

# 2021년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	대전 브레드 투어	과제번호	A모듈
경기시간	4시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 과제 설명

### 가. 개요

- 대전 빵집 상인연합회에서 코로나 바이러스(COVID-19)로 인해 움츠린 경기를 다시 활성화하고자 밀레니얼 세대의 SNS홍보를 유도하기 위해 기존에 사용하던 데이터베이스를 바탕으로 사이트 개편을 의뢰했다.
- 대전 빵집 상인연합회는 대전 빵집들의 발전을 도모하고 상인들의 활동을 지원하는 협회이다.
- 대전 빵집 상인연합회는 대전 빵집 순례를 유도하는 비대면 스탬프 이벤트, 빵집 홍보 및 주문 배달, 예약 서비스, 할인 이벤트를 제공할 것을 요구하였다.

### 나. 과제 구성 및 경기 시간

- 과제는 3개의 모듈과 Team challenge로 구성되어 있으며, 정해진 시간 내에 각 과제를 완성하여 제출한다.
- 해당 모듈을 완성한 후에는 다음 모듈을 작업해도 된다.
- 해당 모듈의 제출시간이 지난 뒤에는 수정할 수 없다.

과제명	시간	배점
	14	100
모듈 A	4시간	40
모듈 B	3시간	28
모듈 C	3시간	30
Team challenge	4시간	2

### 다. 과제도

메뉴			
대전 빵집	스탬프	할인 이벤트	마이페이지

## 2. 요구사항

### 가. 과제 요약

- 디자이너이자 퍼블리셔인 당신은 연합회 측의 요구사항과 주 소비 타겟층에 맞춰서 디자인 시안과 그에 맞는 퍼블리싱을 완료해야한다.
- 메인페이지 디자인은 일반 PC용 페이지와 반응형 웹 페이지로 제작하여야 한다.
- 메인페이지는 페이지의 특색과 포인트, 페이지의 역할을 한눈에 알 수 있고 소비자를 페이지에 계속 머물 수 있게 유도할 수 있는 디자인과 기능이 있어야한다.
- 대전 빵집 페이지는 대전의 빵집들을 잘 알아볼 수 있고 C과제에서 데이터베이스와 연동하여도 정상적으로 작동하게끔 유동적으로 제작해야한다.

### 나. 공통사항

- 기본 채점 브라우저는 Chrome 브라우저에서 채점한다.
- 모든 페이지는 가로사이즈 1440px 일반 PC용으로 제작해야 하고, 메인 페이지만 일반 PC용과 480px 모바일 버전으로 둘 다 작동될 수 있도록 제작하여야 한다.
- 메인 페이지는 브라우저 가로 사이즈 480px 이상일 시 가로 스크롤이 보이지 않는다.
- 메인 페이지의 가로 사이즈가 480px, 1440px 일 시 사이즈에 맞춰 레이아웃이 변동되며 누락된 요소가 없다.
- 선수는 W3C 표준을 준수하여 HTML5와 CSS3로 페이지를 제작해야 하며, 자바스크립트를 사용하지 않아야 한다.
- 모든 <a> 태그에는 임시 링크(#)를 지정해야 한다.
- 모든 <img> 태그에는 alt과 title 속성을 사용해야 한다.
- 모든 텍스트는 가독성과 디자인 요소를 고려하여 디자인한다.
- 보여줄 텍스트가 너무 긴 경우 말줄임표(...)를 이용하여 수정 후 보여줄 수 있다.  
(단, 모든 텍스트를 볼 수 있는 상호작용 또는 페이지가 존재해야 한다.)

### 다. 페이지 구성

- 모든 페이지에는 헤더 영역과 푸터 영역이 포함된다.
- 메인 페이지는 비주얼 영역, 대전브랜드투어 소개 영역, 코스 추천 영역, 이벤트 소개 영역, 새소식 영역, 후원사 영역이 포함된다.
- 대전 빵집 서브 페이지는 검색 영역, 빵집리스트 영역, 빵집베스트5 영역이 포함된다.
- 헤더 영역, 푸터 영역을 제외한 모든 영역에 사용자의 흥미를 유발할 수 있는 애니메이션 효과를 삽입한다.
- 애니메이션 효과는 2초 이내로 짧게 동작하도록 한다.
- 위 이외의 영역을 선수가 임의로 추가할 수 있다.

