

Team **MISO** Mini Project

송 부 용

git master branch 관리
Project sheet 관리 및 scheduling
웹 접근성 검토
Key Note 자료 준비

이 광 일

HTML Mark up
JavaScript 기능 구현
Debugging

송 치 원

HTML Mark up
CSS Layout설계
CSS 애니메이션 기능 구현
Project 발표

최 석 진

HTML Mark up
CSS Main Styling
Debugging

Intro

1. Cover
2. 팀원소개
3. 개요

Project 과정

1. Project의 목적
2. Coding Convention
3. Directory 구조 설계
4. Mark up 구조 설계
5. CSS Layout 설계
6. 웹 접근성 Check List

Project 결과

1. Project 진행 결과 및 Reflection
2. AS-IS. TO-BE

Project의 목적

1. 학습한 내용을 바탕으로 주어진 과제 완성
2. Project 중 발생한 문제에 대한 문제 원인 분석과 해결
3. Team 단위 협업을 통한 협업 능력 향상

Coding Convention

Coding Convention 관리 sheet

Team Miso Coding Convention				
member : 송부용, 송지원, 이광일, 최익진				
분류		세부 항목	상세 설명	Update
1. 네이밍 규칙	1-1 일반(공통) 규칙	1-1-1 기본 방식	1) bem 방식을 기본적으로 사용한다 (class 네이밍만 해당한다)	2020-02-10
		1) Block 요소를 제외한 Element는 임의로 축약하지 않는다.	section__btn (x), section__button (o)	2020-02-10
		2) 시작어는 영문 소문자로 시작한다(시작어는 block 과 element, modify 각각의 시작어를 의미)	Nav__list (x), section__List (x)	2020-02-10
		3) 시작어는 숫자 사용을 금지한다(시작어는 block 과 element, modify 각각의 시작어를 의미)	1st__list (x), section__1st (x)	2020-02-10
		4) 특수문자 사용을 금지한다	section__item (x), nav__button~last (x)	2020-02-10
	1-2 Class 네이밍	1-2-1 문자 조합법	1) Form 및 WAI-ARIA 를 제외한 요소에는 ID 임의 사용을 금지한다.	2020-02-10
		2) block은 기능이나 의미를 구분할 경우 하이픈 '-' 을 사용하여 구분한다	section__listButton, section__tapList	2020-02-10
	1-3 ID 네이밍	1-3-1 문자 조합법	1) 기능을 구분할 경우 하이픈("-")을 사용하여 분류한다	2020-02-10
		1-3-2 약축어	1) 약축어 Sheet 참조	2020-02-10
	1-4 파일 및 폴더 네이밍	1-4-1 디렉토리 구조	1) 디렉토리 구조 sheet 참조	2020-02-10
2. HTML 작성 규칙	2-1 일반 규칙	2-1-1 DTD	1) <!DOCTYPE html> 로 명시한다	2020-02-11
		2-1-2 언어 설정	1) <html lang="ko-KR"> 로 선언한다	2020-02-11
		2-1-3 인코딩 방식	1) UTF-8 방식으로 선언한다	2020-02-11
		2-1-4 줄바꿈	1) 모든 자식 요소는 줄바꿈을 실시하여 부모 요소와 구분한다	2020-02-11
		2) 단순한 가독성을 위한 줄바꿈은 최대한 지양한다		2020-02-11
		2-1-5 줄여쓰기	1) 자식 요소는 Tab 1번을 사용하여 들여쓰기 하여 부모 요소와 구분한다.	2020-02-11
		2-1-6 빈줄	1) 가독성을 위해 Semicic tag로 구분되는 대분류의 빈 줄은 2줄로 통일한다	2020-02-11
		2) 세부 Content 영역을 구분할 때는 빈 줄을 사용하지 않는다.		2020-02-11
		2-1-7 주석 사용	1) Content를 구분하는 요소로 각 Content의 최상위 부모요소 위에 주석을 기입한다	2020-02-11
		2) JS 등으로 상태 변화가 되는 항목은 부모 요소에 주석을 기입하고 제작 완료 후 삭제한다		2020-02-11
	2-2 Tag 사용	2-2-1 제한사항	1) HTML 문서 내부 style 선언은 지양한다	2020-02-11
		2) HTML 문서 내부 script 선언은 지양한다		2020-02-11
