패스트푸드 오픈북

작성자: 세명대학교 4학년 이현섭

[개발자] 이현섭 [4학년] 조승현 [2학년] 1. 설계 목적

2. 설계 목표

3. 설계 일정

4. DIAGRAM

5. 개발 환경

6. STORY BOARD

7. RESULT

설계목적

설계 목적

안드로이드 소프트웨어 어플리케이션 개발 경험 쌓기.

각 종 패스트푸드에 대한 정보를 빠르게 얻을 수 있도록 하는 퀵서비스 제공

팀 프로젝트 경험쌓기 위한 목적

설계일정

설계 일정



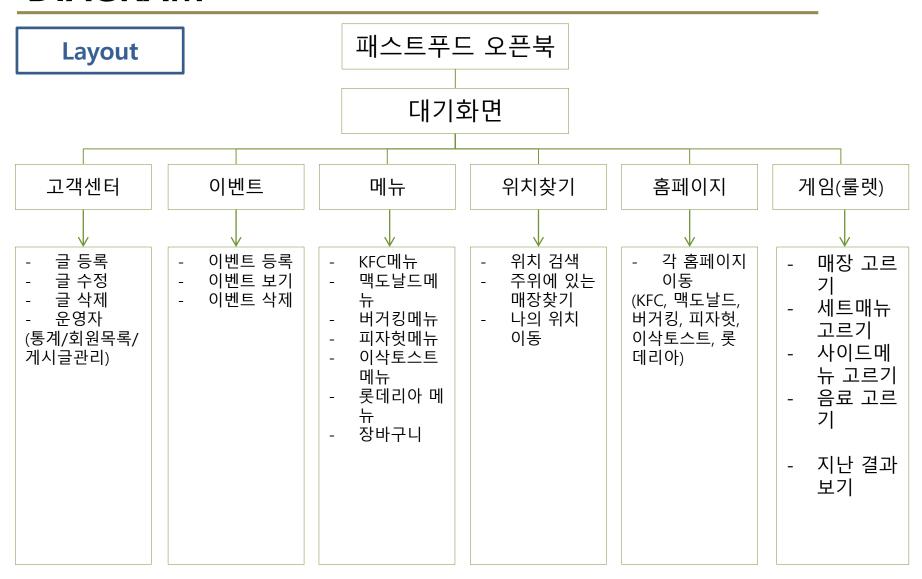
8월 4일

9월 26일

1주일	1주일	5주	1주일
계획	분석 / 설계	개 발	테스트
시나리오 구상 자료수집 개발도구	구조분석 개요설계 세부사항 설계	프로그램 코딩	테스트 미흡부분 수정

DIAGRAM

DIAGRAM



Class Diagram (MainActivity)

<<Java Class>> EventWebViewActivity com.example.fastfood_here △ telManager: TelephonyManager △ phoneNum: String △ url: String oS flag: boolean △ progressBar: ProgressBar △ webview: WebView onCreate(Bundle):void connectWebView(String):void configureWebView(WebView,String):void onBackPressed():void onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean <<Java Class>> GoogleMapActivity com.example.fastfood_here SearchLocation: String oSlist: List<FastFoodBean> GoogleMapActivity() onCreate(Bundle):void viewGoogleMarker(GoogleMap,String,String,String):void onKeyDown(int,KeyEvent):boolean onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean onCreateContextMenu(ContextMenu,View,ContextMenuInfo):void onContextItemSelected(MenuItem):boolean chkGpsService():boolean

oStitle: String

oSaddress: String

oSnumber: String

oSpage: String

SplashActivity com.example.fastfood here SplashActivity() onCreate(Bundle):void <<Java Class>> MainActivity com.example.fastfood_here oSthing: String oS flag: boolean △ goBoard btn: Button △ goGoogleMap_btn: Button △ goNumber_btn: Button △ goHomepage_btn: Button △ goEvent_btn: Button △ goMenu btn: Button △ goGame btn: Button MainActivity() onCreate(Bundle):void onKeyDown(int,KeyEvent):boolean onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boole.. onClick(View):void <<Java Class>> SelectLocationActivity com.example.fastfood here oSpage: String ೆ flag: boolean SelectLocationActivity() onCreate(Bundle):void onKeyDown(int,KeyEvent):boolean onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean

<<Java Class>>

<<Java Class>> ⊕ TabMenuActivity com.example.fastfood here oShomepage: String △ tabHost: TabHost △ goKfcpage btn: Button △ goBergerpage btn: Button △ golsacpage_btn: Button △ goLottepage_btn: Button △ goMacpage_btn: Button △ goPizzapage btn: Button △ context: Context TabMenuActivity() onCreate(Bundle):void homepageSetting():void connectHomepage(String):void onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean onTouch(View,MotionEvent):boolean MoveNextView():void ■ MovewPreviousView():void onClick(View):void

com.example.fastfood_here oS flag: boolean SFAdminMenu: int oSlist: ArrayList<String> △ webview: WebView oblogin: boolean △ progressBar: ProgressBar △ telManager: TelephonyManager △ phoneNum: String △ url: String BoardActivity() onCreate(Bundle):void connectWebView(String):void onBackPressed():void configureWebView(WebView,String):void onCreateOptionsMenu(Menu):boolean onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean

