# 모바일 프로그래밍 12주차 미니프로젝트 계획서

제출일 과목명 학과명 학번 이름

2020.11.26 모바일프로그래밍 컴퓨터시스템과 201745060 이승엽

# 목차

05. 참고문헌

01.	앱의 필요성 및 목적	3
02.	개발환경	4
03.	UI설계	5
04.	기대효과 및 활용 방안	

## 앱의 필요성 및 목적

### 필요성

01

■ 대학교나 사회생활을 하다보면 협업을 통해 창의적이며 융합적인 결과를 내기 위하여 팀 프로젝트를 자주 진행하게 된다. 한 사람이 하면 1년 걸려서 수행할 수 있는 일을 여럿이서 수행하여 좀 더 향상된 질의 결과와 시간 단축을 할 수 있다는 의의에서는 정말 좋지만 실질적으로는 그렇지 않다. 여럿이서 함께 진행하기때문에 책임감이 약해져 팀장 혼자만 이끌고 가는 팀, 개인이 할 일만 하여 정보가 공유되지 않는 팀 등 개인이 진행하는 프로젝트보다 효율적이지 못한 경우가많다. 이러한 부분에서 프로젝트의 효율성을 높일 수 있는 앱이 필요하다고 생각했다.



#### 목적

- 팀원들의 책임감 향상
- 팀원들의 담당 역할 확인
- 작업내용 확인
- 빠른 공지사항 전달

02

## 개발환경

#### 운영체제

- 운영체제 : Windows 10 Pro 64비트(10.0, 빌드 18363)
- 메인보드 : Gigabyte AORUS ELFITE
- 프로세서(CPU) : AMD Ryzen 7 3700X 8-Core Processor
- 메모리 : 16기가(16332MB)
- 그래픽카드: NVDIA GeForce GTX 1070 VRAM(8088MB)

#### 안드로이드 스튜디오

- 파일버전: 3.6.0.0
- 제품버전: 3.6.0.AI-192.7142.36.36.6308749
- compilSdkVersion : 29minSdkVersion : 29targetSdkVersion : 29
- AVD: Nexus 5X API 29
- Resolution: 1080 x 1920: 420dpi
- Target: Android 10.0
- CPU/ABI: x89
- Size on Disk: 9.9GB

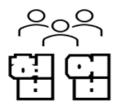
03

## UI 개발

#### 로그인



- 로그인 버튼 클릭 시 사용자가 입력한 아이디와 비밀번호를 DB의 Member 테이블 값과 비교하여 값에 따라 다른 액티비티로 보내준다.
  - 팀이 있으면 로비 액티비티
  - 팀이 없으면 팀 생성 액티비티
  - 아이디 비밀번호가 틀렸으면 메시지 출력
- 회원가입 버튼 클릭 시 회원가입 액티비티로 이동하여 값을 입력받고 DB의 Member 테이 블에 저장한다.



로고는 파워포인트에서 지원해주는 스톡이미지와 양제블럭체 글꼴을 이용하여 깔끔하고 함께한다는 느낌을 줄 수 있도록 제작하였다.

#### 데이터베이스

- 데이터베이스는 앱의 구조상 외부 DB와 접속을 하여 작동해야함으로 jsp를 연동 하여 외부 데이터베이스를 사용할 예정이다.
- Member 테이블 (아이디, 비밀번호, 이메일)
- Project 테이블 (프로젝트 코드, 아이디, 역할)
- Notice 테이블(제목, 내용, 날짜, 프로젝트 코드)
- Work 테이블(팀원이름, 담당업무, 내용, 프로젝트 코드)

#### 회원가입



■ 가입 버튼 클릭 시 사용자에게 입력받은 아이디와 비밀번호, 이메일, 전화번호를 DB의 Member 테이블에 넣고 로그인 액티비티로 이동한다.



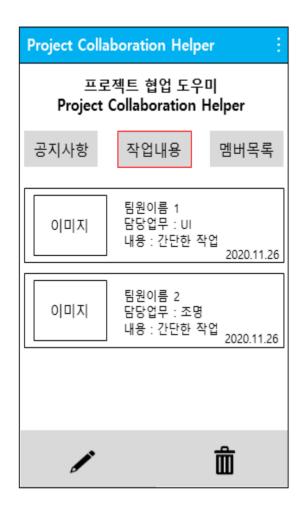
■ 팀 생성 버튼을 누르면 4자리 난수로 이루어진 프로젝트 코드를 생성 후 DB의 Project 테이블에 프로젝트 코드, 아이디, 역할을 저장하고 로비 액티비티로 이동한다. 이때 역할은 팀장으로 저장된다.