		3) DTD를 제외한 모든 Tag와 속성은 소문자화한 작성한다		2020-02-11
		1) h1은 로고 이미지 후면에 숨겨져 hidden 처리를 하지 않는다.		2020-02-11
		2) 내비게이션 영역의 heading은 사용하지 않는다	semantic 확인 필요	2020-02-11
		3) h2는 main 영역에 main page를 나타내는 제목으로 사용한다	main page에 새로운 content block이 추가 될 수 있기 때문에 main 영역에도 제목을 표기하여 content block 과 구분한다	2020-02-11
		4) h3은 Content 그룹을 묶는 Section의 제목을 정의하는데 사용한다	각 용로의 세부 Content(panel)들이 무엇을 의미한다	2020-02-11
		5) h4는 세부 content 항목의 제목을 나타낸다	각 용로의 세부 Content(panel)를 의미한다	2020-02-11
		2-2-2 대구분	1) 대구분(header, main, nav 등)은 Semantic tag 사용을 권장한다	2020-02-11
		2-2-3 Contents	1) 세부 Content Block은 ul tag 안의 li로 구분한다	2020-02-11
3. CSS 작성 규칙	2-4 WAI-ARIA	2-4-1 Aria 사용 범위	1) 세부 Content의 Image Panel과 Text Panel의 관계를 Aria-describedby로 연결한다	2020-02-11
		2-4-2 Aria 사용 제한	1) 기본적으로 논리에 맞는 Tag 사용을 원칙으로 하여 디자인의 편의성을 위해 사용하지는 않는다	2020-02-11
	3-1 일반규칙	3-1-1 인코딩 방식	1) HTML에서 인코딩 방식을 선언하였기 때문에 별도 선언은 하지 않는다.	2020-02-11
		3-1-2 작성 순서	1) 기본 작성 순서는 HTML, Mark up 순서에 기반하여 상위 요소부터 하위 요소 순으로 작성한다	2020-02-11
		3-1-3 줄바꿈	1) 가독성 향상을 위해 선택자간 줄바꿈을 한다	2020-02-11
		3-1-4 줄여쓰기	1) 선택자는 줄여쓰기 하지 않는다	2020-02-11
		2) 속성은 탭 1번으로 들여쓰기 한다	VS code 기본 자동완성 구조	2020-02-11
	3-2 선택자	3-1-5 빈줄	1) 속성과 속성간의 빈줄은 허용하지 않는다	2020-02-11
		2) 가독성을 위해 Semicic tag로 구분되는 대분류의 빈 줄은 2줄로 통일한다	header, main, section, nav 등 Semicic tag로 구분되는 영역에만 2줄로 구분한다.	2020-02-11
		2-1-6 주석 사용	1) content를 구분하는 요소로 각 content의 최 상위 요소 위에 주석을 기입한다	2020-02-11
		2-1-7 제한사항	1) Important 사용은 될 수 있는 한 지양한다(Test를 위한 사용은 제한하지 않음)	2020-02-11
		3-2-1 전체선택자	1) 최 상위 전체 선택자 * 의 단독 사용을 금지한다	2020-02-11
3. CSS 작성 규칙	3-2 선택자	3-2-2 ID 선택자	1) CSS Styling 을 위한 요소로 활용하지 않는다	2020-02-11
		3-2-3 Class 선택자	1) Class 선택자의 다중 선택을 할 수 있는 한 지양한다.(꼭 필요한 경우는 제한하지 않음)	2020-02-11
		3-3 속성	1) 1순위 : 레이아웃 및 배치 관련 속성을 우선 작성한다	2020-02-11
			2) 2순위 : Size 및 Box 관련 속성을 2순위 작성한다	2020-02-11
			3) 3순위 : 배경 관련 속성을 3순위 작성한다	2020-02-11
			4) 4순위 : 폰트 관련 속성을 4순위 작성한다	2020-02-11
			5) 5순위 : 애니메이션 관련 속성을 5순위 작성한다	2020-02-11
			6) 기타 : 위 사항에 해당하지 않은 경우 최 하순위로 작성한다	2020-02-11
	3-3 속성	3-3-2 요소 크기 단위	1) 기본적으로 % 단위를 사용한다	2020-02-11
		3-3-3 색상 단위	1) 기본적으로 hsla단위를 사용한다	2020-02-11
		3-3-4 font size 단위	1) 기본적으로 rem(단위를 사용한다	2020-02-11
		3-3-5 font weight 단위	1) 기본적으로 숫자 단위를 사용한다	2020-02-11
		3-3-6 폰트 디로	1) 기본키오로 %, 디로로 사용한다	2020-02-11