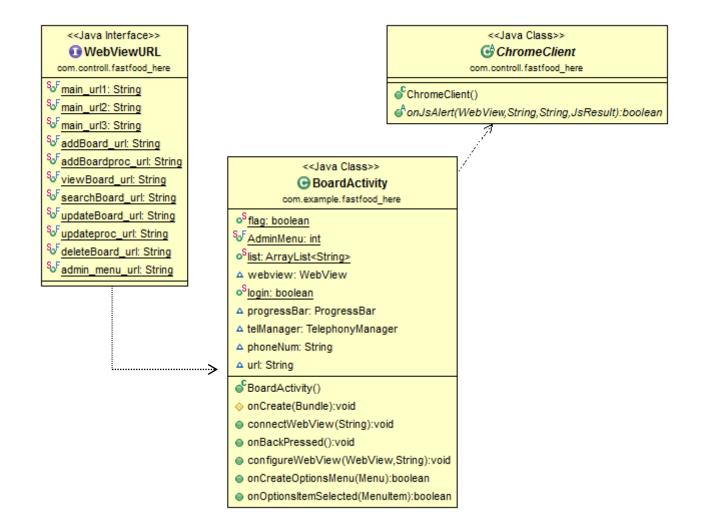
<<.lava Class>> BoardActivity

<<Java Class>> Effect

com.gamerol

- mTime: TimePicker
- mCalendar: GregorianCalendar
- Effect(Context)
- init():void
- onDraw(Canvas):void
- rotateBottle():void
- onTouchEvent(MotionEvent):boolean
- calcSpeed():void
- reload():void

Class Diagram (BoardAcitivity)



Class Diagram (GoogleMapAcitivity)

<<.lava Class>>

● GoogleMapDao

com.db.dao

△ dao: SqlHelper

GoogleMapDao(Context)

getBesideLocation(Double,Double):String

kfc GoogleAllList():List<FastFoodBean>

mac GoogleAllList():List<FastFoodBean>

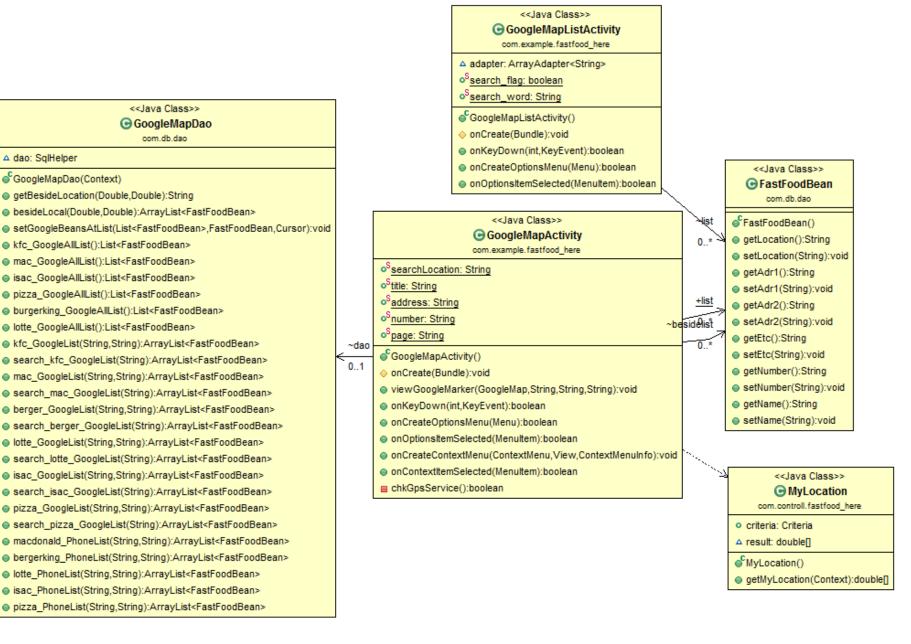
isac_GoogleAllList():List<FastFoodBean>

pizza GoogleAllList():List<FastFoodBean>

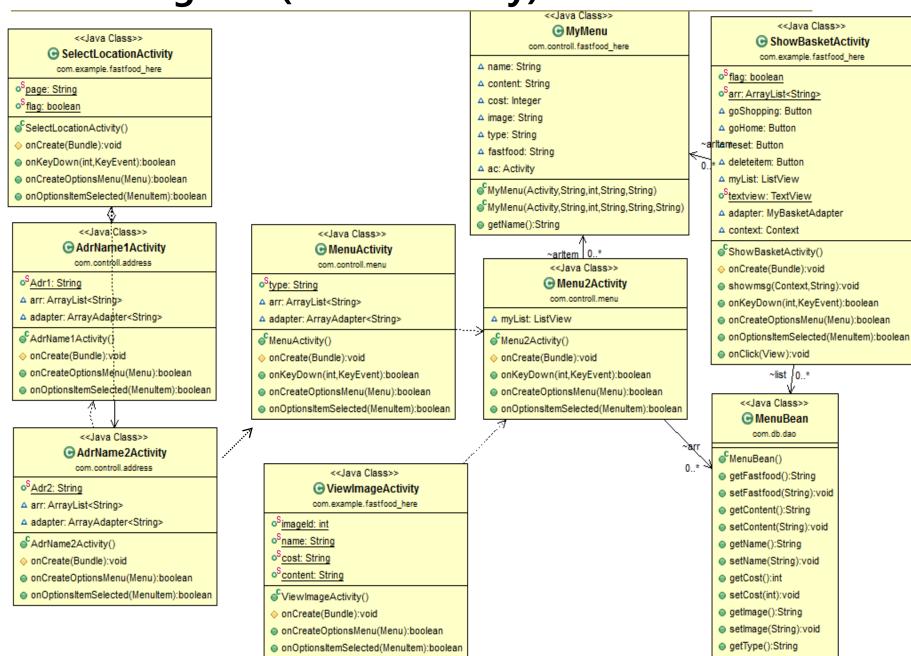
lotte GoogleAllList():List<FastFoodBean>