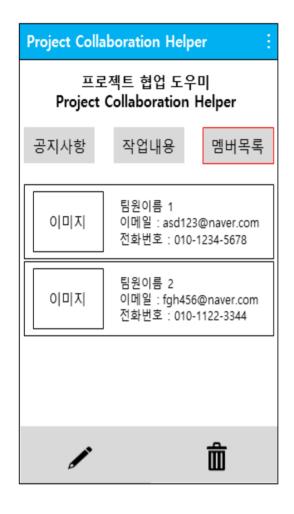
■ 팀 참가 버튼을 누르면 팀장의 아이디를 입력하는 창이 뜨고 창에 팀장의 아이디를 입력하여 팀에 참가한다. DB의 Project 테 이블에 들어간 프로젝트 코드, 아이디, 역 할이 저장된다. 이때 역할은 팀원으로 저장 된다.



- 로그인 후 프로젝트를 하고 있다면 볼 수 있는 화면으로 공지사항을 버튼을 누른 경우와 같이 공지사항을 볼 수 있고 하단 의 연필모양 버튼을 통해 팀장만 글을 작 성할 수 있다.
- 공지사항을 클릭하고 휴지통 모양의 버튼을 통해 팀장만 공지사항을 삭제할 수 있다.
- 팀장이 작성한 공지사항은 DB의 Notice 테이블에 저장되고 커스텀 리스트뷰를 통 해 보여진다.
- 상단에 있는 메뉴 버튼을 눌러 팀을 나갈
  수 있다. 팀을 나가면 팀 생성 액티비티로 다시 돌아가게 된다.



- 작업 내용 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면으로 하단의 연필모양 버튼을 클릭하여 작업 내용을 작성할 수 있다.
- 자신이 쓴 글을 선택하고 휴지통 모양의 버튼을 클릭하면 글이 삭제된다.
- 팀장, 팀원 모두가 작성가능하고, 작성한 내용은 DB의 Work테이블에 저장되고 커 스텀 리스트뷰를 통해 확인이 가능하다.
- 상단에 있는 메뉴 버튼을 눌러 팀을 나갈 수 있다.팀을 나가면 팀 생성 액티비티로 다시 돌아가게 된다.



- 멤버목록 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면 으로 프로젝트에 참여중인 팀원들의 정보 를 커스텀 리스트 뷰를 통해 확인이 가능 하고 팀원을 터치할 경우 해당 팀원에게 전화를 건다.
- 멤버 목록은 DB의 Member테이블에서 가져온다.
- 상단에 있는 메뉴 버튼을 눌러 팀을 나갈
  수 있다. 팀을 나가면 팀 생성 액티비티로 다시 돌아가게 된다.

04

# 기대효과 및 활용방안

#### 기대효과

- 공지사항을 통해 모임 및 프로젝트에 관련한 전달사항을 빠르게 전파 가능
- 날짜 별 작업 내용을 통해 작업의 진행유무 파악 가능
- 작업 내용과 담당업무 기록을 통한 팀원들의 책임감 향상

## 활용방안

- 학교 차원에서 사용하여 효율적인 팀 프로젝트 가능
- 프로젝트를 위해 기존에 사용하던 SNS와 같은 사적인 만남을 벗어난 인스턴트 만남을 제시
- 작업 내용을 통한 팀원의 수준에 따른 역할 분배 가능으로 인한 업무 효율성 상승

05 참고문헌

### 기대효과

#### 블로그

안드로이드 JSP 연동 : https://coinco.tistory.com/68

안드로이드 프레그먼트 리스트뷰: https://recipes4dev.tistory.com/62

안드로이드 리스트뷰 전화걸기: https://odinbox.co.kr/129

#### 챘

그림으로 쉽게 설명하는 안드로이드 프로그래밍 P.296 영화 예제 그림으로 쉽게 설명하는 안드로이드 프로그래밍 P.355 인텐트 객체