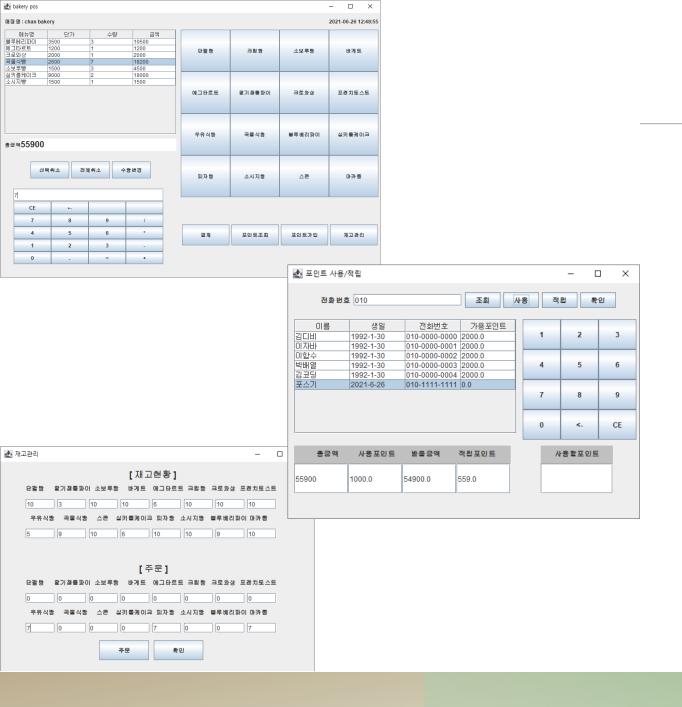


항상 노력하는 개발자 정찬양





목차

- 1 기획의도
- 2 개발환경
- 3 주요특징
- **4** 상세보기
- 5 시연 및 느낀 점



포트폴리오 홈페이지

--=---동영상

기획의도



그 동안 많은 아르바이트를 해보면서 포스기를 사용해왔습니 다. 익숙한 프로그램이였기에 구현해야 할 기능들을 좀 더 섬세하게 표현할 수 있지 않을 까 하는 생각이 들었습니다. 자바 스프링과정을 들으면서 당연하게 사용하던 기능들이 어떻게 구현되는 지,내가 어떻게 만들어 나갈 수 있을지 궁금 했습니다.

구현해 나가면서 많은 어려움들이 있겠지만 도전해보고 싶 은 마음에 이 프로젝트를 진행하게 되었습니다.



개발환경



상품 담기

결제할 상품을 포스기 메인창에 담고 총 금액이 실시간으로 화면에 나타날 수 있도록 구현했습니다.

분할결제

받을 금액을 적고 카 드, 현금, 포인트 등 여 러 방식들로 분할하 여 결제할 수 있도록 제작하였습니다.