burgerking_GoogleAllList():List<FastFoodBean>

besideLocal(Double,Double):ArrayList<FastFoodBean>

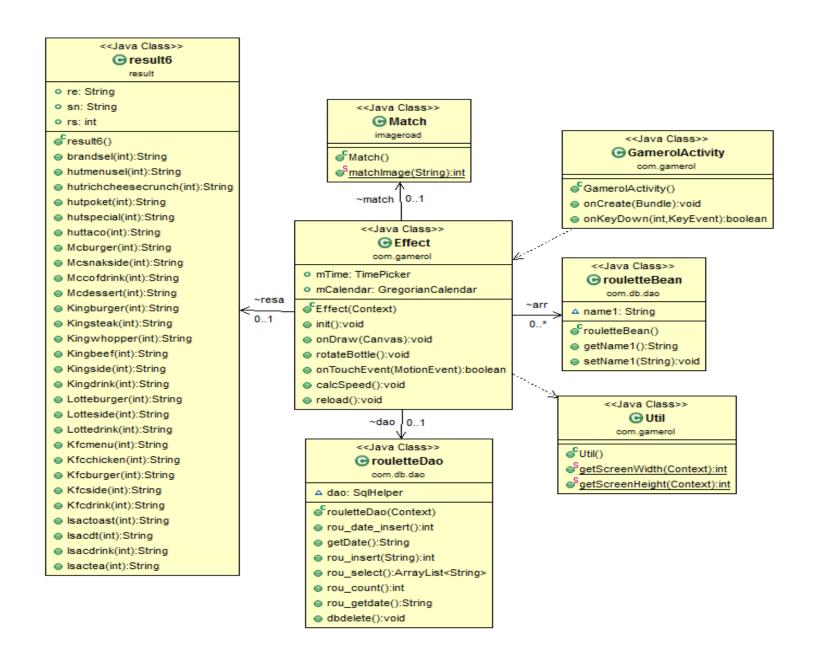


Class Diagram (MenuActivity)



setType(String):void

Class Diagram (GamerolActivity)



개발 환경

개발 도구 및 OS







개발 도구: Eclipse ANDROID DEVELOPER TOOLS, Eclipse KEPLER,

EditPlus





Database: SQLite 3.7.11, MySQL 5.62



운영체제: Microsoft Windows 7 Professional



PHP 5.3 Version



개발 Tool Kit: JDK 1.7 ver.



WAS: Apache Tomcat 7.0

개발 사용 언어

종류	내용
Base	Java (JSP, Android)
FrameWork	JSP MVC2
Database	MySQL sql Query, SQLite sql Query
Script	JavaScript, JQuery, PHP, HTML
Design	CSS, XML

Story Board



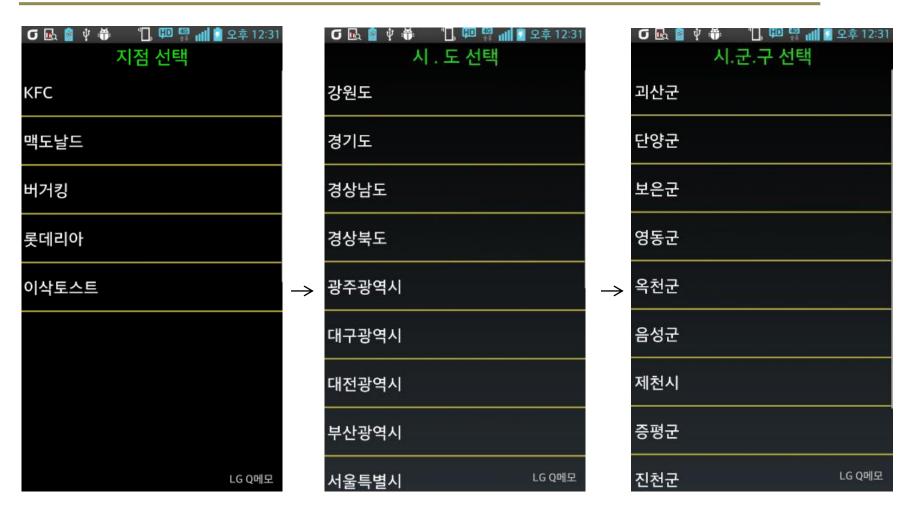


[홈 화면]