구글 스프레드시트 작성후 공유로
내용 개정 시에도 인원 모두가 바로 파악이 될수 있게 함

Coding Convention 진행 및 관리 과정

네이밍규칙 HTML CSS JS git



- 네이밍 규칙 : 12개
- HTML 작성 규칙 : 22개
- CSS 작성 규칙 : 31개
- JS 작성 규칙 : 2개
- git 사용 규칙 : 10개

총 77개 항목 제정하여 관리 sheet 에 update 후 관리 함

효과적인 Coding Convention 진행 방안

Issue

Coding Convention 진행 시간 8시간 으로
총 계획시간 34시간 중 8시간 소요로 계획 시간의 23%를 차지함

원인

기본 Formet 없음으로 기본 양식 구축에 공수가 많음

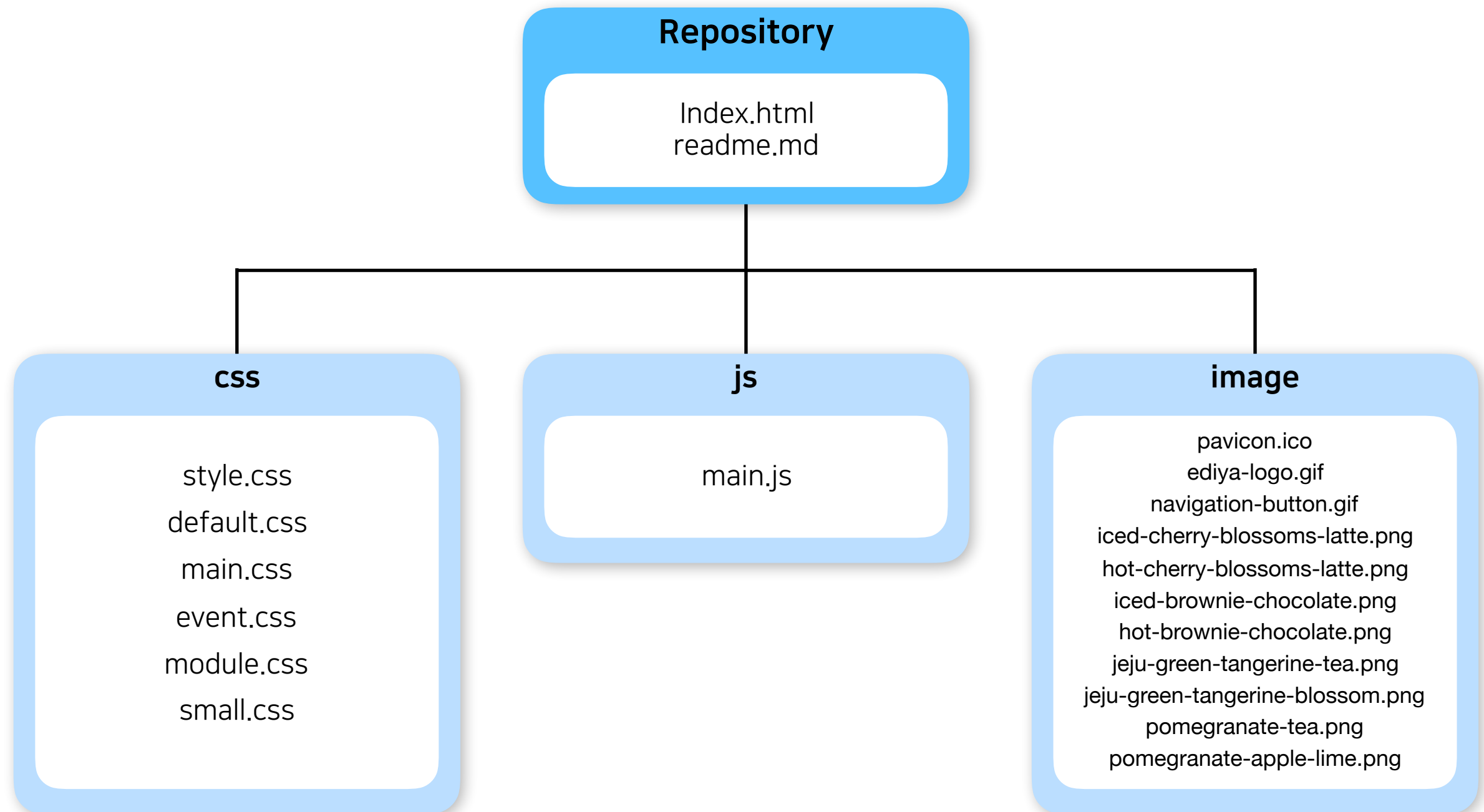
해결

본 Project 시 작성한 Coding Convention Sheet 재사용 + 누적관리

결과

Man hour 단축, Powerful한 Convention format 구축

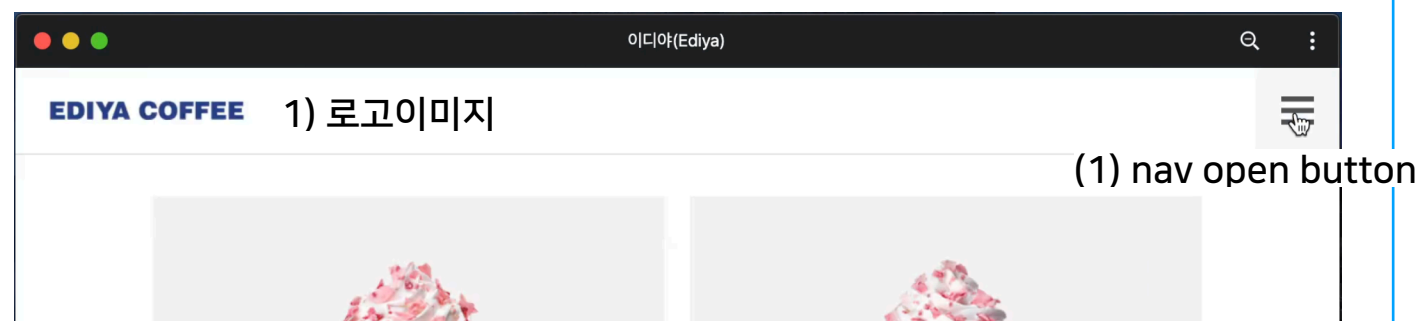
Directory 구조 설계



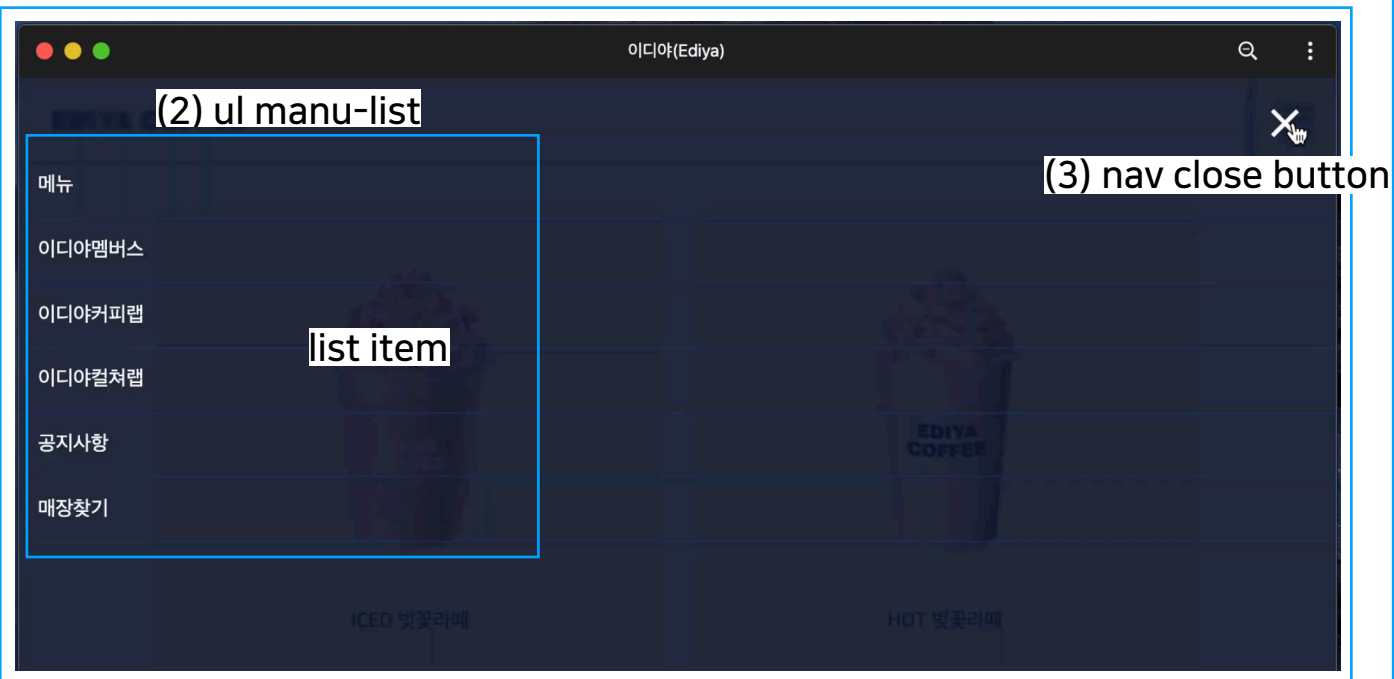
Mark up 구조 설계

header 영역 구조 설계

1. header



2) navigation



논리 구조

1. Header

1) 로고 이미지(h1 heading text)

2) navigation

(1) nav open button

(2) ul (menu-list)

- list item (메뉴)

- list item (이디야 멤버스)

- list item (이디야 커피랩)

- list item (이디야 컬처랩)

- list item (공지사항)