>>

포인트회원

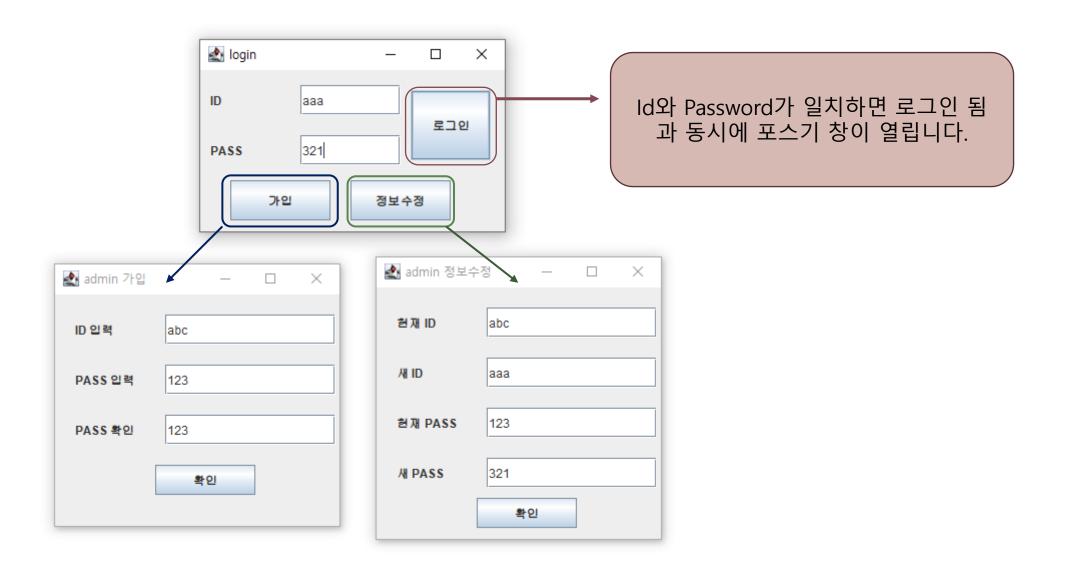
ArrayList를 활용하여 포인트회원의 정보를 관리하고 포인트를 적립, 사용 할 수 있도 록 구현하였습니다.

>>

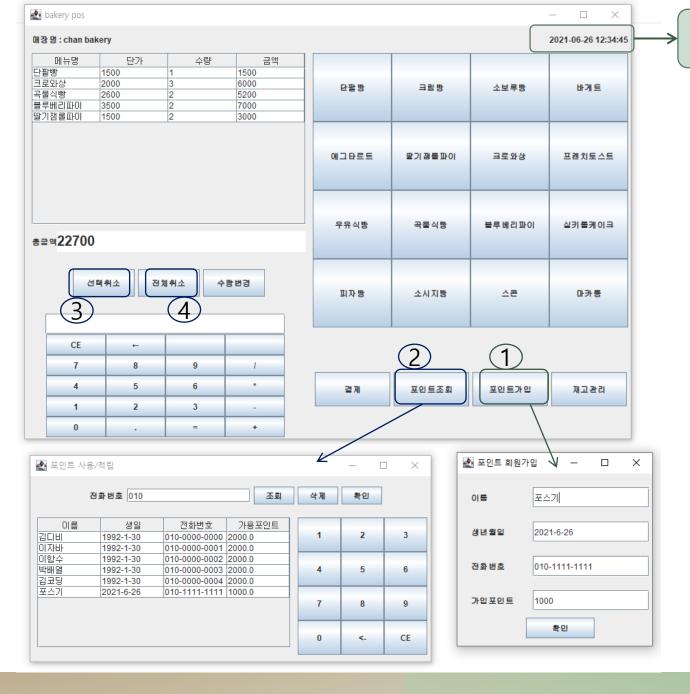
재고관리

HashMap을 이용하여 재고 수량을 파악하 고 주문할 수 있도록 구현하였습니다.

>>



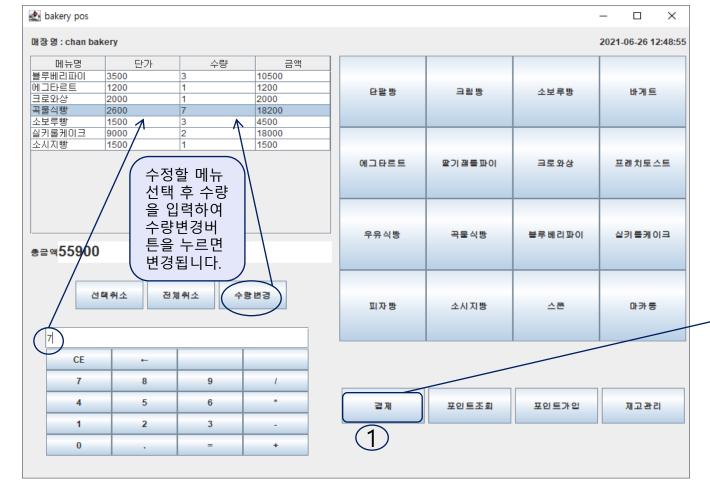




쓰레드를 이용하여 날짜와 시간을 구현하였습니다.