어플리케이션을 실행시키게 되면 대기화면 후 메인 화면이 나타난다. 메인 화면 구성

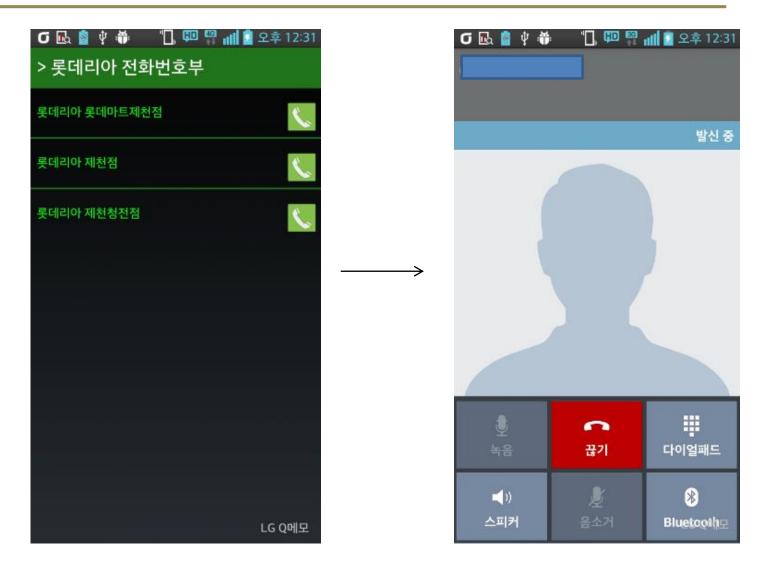
- 문의하기, 위치찾기, 홈페이지, 메뉴, 지점 연락처, 랜덤 게임, Event

지점 연락처

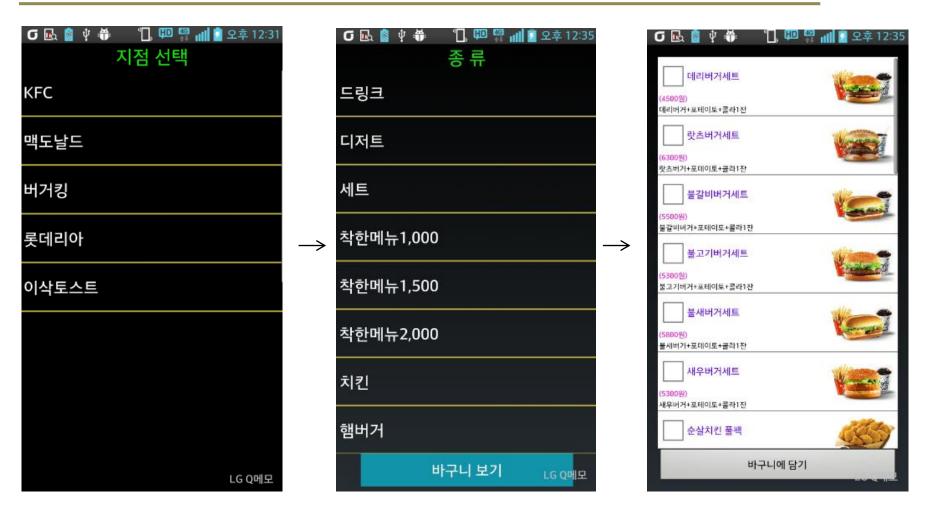


지점선택 → 시/도 선택 → 시/군/구 선택 순으로 매장 위치가 검색될 수 있다.

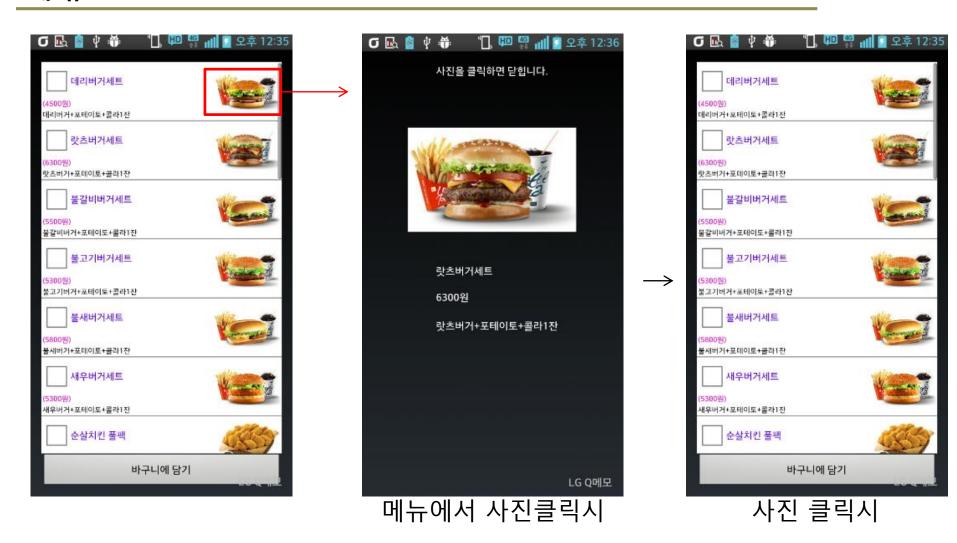
지점 연락처



롯데리아 지점에서 🔃 버튼을 누를 시 해당 연락처로 전화연결이 된다.

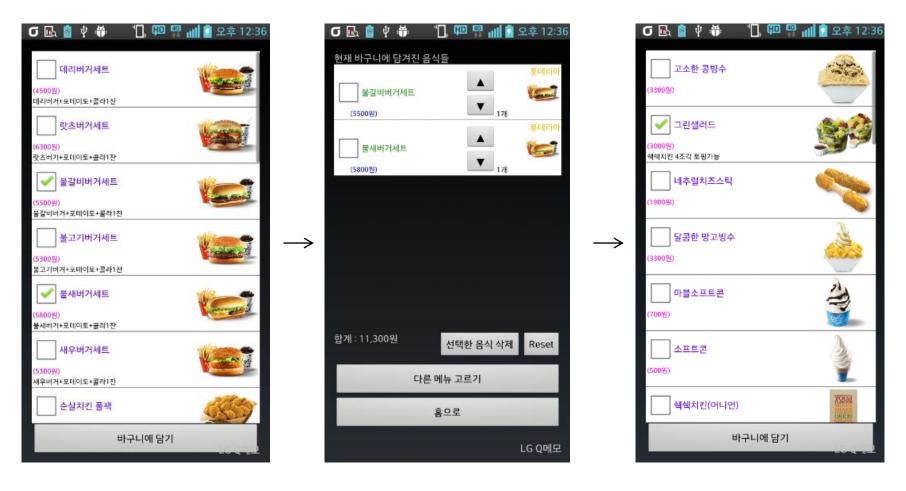


메뉴는 각 지점에 대한 음식 메뉴들을 살펴볼 수 있다. 지점선택 → 종류 → 메뉴 순으로 검색이 진행이 된다.