- list item (매장찾기)

(3) nav close button

논리 구조

1. Header

1) 로고 이미지(h1 heading text)

2) navigation

(1) nav open button

(2) ul (menu-list)

- list item (메뉴)
- list item (이디야 멤버스)
- list item (이디야 커피랩)
- list item (이디야 컬처랩)
- list item (공지사항)
- list item (매장찾기)

(3) nav close button



Semantic mark up

header

h1 .header__logo

a

img 로고이미지

nav .header-nav

button .header-nav__button

img (nav open button)

ul .header-nav__menu

li

a 메뉴

li

a 이디야 멤버스

li

a 이디야 커피랩

li

a 이디야 컬처랩

li

a 공지사항

li

a 매장찾기

button .header-nav__button

img

Main 영역 구조 설계

1. main

1) h2 이디야 메뉴

2) section

(1) h3 이디야 음료

(2) ul (음료 list)

List item



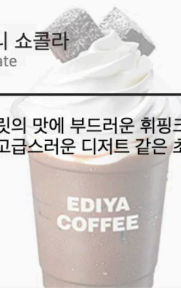
ICED 브라우니 쇼콜라



HOT 브라우니 쇼콜라

ICED 브라우니 쇼콜라
Brownie Chocolate

깊고 진한 초콜릿의 맛에 부드러운 휘핑크림과 브라우니를
함께 어울려서 고급스러운 디저트 같은 초콜릿 음료



칼로리	(503kcal)	포화지방	(20.8g)
당류	(42g)	나트륨	(262mg)
단백질	(9g)	카페인	(12mg)