- 1. 포인트 가입: 항목을 입력하고 확인을 누르면 포인트 회원가입이 됩니다.
- 2. 포인트 조회 : stream filter를 사용하여 전화 번호의 일부분만 입력하더라도 그에 맞는 회원 이 검색될 수 있도록 구현했습니다.
- 3. 선택취소 : 메뉴목록에 취소하고 싶은 메뉴를 선택한 뒤 선택취소 버튼을 누르면 선택한 메뉴 만 취소됩니다.
- 4. 전체취소 : 메뉴리스트에 있는 모든 메뉴들이 취소됩니다.





- 1. 결제 : 결제버튼을 누르면 분할결제 할 수 있는 결제창이 열립니다.
- 2. 포인트 사용: 포인트 버튼을 누르면 포인트 회원을 조회 할 수 있는 창이 열립니다.











ArrayList를 사용하여 회원의 정보를 관리하고 stream filter를 사용하여 전화번호의 일부분만 입력하더라도 그에 맞는 결과가 검색되도록 구현하였습니다.



- 1. 사용: 사용 할 포인트에 금액을 적고 사용버튼을 누르면 포인트가 사용됩 니다.
- 2. 적립: 적립 버튼을 누르면 총 금액의 1%가 적립됩니다.



₫ 재고관리	- □ ×
[재고현황]	
단팔빵 딸기잼를파이 소보루빵 바게트 에그타르트 크림빵	크로와상 프렌치토스트
10 3 10 10 6 10	10 10
우유식빵 곡물식빵 스콘 실키롭케이크 피자빵 소시지빵	블루베리파이 마카통
5 9 10 6 10 10	9 10
결제기 [주문]	이루어질 때 마다 수량이 줄어듭니다.
단팔빵 딸기껠통파이 소보루빵 바게트 에그타르트 크림빵	크로와상 프렌치토스트
0 0 0 0 0	0 0
우유식빵 곡물식빵 스콘 실키롭케이크 피자빵 소시지빵	블루베리파이 마카통
0 0 0 0 0	0 0
주문 확인	

HashMap을 이용하여 재고관리를 구현하였습니다. 주문할 수량을 적고 주문 버튼을 누르면 재고현황에 남은 수량이 바뀐 것을 확인할 수 있습니다.





포트폴리오를 만들면서 느낀점

포스기 포트폴리오를 만들면서 느낀 점.

그 동안 알바를 하면서 많이 사용해봤던 프로그램이였기에 탄탄한 설계 없이 대략적인 틀만 생각하고 시작했습니다. 개발 초기에는 크게 문제가 되지 않았지만 기능과 화면이 추가 될 수록 코드가 꼬이기 시작하고 알 수 없는 에러들이 많이 발생했습니다.

화면을 나타내는 코드와 기능을 구현하는 부분의 코드가 분리되지 않아 전체적인 코드가 지저분해지는 것은 덤이였습니다.

이를 통해 자바의 특징이라 할 수 있는 객체지향 설계에 대해서 생각해보게 되었습니다.

객체지향 언어인 자바를 배웠는데 나의 프로그래밍에는 그 특징이 얼마나 적용되었는가..?

한 클래스는 하나의 책임만을 가져야 하는데 설계가 탄탄하지 못한 채로 중간중간 기능을 추가 하다 보니 기능을 하는 부분과 보여지는 부분이 뒤섞여 유지 보수와 확장이 어려운 프로그래밍이 되었습니다.

이 경험을 바탕으로 탄탄한 설계를 통해 유지 보수가 용이하고 확장이 쉬운 프로그램을 만들고 싶습니다.