메뉴에 나열되어 있는 음식 중 그림을 클릭하게 되면 자세히 볼 수 있는 페이지로이동이 된다.

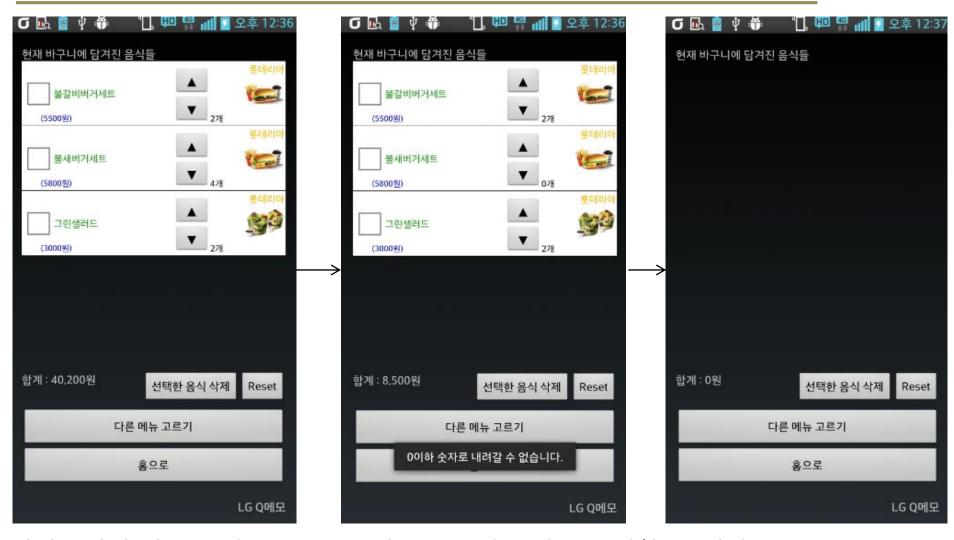
다시 자세히 보는 페이지에서 그림을 클릭하면 리스트로 돌아온다.



리스트에서 바구니에 담고 싶은 음식을 체크 후 '바구니에 담기'버튼을 누르면 바구니 페이지로 이동되면서 담겨지는 결과화면을 볼 수 있다.

'다른 메뉴 고르기'버튼을 누르고 다른 메뉴를 더 바구니에 담을 수 있다. [바구니]는 매장에서 구매시 다략적인 가격을 알아보기 위해 사용된다.

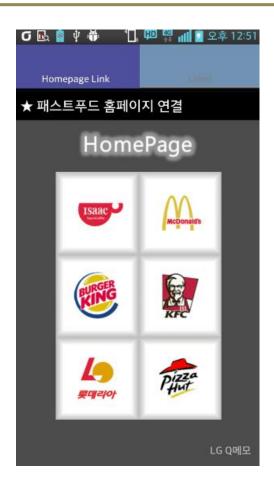
메뉴

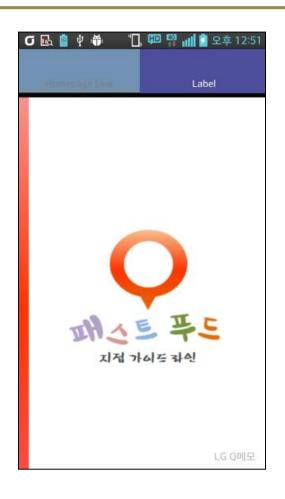


장바구니에 있는 음식들을 ▲, ▼ 버튼을 통해 수량을 조절할 수 있다. 수량을 0개아래로 내리면 음수값이 아닌 계속 0으로 유지하며, 그 이하로 내릴 수 없다.

'Reset'버튼을 누르면 바구니가 초기화된다.

패스트푸드 홈페이지 연결





메인 페이지에서 [홈페이지]메뉴를 클릭하게 되면 TabMenu로 'Homepage Link'와 'Label'이 존재한다.

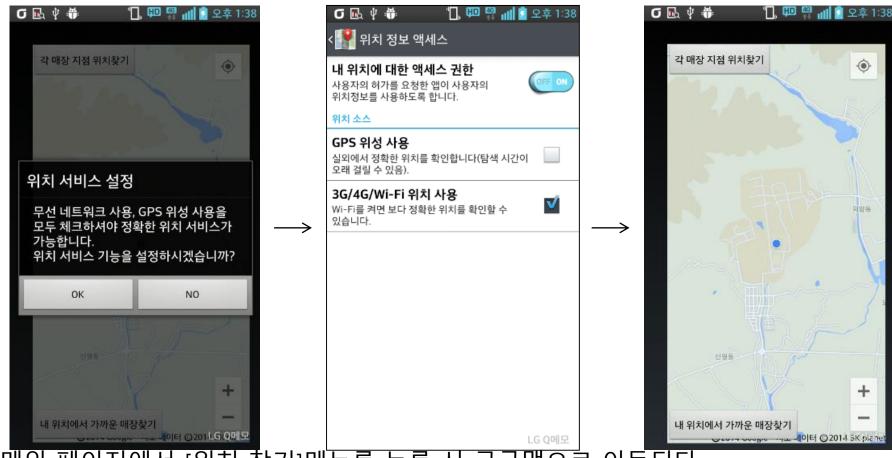
Homepage Like : 각 지점마다 홈페이지 연결 버튼이 나열되어있다.