논리 구조

1. main

1) h2 이디야 메뉴

2) section

(1) h3 이디야 음료

(2) ul (음료 list)

a. list item

i. h4

- 음료 썸네일

- 음료 이름

b. 자세한 내용

- 음료이름

- 음료 설명

- 성분명

- 수치

c. 나가기 button

논리 구조

1. main

1) h2 이디야 메뉴

2) section

(1) h3 이디야 음료

(2) ul (음료 list)

a. list item

i. h4

- 음료 썸네일

- 음료 이름

b. 자세한 내용

- 음료이름

- 음료 설명

- 성분명

- 수치

c. 나가기 button



Semantic mark up

main

h2 .a11y-hidden 이디야 메뉴

section .main-juice

h3 .a11y-hidden 이디야 음료

ul .main-juice-container

li .main-juice-container__item ice-cbl

h4 .main-juice__front

button

img 음료 이미지

span ICED 벚꽃라떼

div .main-juice__back

dl .main-juice__back-item up

dt 음료 이름

dd 음료 설명

di .main-juice__back-item down

dt 성분명

dd 수치

dt + dd *6

button

CSS Layout 설계

header 영역 CSS Layout 설계

Header CSS Layout

<h1>.header__logo

- flex로 배치 됨
- 하위 요소는 display:block 으로

<nav>.header-nav

- flex로 배치 됨

<header>

Position Value

z-index: 5;
position: fixed;
display: flex;
justify-content: space-between;

Design Value

border-bottom:
1px solid hsla(0, 0%, 71%, 1);

.header-nav__menu

Position Value

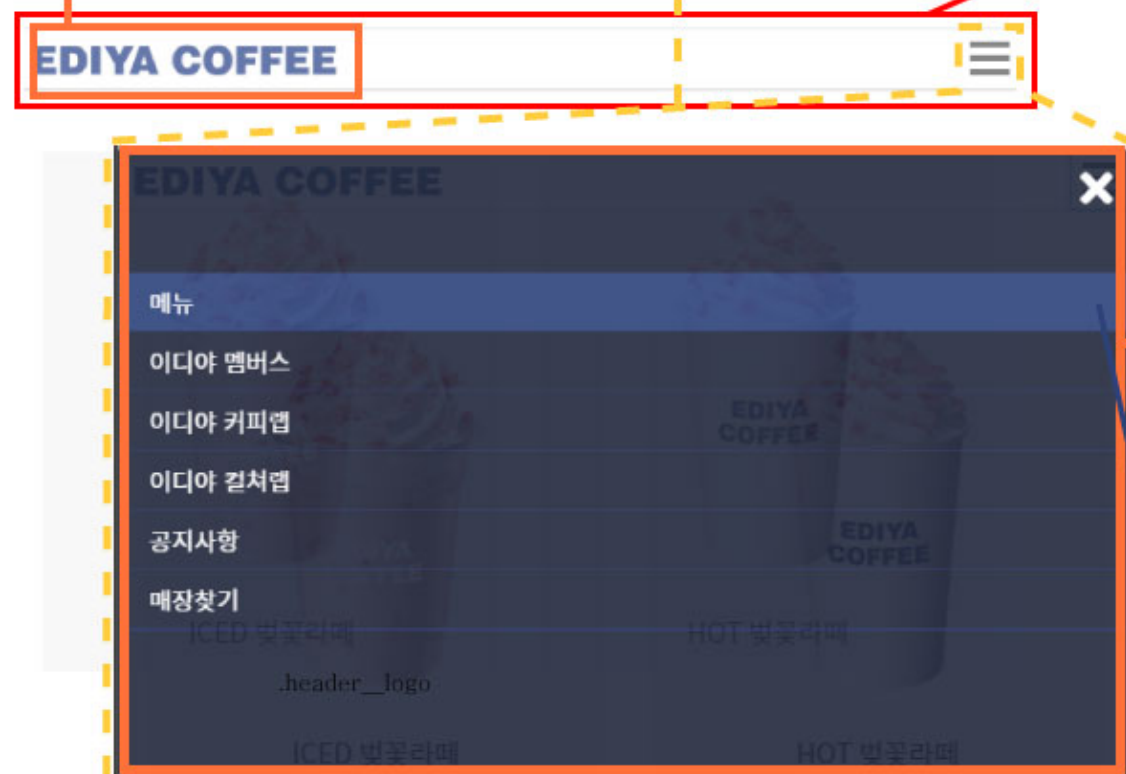
position: fixed;
top: 0;
right: 0;

Design Value

background:
hsla(224deg, 46%, 33%, 1);

 <button>

- color : hsla(0, 0%, 100%, 1);
- hover나 focus 시
background: hsla(0, 0%, 90%, 1);



Main 영역 CSS Layout 설계

Main CSS Layout

<main>

Position Value

margin: 0 auto;
width: 95%;
padding-top: 5rem;

<section>.main-juice

Position Value

width: 100%;
max-width: 840px;
margin: 0 auto;

.main-juice-container

Position Value

display: flex;
flex-flow:
 row wrap;
justify-content:
 space-between;

The diagram illustrates the CSS layout for a juice menu. It features a main container with a front view of a juice cup, a back view with a close button, and a list of items. The layout is designed to be responsive and user-friendly.

