수 있습니다.
- ✓ 사용자는 다른 사람의 물건(게시물)을 보고, 거래를 신청할 수 있습니다.
- ✓ 사용자는 자신의 물건(게시물)에 대한 거래 신청을 수락/거절/대기할 수 있습니다.
- ✓ 거래 신청이 수락될 경우, 채팅 기능이 활성화됩니다.
- ✓ 완료된 거래에 대해 리뷰를 작성할 수 있습니다.
- ✓ 완료된 거래와 작성된 리뷰는 피드에 나타나고, 해당 글에 좋아요 버튼을 누를 수 있습니다.

## 기대효과

바꾸바꾸가 기대하는건!



1

기존 중고거래 플랫폼의  
단점 해소

2

게임성 제공

3

지역교류 활성화

4

쓰레기 감소

# Part 2



# UI

바꾸바꾸의 UI 디자인을  
사용자의 사용 흐름에 맞춰 설명합니다.



## UI프로토타입



<https://www.figma.com/proto/589HchU4QF2VxElynBBIzl/%EB%AC%BC%EB%AC%BC%EA%B5%90%ED%99%98-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC?node-id=187%3A2995&starting-point-node-id=187%3A2995>

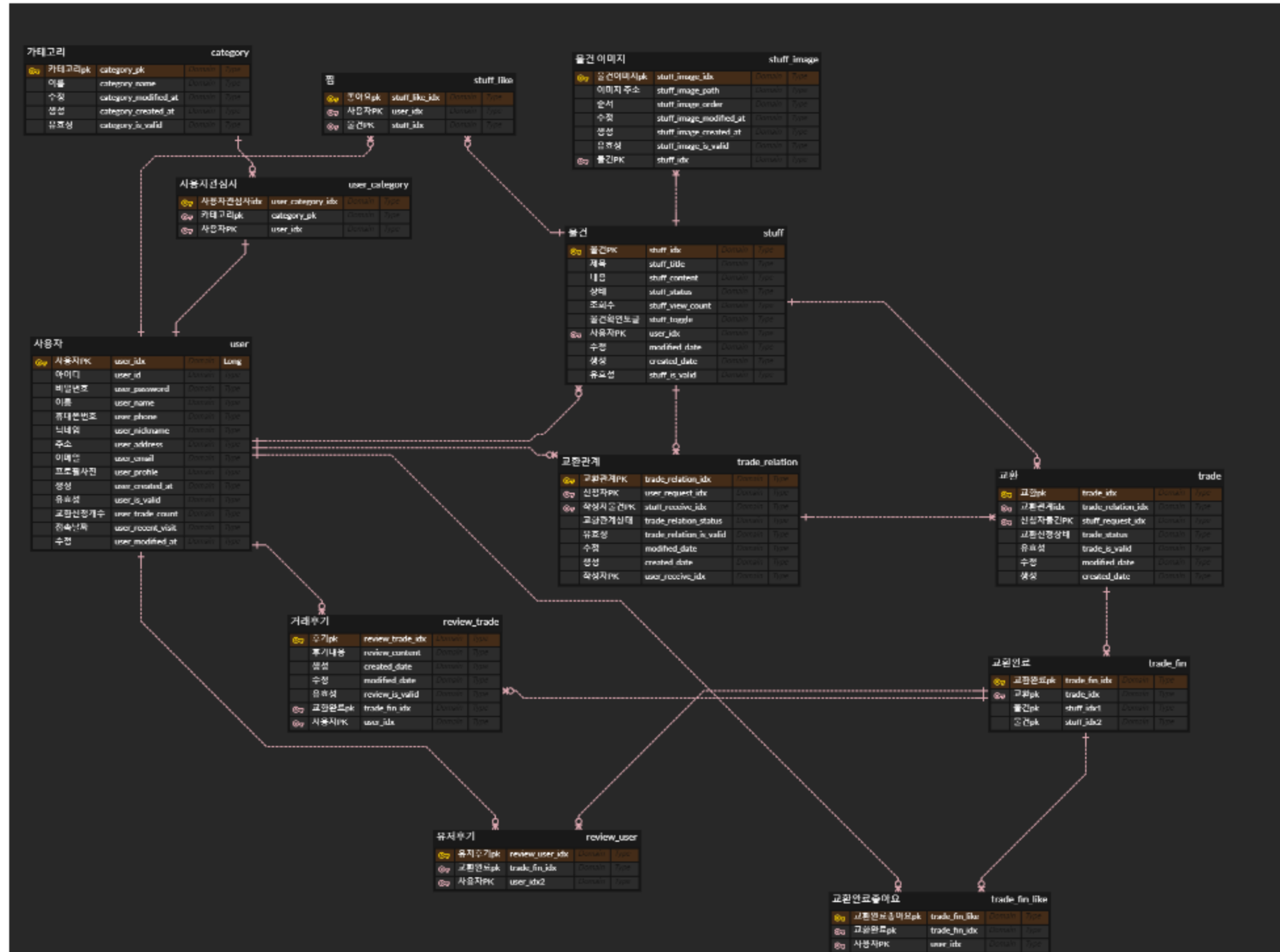
# Part 3

# 향후 계획



바꾸바꾸의 현재까지의 기획 산출물과  
그에 따른 향후 기획을 설명합니다.