Label : 홈페이지 대기화면 로고를 보여줌

패스트푸드 홈페이지 연결



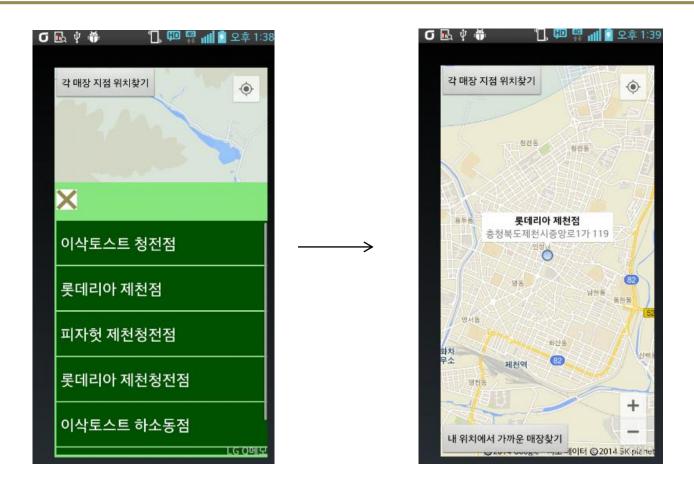
홈페이지 버튼을 클릭하게 되면 경고문이 나타난다. [취소]를 누르게 될 경우다시 페이지가 되돌아가며, [연결]을 누를 시 '데이터를 사용합니다'라는 문구와 함께 프로그래스바가 진행되면서 홈페이지가 나타난다.



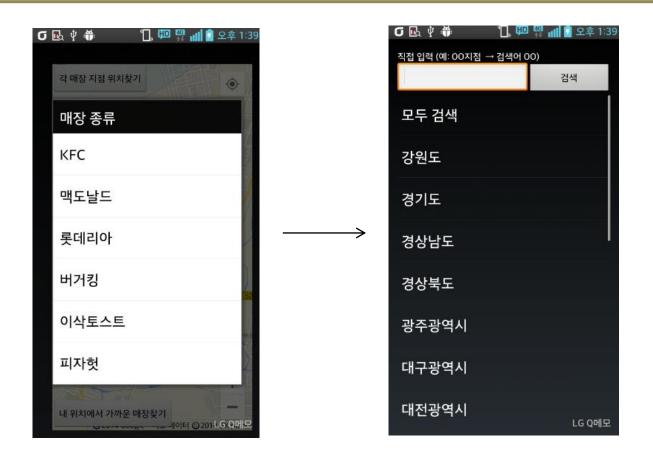
메인 페이지에서 [위치 찾기]메뉴를 누를 시 구글맵으로 이동된다. 위치 서비스 설정창이 나타나면서, OK를 누를 시 '위치 정보 액세스'페이지로 넘어가진다.

어플리케이션으로 돌아오게 되면 현재 내 위치가 표시되어있다.

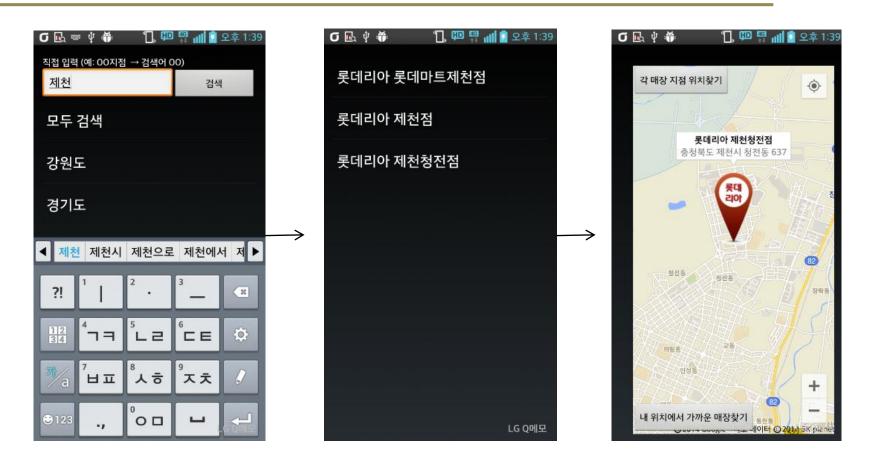
- 이 페이지는 매장의 위치와 정보를 볼 수 있다.
- [각 매장 지점 위치찾기], [내 위치에서 가까운 매장찾기]



내 위치에서 가까운 매장에 대한 버튼을 누르게 되면 녹색 레이아웃이 나타나면서 가까운 매장들 목록이 나타난다. 해당 항목을 클릭하게 되면 매장 위치로 이동하게 된다.



[각 매장 지점 위치찾기] 버튼을 누르게 되면 컨텍스트 메뉴로 매장 종류가 나타나며 각 매장에 대해서 위치를 검색해볼 수 있다.