<div>.main-juice__back

Position Value

position: absolute;
top: 0;
left: 0;
width: 100%;
height: 100%;

<button>

Position Value

position: absolute;
top: 0;
right: 0;

<h4>.main-juice__front

- width : 100%

ICED 벚꽃라떼

.main-juice-container__item

Position Value

position: relative;
width: 48%;

<div>.main-juice__back-item.down

Position Value

display: flex;
flex-flow: row wrap;
overflow-y: auto;

- 하위 요소는 order 값 부여하여 영양소 순서 조절

웹 접근성 Check List

웹 접근성 Check List

관련장애	항목(check list)	기대효과	O / X	확인 날짜
공통	W3C Validation을 통과하는가?	모든 브라우저 환경에서 동일한 경험을 제공 함	O	2020-02-12
전맹, 저시력	HTML 코드에 주언어 관련 속성(lang)이 선언되어 있는가?	전맹, 저시력자이 스크린리더를 이용해 접속할 때 주 언어에 알맞게 출력되어 이해하기 쉽도록 함	O	2020-02-12
전맹, 저시력	텍스트가 이미지로 되어있는 경우 적절한 대체 텍스트를 제공 하는가	전맹, 저시력자들도 스크린리더를 이용해 이미지 콘텐츠를 인식할 수 있게 함	O	2020-02-12
전맹, 저시력	의미를 갖는 이미지에 이미지의 의미를 설명할 수 있는 적절한 대체 텍스트를 제공하는가?	전맹, 저시력자들도 스크린리더를 이용해 이미지 콘텐츠를 인식할 수 있게 함	O	2020-02-12
전맹, 저시력	의미를 갖는 아이콘에 아이콘의 의미를 설명할 수 있는 적절한 대체 텍스트를 제공하는가?	전맹, 저시력자들도 스크린리더를 이용해 이미지 콘텐츠를 인식할 수 있게 함	-	-
전맹, 저시력, 색맹, 색약, 청각장애	색상, 크기, 방향, 위치, 음향효과 만으로 정보를 전달하고 있는 콘텐츠는 없는가?	시각 및 청각 장애 환경에서 웹 콘텐츠를 올바르게 인식하게 함	-	-
전맹, 저시력	논리적 순서로 마크업 되어 있는가?	전맹, 저시력자들도 스크린리더를 이용해 콘텐츠를 논리적 순서대로 읽을수 있게 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력, 운동	마우스로 접근 가능한 콘텐츠가 키보드로 접근이 불가능 하지 않는가?	마우스를 사용할 수 없는 환경 및 저시력자도 키보드를 통하여 모든 콘텐츠에 접근하게 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력, 운동	포커스가 논리적인 순서대로 이동하는가?	마우스를 사용할 수 없는 환경 및 저시력자도 키보드를 통하여 콘텐츠를 논리적 순서에 맞게 접근하게 함	O	2020-02-13
운동	포커스를 시각적으로 구분 할 수 있는가?	마우스를 사용할 수 없는 환경에서 키보드를 통하여 콘텐츠 탐색 시 탐색하고 있는 위치를 알게 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력	웹페이지의 제목으로 현재 탐색하고 있는 페이지의 내용을 인식할 수 있는가?	웹페이지 접속 시 현재 페이지의 전체 내용 파악을 하고 접속할 수 있게 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력	주요 Content Block 은 heading Tag(h1 ~ h6)로 제목이 명시 되어 있는가?	전맹, 저시력자들도 스크린리더의 heading tag로 이동 기능을 통해 해당 콘텐츠로 접근을 할 수 있게 함 전맹, 저시력자들도 스크린리더를 통해 콘텐츠의 제목을 구분할 수 있게 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력, 운동	반복되는 메뉴가 있을 때 이를 건너 뛸 수 있는 기능이 있고 키보드로 접근이 가능한가?	마우스를 사용할 수 없는 환경이나 스크린 리더를 사용하는 환경에서 반복되는 메뉴 때문에 불편함을 초래하는 일이 없도록 함	X	2020-02-13
전맹, 저시력	button 효과를 주는 요소에 반응에 대한 톨팁이 적용되어 있는가?	button click에 대한 효과 설명을 사용자에게 제공하여 버튼 효과를 미리 인지할 수 있도록 한다	O	2020-02-12
전맹, 저시력	link에 대한 톨팁이 적용되어 있는가?	link에 대한 효과 설명을 사용자에게 제공하여 link와 연결된 주소를 미리 인지할 수 있도록 한다	O	2020-02-12
공통	의도하지 않는 기능의 실행은 없는가?	의도하지 않은 실행으로 사용자에게 불편을 초래하는 일을 없도록 함	O	2020-02-13
전맹, 저시력	의미없는 아이콘이나 이미지 정보에 대체 텍스트가 적용되어 있지 않은가?	의도하지 않은 정보를 제공해서 스크린리더 사용자에게 불편을 초래하는 일을 없도록 함	O	2020-02-13

웹 접근성 **Check List 17개 항목** 구글 스프레드 시트에 추가 후 전체 공유 관리 함

2월 13일 22:00 기준 17개 항목 중 OK항목 14개, 비대상 2개,
NG항목 1개 - (스크립트 구현 실패로 해결 안됨)