# ERD



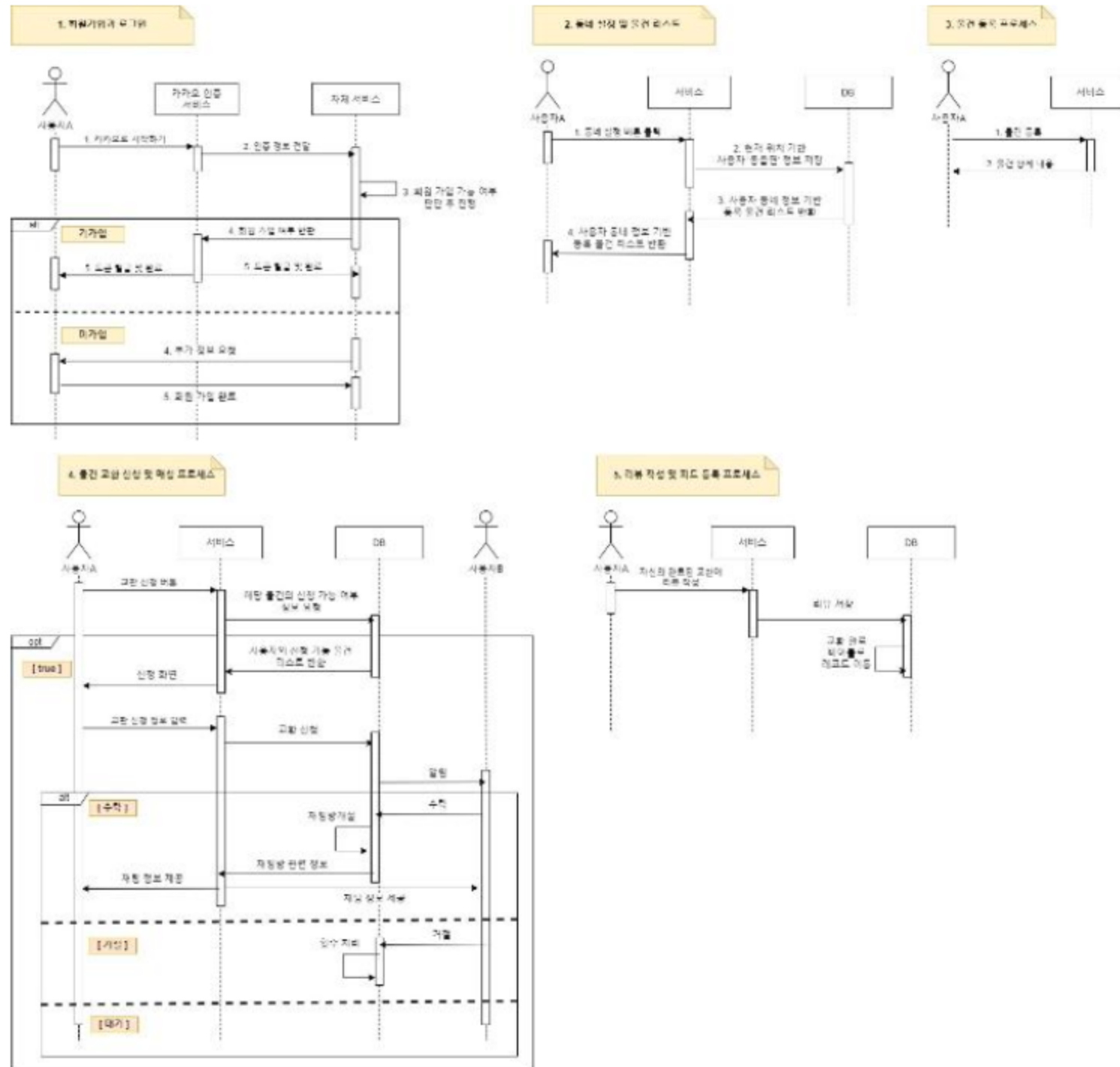
## Done

- 주요 기능 논리적 ERD 설계

## Todo

- 채팅 기능을 위한 Firebase DB 설계
- 물리적 ERD 설계
- JPA 사용을 위한 클래스 구조 설계

# Sequence Diagram



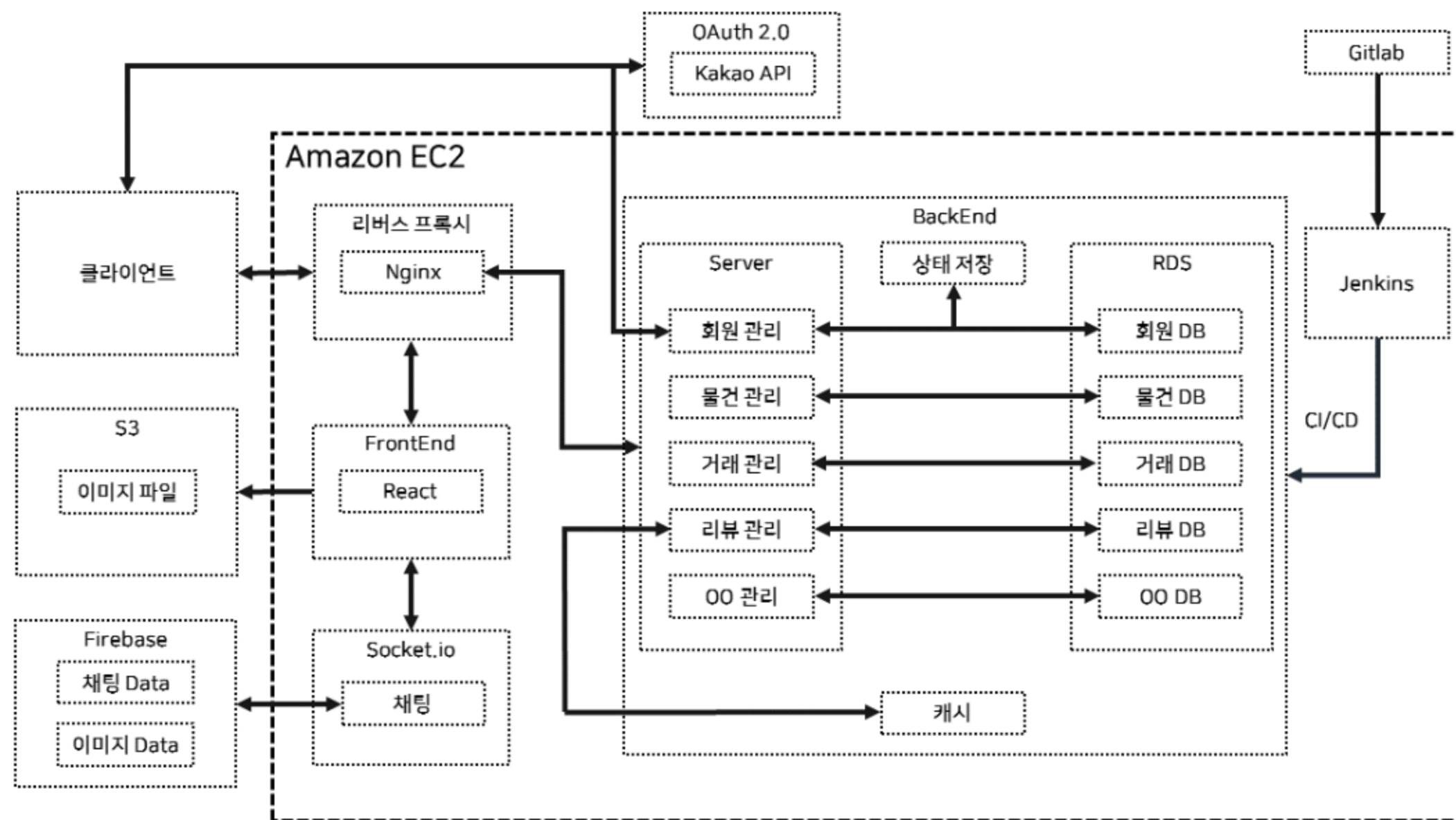
## Done

- 주요 기능 Sequence Diagram 설계

## Todo

- 해당 시퀀스 다이어그램에 대한 기능 구현

# 시스템 구성도



## Done

- 대략적인 시스템 구성

## Todo

- 요소 기술들에 대한 추가 공부
- 시스템 구성 명세 작성

# 향후 계획

2023년 1월

< 오늘 >

일	월	화	수	목	금	토
1월 1일	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
와이어프레임 UX/UI		세부 디자인 확정 UX/UI			CI/CD 구축 인프라	
프로젝트 주제 선정 및 개발 계획서 작성 기획				테스트케이스 설계 QA		