검색어를 통해 위치를 찾을 수 있다.

위치 찾기

검색된 위치의 마커를 클릭하게 되면, 주소에 대한 상세 정보와 연락처가 나타난다.

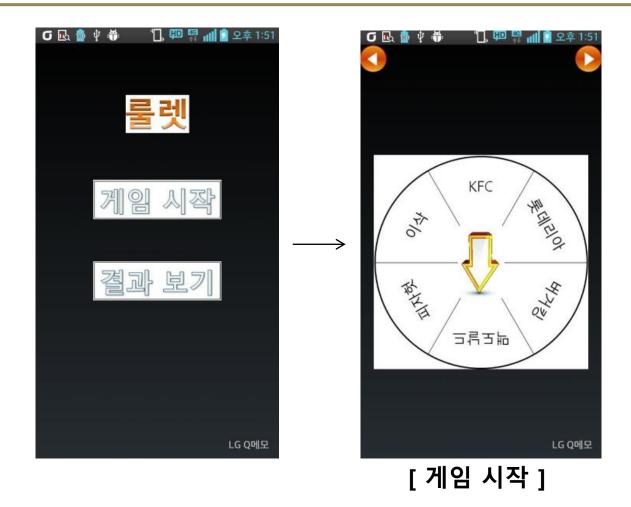
여기서 [전화하기]를 클릭할 시 해당 번호로 전화하게 된다.





만약 검색 페이지에서 [모두 검색]을 클릭하게 되면, 모든 매장 위치가 구글맵에 나타난다.





[게임 시작]버튼을 누르게 되면 룰렛 게임판이 나타난다.

- 이 페이지는 사용자가 어떤 메뉴를 고를지 모를 때 수동적인 게임을 통해서 메뉴를 선택하기 위한 즐거움을 주는 메뉴이다.
- 매장부터 시작해서 각종 종류 및 메뉴를 랜덤으로 선택할 수 있다.





룰렛판은 왼쪽/오른쪽 사용자가 원하는 방향으로 자유자재로 돌릴 수 있다. 사용자의 터치를 통해 룰렛 화살표를 회전시킬 수 있다.

매장명이 정해진 후 ▶ 버튼을 누르게 되면 다음 화면으로 넘어갈 수 있다.

랜덤 게임





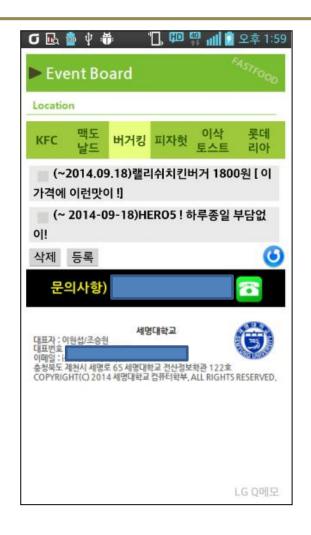


각 메뉴, 세부메뉴에 대한 음식을 선택 후에 마지막에 결과화면을 통해서 금일 선택된 랜덤 메뉴를 확인할 수 있다.



다시 게임 홈 화면에서 [게임 시작]을 누를 시 사용할 수 없다는 경고문이 나타난다. 즉, 게임은 하루에 1번밖에 불가능하다.





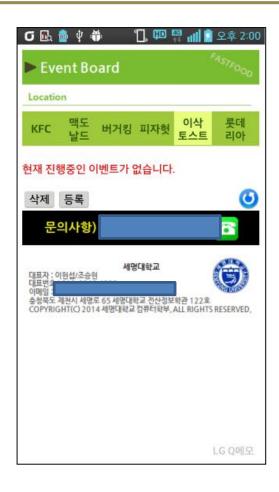
이벤트 페이지는 각 지점마다 이벤트를 확인할 수 있는 공간이다.

- 이벤트 등록
- 이벤트 수정
- 이벤트 삭제

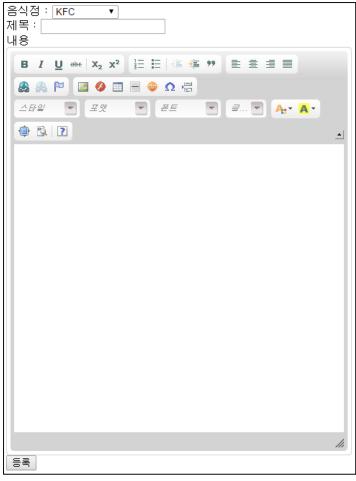




이벤트 글을 클릭하게 되면 글을 자세히 볼 수 있다.



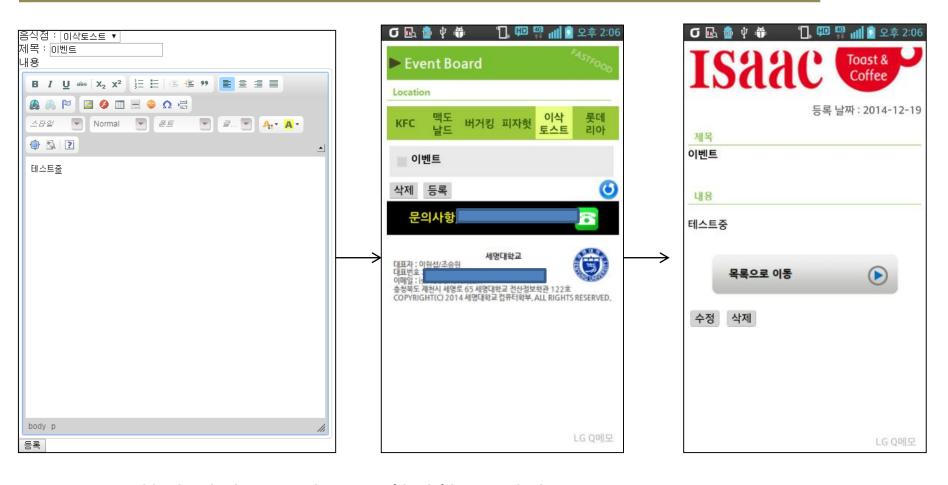
이벤트가 존재하지 않을 시 '현재 진행중인 이벤트가 없습니다.'라는 문구가 삽입되어진다.