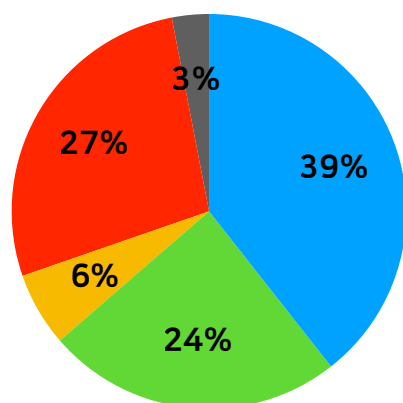
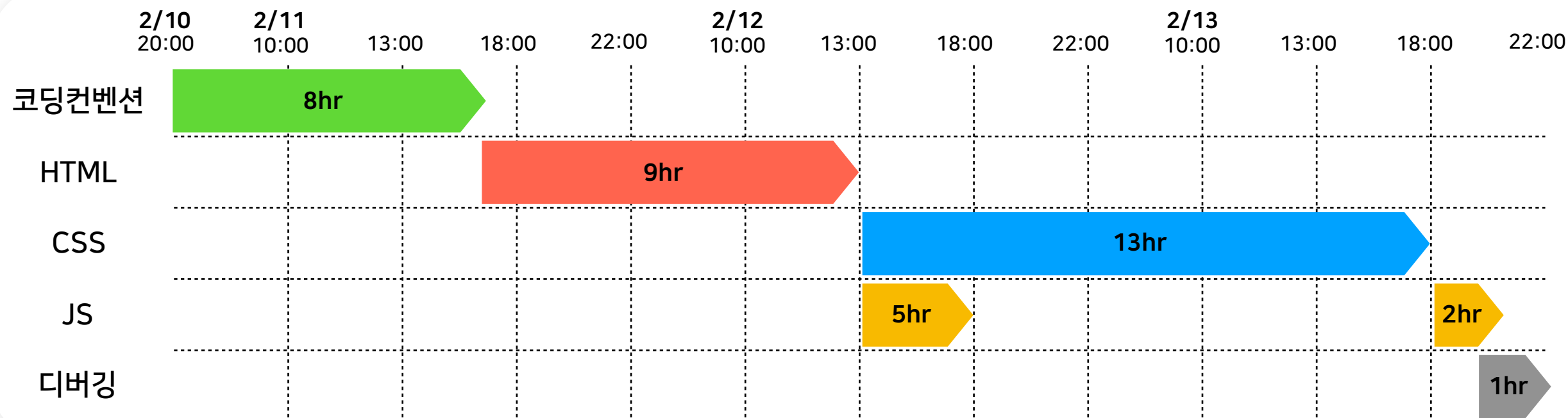
Project 진행 결과

Project의 목적

1. 학습한 내용을 바탕으로 주어진 과제 완성
1. 작업 퍼포먼스 저하로 디버깅 등 크로스 브라우징 확인이 미흡
2. Project 중 발생한 문제에 대한 문제 원인 분석과 해결
2. 시간 부족 문제와 의견 충돌 문제가 지속적으로 발생 함
3. Team 단위 협업을 통한 협업 능력 향상

왜 시간 문제가 발생 하는가?

작업 시간 별 Timing Chart



작업 시간 비율로는 **CSS**가 가장 많은 비율을 차지함

Man hour 분석

Project schedule

Date	순번	작업 내용		Timeline															man hour	문제 분류	
				9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00		Man	Method
2020-02-11 (화)	6	HTML 마크업 구조 설계 (오전 구조 설계 미실시로 추가)	계획					점심			추가	추가	저녁						12	O	
			실적					점심					저녁	지연	지연						
	9	HTML Mark-up - 헤더 및 네비게이션 영역	계획					점심					저녁						2		
			실적					점심					저녁								
	10	HTML Mark-up - Main 영역	계획					점심					저녁						1		
			실적					점심					저녁								
2020-02-12 (수)	13	HTML Mark-up 완성	계획					점심					저녁						12		O
			실적				지연	점심	지연				저녁								
	19	header, nav 영역 CSS Coding 시간 부족 관련 디자인 설계와 동시 진행	계획					점심					저녁						3	O	
			실적					점심		공수중복	공수중복	공수중복	저녁								
	20	main 영역 CSS Coding 시간 부족 관련 디자인 설계와 동시 진행	계획					점심					저녁						3		
			실적					점심					저녁								
	22	작업 영역 취합 후 CSS 추가 작업	계획					점심					저녁						6		
			실적					점심					저녁			지연					
2020-02-13 (목)	28	CSS 기본 작업 마무리	계획					점심					저녁						7	O	
			실적		공수중복	공수중복	공수중복	점심	공수중복	공수중복	공수중복	공수중복	저녁								
	29	CSS 애니메이션 작업	계획					점심					저녁						7	O	
			실적					점심	지연	지연	지연	지연	저녁								

CSS 작업 전체 Man hour 26시간 중 중복 작업으로 인한 **공수 중복이 11시간** 발생함

→ **명확한 작업 영역 분배와 Slack을 활용한 업무 영역 공유**

의견 충돌을 막는 방법은?

Communication 문제로 인한 작업 지연

Project schedule

Reflection

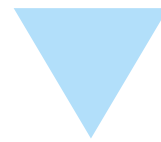
Date	순번	작업 내용	작업자		Timeline									문제 분류		문제 원인	
					9:00	10:00	11:00	12:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	Man	Method		
2020-02-10 (월)	1	코딩컨벤션 - 네이밍 규칙	공동	계획								저녁				O	1코딩컨벤션 사전 계획 미공지로 인한 Meeting 시간 혼동 발생 (matho
				실적								저녁					
2020-02-11 (화)	2	코딩컨벤션 - HTML 작성 규칙	송부용 이광일 송치원 최석진	계획								저녁				O	1. HTML Tag 사용에 대한 의견 통합이 지연됨 (man)
				실적				지연			저녁						
	6	HTML 마크업 구조 설계 (오전 구조 설계 미실시로 추가)	이광일 송치원 최석진	계획					추가	추가	저녁				O	1. HTML Mark-up 시 Simentic 구조 설계 단계에서 의견 통합이 지연됨(man) - 동일한 실수가 반복 됨	
				실적							저녁	지연	지연				
	30	JS 효과 적용 (CSS 기본작업 지연으로 계획 변경)	이광일	계획								저녁	변경		O	1. CSS 작업 시 변동사항 공유 안됨 관련 JS 추가 수정 - 업무 공유가 안됨	
				실적								저녁		지연			

