
Project Collaboration Helper

제출일	2020.11.26
과목명	모바일프로그래밍
학과명	컴퓨터시스템과
학번	201745060
이름	이승엽

목차

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

필요성

- 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 진행하기 때문에 책임감이 약해져 팀장 혼자만 이끌고 가는 팀, 개인이 할 일만 하여 정보가 공유되지 않는 팀 등 개인이 진행하는 프로젝트보다 효율적이지 못한 경우가 많다. 이러한 부분에서 프로젝트의 효율성을 높일 수 있는 앱이 필요하다고 생각했다.



목적

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

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 : NVIDIA GeForce GTX 1070
VRAM(8088MB)

안드로이드 스튜디오

- 파일버전 : 3.6.0.0
- 제품버전 : 3.6.0.AI-192.7142.36.36.6308749
- compilSdkVersion : 29
- minSdkVersion : 29
- targetSdkVersion : 29

- AVD : Nexus 5X API 29
- Resolution : 1080 x 1920: 420dpi
- Target : Android 10.0
- CPU/ABI : x89
- Size on Disk : 9.9GB

Project Collaboration Helper



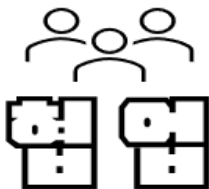
프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper

 아이디

 비밀번호

로그인 회원가입

- 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 테이블에 저장한다.



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


데이터베이스


- 데이터베이스는 앱의 구조상 외부 DB와 접속을 하여 작동해야함으로 jsp를 연동하여 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


Project Collaboration Helper

회원 가입

아이디

비밀번호

이메일


전화번호

가입


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

Project Collaboration Helper

프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper



팀 생성 (Create Team)




팀 참가 (Join Team)


- 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.

Project Collaboration Helper

프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper



팀 참가 (Join Team)

 아이디

확인

- 팀 참가 버튼을 누르면 팀장의 아이디를 입력하는 창이 뜨고 창에 팀장의 아이디를 입력하여 팀에 참가한다. DB의 Project 테이블에 들어간 프로젝트 코드, 아이디, 역할이 저장된다. 이때 역할은 팀원으로 저장된다.

Project Collaboration Helper

프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper



공지사항

작업내용

멤버목록

모임 공지입니다.
장소 : 11.26일 인하공전 후문 메가커피
2020.11.23

중간 점검 날짜가 잡혔습니다.
24일 중간 점검입니다.
2020.11.23

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

Project Collaboration Helper

프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper

공지사항
작업내용
멤버목록

이미지

팀원이름 1
담당업무 : UI
내용 : 간단한 작업
2020.11.26

이미지

팀원이름 2
담당업무 : 조명
내용 : 간단한 작업
2020.11.26

- 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 커스텀 리스트뷰를 통해 확인이 가능하다.
- 상단에 있는 메뉴 버튼을 눌러 팀을 나갈 수 있다.팀을 나가면 팀 생성 액티비티로 다시 돌아가게 된다.

Project Collaboration Helper

프로젝트 협업 도우미
Project Collaboration Helper

공지사항
작업내용
멤버목록

이미지

팀원이름 1
이메일 : asd123@naver.com
전화번호 : 010-1234-5678

이미지

팀원이름 2
이메일 : fgh456@naver.com
전화번호 : 010-1122-3344




- 멤버목록 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면으로 프로젝트에 참여중인 팀원들의 정보를 커스텀 리스트 뷰를 통해 확인이 가능하고 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

- 공지사향을 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

기대효과

블로그

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

안드로이드 프래그먼트 리스트뷰 : <https://recipes4dev.tistory.com/62>

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

책

그림으로 쉽게 설명하는 안드로이드 프로그래밍 P.296 영화 예제

그림으로 쉽게 설명하는 안드로이드 프로그래밍 P.355 인텐트 객체