글 등록은 Chrome을 통해서 이루어질 수 있다.

참고로 글등록은 코드상에서 등록된 관리자 핸드폰번호만 할 수 있도록 하였다.

이벤트



글을 등록하게 되면 등록된 글을 확인할 수 있다.





메인 페이지에서 [고객센터]메뉴를 클릭하게 되면 고객센터 홈페이지로 이동된다.

- 문의 하기
- 문의 수정/삭제
- 댓글 쓰기
- 댓글 수정/삭제



문의 등록 페이지

- 비밀글 설정, 핸드폰 번호(자동 기입-수정 불가), 제목, 내용
- 문의를 등록하게 되면 문의 리스트에 추가된 것을 확인할 수 있다.



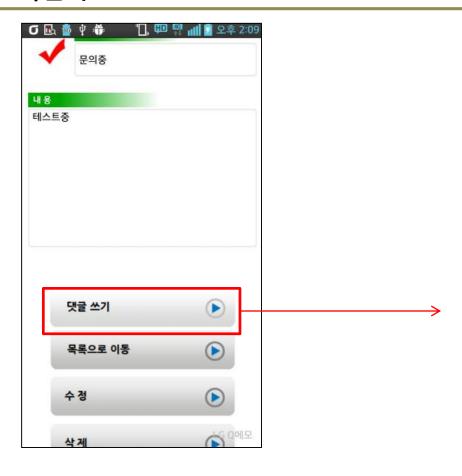


문의 등록한 글을 자세히 볼 수 있다. 페이지 하단에 [수정]버튼을 누르게 되면 해당 문의에 대한 수정을 할 수 있게 된다.



문의 수정한 결과화면





글 하단에 [댓글 쓰기]버튼을 누르게 되면 댓글 입력 폼이 나타나며 댓글을 입력한 후 등록 할 수 있다.





댓글을 등록 후 확인할 수 있으며 [댓글 수정]버튼을 누를 시 해당 내용이 텍스트창으로 변하면서 내용을 수정할 수 있도록 한다.



해당 글에 대해서 댓글을 등록하게 되면 문의 목록에서 [답변완료]라는 푸른 문구가 추가된다.





페이지 하단에 핸드폰번호 또는 등록 날짜를 통해서 문의글을 검색할 수 있다. [본인 핸드폰번호로 검색] 또는 [모두 검색] 각 버튼에 대해서 검색이 가능하다.



고객센터 운영자 페이지는 안드로이드 디바이스 옵션 메뉴버튼을 누르게 되면나타난다. [사용자, 운영자 전환]

- 게시판 관리, 통계, 게시글 등록 회원관리, 제한된 회원목록



2014-9

조회수 검색

최근 3개월 조회수 검색

조회수를 확인할 수 있다.





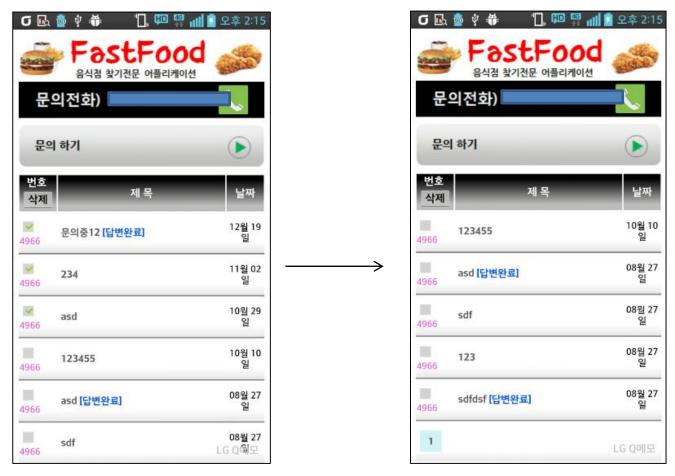
게시글 회원 목록은 게시글을 등록한 연락처만 나타난다. 돋보기 아이콘을 클릭해서 회원 검색도 가능하다.



[게시글 관리]를 들어가게 되면 [전체 게시판 목록 보기]와 [답변 가능한 글목록 보기] 두 메뉴가 나타난다.

여기서 답변 가능한 글목록 보기를 보게 되면 댓글이 달리지 않은 게시글 목록들이 나타난다.

여기서 해당 글에 대해 [댓글 쓰기]버튼을 클릭하게 되면 해당 페이지로 이동된다.



운영자라면 게시글좌측에 체크박스와 삭제버튼을 통해 게시글이 다중으로 삭제할 수 있도록 되어있다.

왼쪽 사진은 상단 글 3개를 체크한 상태이고 오른쪽 사진은 체크된 글에 대해서 [삭제] 버튼을 눌렀을 시 삭제된 결과화면이다.

The End