Communication 문제로 실제 Project에 영향을 주는 Critical한 문제 3건을 포함

기록되지 않은 작은 문제들이 발생 함

(의견 통합 지연으로 **작업시간 4시간** 지연, **Man hour 11시간**이 추가 소모됨)

사소한 경우에도 회의와 의논을 통하여 문제를 해결하려 함

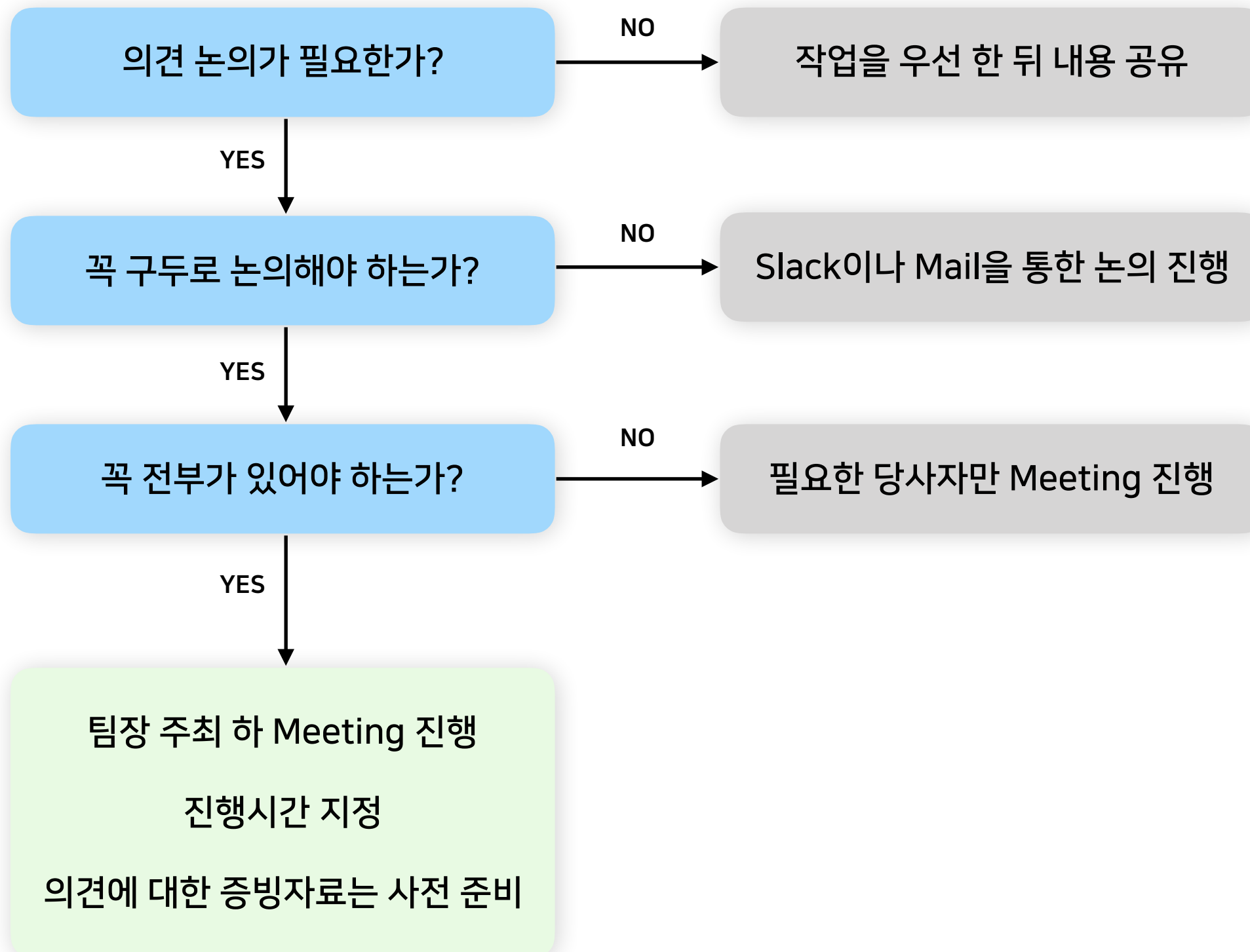


의견 교류가 많은 만큼 의견 대립도 함께 발생



의견 대립은 **잘못된 회의문화**에서 시작됨

회의 문화의 System화



AS-IS

- 명확하지 않은 업무 지정
- 구두 대화를 통한 업무 공유
- 간단한 사항도 의논을 하고 넘어감

TO-BE

- 개인별 명확한 업무 영역 분배
- Slack을 통한 업무 상황 공유
- 지정된 기준에 따른 회의 진행

감사합니다