		컴포넌트 구조 프론트엔드		API 명세 작성 프론트엔드		
		ERD, 시퀀스 ... 백엔드	기술 스택 백엔드	제목 없음	DB 구현 백엔드	
					1차 발표 기획	
15	16	17	18	19	20	21
테스트케이스 설계 QA						
API 명세 작성 프론트엔드		더미데이터 작성 백엔드				
CI/CD 구축 인프라		회원API 구현 백엔드				
		소셜로그인 구축 백엔드				

## 1주차

- 프로젝트 주제 선정 및 개발 계획서 작성
- 와이어프레임, 시퀀스 다이어그램, UI Flow 작성
- 세부 디자인, 로고, 컬러 확정
- 컴포넌트 구조, API 명세 작성
- ERD, 기술 스택, DB 설계 완료

## 2주차

- 프로젝트 일정 확정
- Test Case 설계
- 더미데이터 작성
- 소셜 로그인 및 회원 기능 구현
- CI/CD 구축

# 향후 계획

## 3주차

- 테스트케이스 설계 완료
- CSS 작업 시작
- 2차 발표
- 채팅 기능 구현 시작

## 4주차

- 1차 배포 (2월 2일)
- 주요 기능 구현 완료
- 2차 발표

22	23	24	25	26	27	28
테스트케이스 설계 QA					CSS 임하기 프론트엔드	
					채팅 기능 구현 백엔드 프론트엔드	
					2차 발표 기획	
29	30	31	2월 1일	2	3	4
CSS 임하기 프론트엔드						
채팅 기능 구현 백엔드 프론트엔드						

# 향후 계획

## 5주차

- 세부 기능에 대한 CSS 작업 완료
- 산출물 작성 시작
- 배포 이후 버그 픽스

## 6주차

- 2차 배포 (2월 13일)
- UCC 제작 및 최종 발표 준비 시작
- 최종 발표

일	월	화	수	목	금	토
29	30	31	2월 1일	2	3	4
CSS 임하기 프론트엔드						
채팅 기능 구현 백엔드 프론트엔드						
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
	UCC 제작 기획				3차 발표 기획	

>> 대략적인 일정이므로 참고만 부탁드립니다!



# Q&A

바꾸바꾸에 대해 궁금한 점이 있으시다면  
질문해주세요!

BAGGGLU  
BAGGGLU

**감사합니다!**