## 라. 공통영역

### ○ 헤더 영역

- 로고 이미지와 내비게이션, 로그인 버튼 또는 링크가 보인다.
- 로고는 심볼 아이콘과 '대전브랜드투어' 텍스트가 포함되어 사이트 특성에 맞게 디자인해야 한다.
- 내비게이션은 [대전빵집, 스탬프, 할인 이벤트, 마이페이지] 버튼 또는 링크로 구성되어 보여져야 한다.
- 모바일 버전에서는 내비게이션과 로그인은 사라지고 햄버거 아이콘 또는 버튼이 보인다.
- 햄버거 버튼 또는 아이콘을 클릭하면 숨겨진 내비게이션과 로그인 버튼이 포함된 사이드 바가 왼쪽 또는 오른쪽에서 나타나고 사이드바 이외의 영역을 클릭 시 원래대로 돌아와야 한다.

### ○ 푸터 영역

- 로고, 내비게이션, 소셜 미디어 아이콘, 카피라이트가 존재한다.
- '푸터.txt' 파일의 내용을 활용하여 제작한다.
- 소셜 미디어 아이콘은 Font Awesome를 이용하여 제작한다.

## 마. 메인 페이지

### ○ 비주얼 영역

- '제공 이미지' 폴더 내 이미지와 적절한 텍스트를 활용하여 홈페이지 특성을 잘 표현할 수 있도록 디자인 한다.
- 3개의 이미지가 전환효과를 가지면서 약 3초에 한 번씩 바뀌어야 한다.  
(전환 순서는 [1-2-3-1-2-3-1-2...]와 같은 순서를 유지하여 반복되어야 한다.)
- 각각의 이미지마다 내용이 다른 텍스트가 존재해야하며, 텍스트도 이미지와 함께 3초에 한 번씩 바뀌어야 한다.
- [재생/일시정지]를 할 수 있는 버튼 또는 아이콘이 존재하여 이를 통해 전환 애니메이션을 정지하거나 재생할 수 있다.
- 전환 효과 재생 중에는 정지 버튼 또는 아이콘이, 정지 중에는 재생 버튼 또는 아이콘이 보인다.

### ○ 대전 브랜드투어 소개 영역

- '대전 브랜드투어소개.txt'의 텍스트를 모두 활용하여 대전브랜드투어에 대해 정보전달이 원활하게 될 수 있도록 디자인한다.
- '제공 이미지' 폴더 내의 이미지가 하나 이상 사용되어야 한다.

### ○ 이벤트 소개 영역

- '이벤트소개이미지' 폴더 내의 이미지가 모두 사용하여 '대전브랜드투어'의 이벤트들을 소개해주는 영역을 제작하여야 한다.

### ○ 새소식 영역

- '새소식.txt' 파일의 텍스트를 활용하여 제작해야 하고 공지사항, 소통과 참여 탭으로 분리하여 제작한다.

## ○ 투어 코스 추천 영역

- '투어 코스 추천'폴더 내의 '투어코스지도.png' 이미지와 '코스 소개.txt' 파일의 텍스트를 활용하여 코스 추천 영역을 제작한다.
- 각 투어 코스를 클릭하면 다음과 같은 사항을 표기해야 한다.
  - 빵집 위치
  - 빵집 이름
  - 빵집 소개
  - 빵집 대표 메뉴
  - "지도보기" 버튼 (B과제에서 지도모듈과 연동)
  - 방문 계기, 만족도, 연도별 방문자 항목의 그래프 (원그래프, 막대그래프, 꺾은선 그래프)
- 빵집 그래프 애니메이션 효과
  - 방문 계기를 누르면 원그래프가 'graph.mp4' 영상과 같은 애니메이션 효과와 함께 보인다.
  - 만족도를 누르면 막대그래프가 'graph.mp4' 영상과 같은 애니메이션 효과와 함께 보인다.
  - 연도별 방문자를 누르면 꺾은선 그래프가 'graph.mp4' 영상과 같은 애니메이션 효과와 함께 보인다.

ex)

### 대전광역시 지도



## ○ 후원사 영역

- '후원사 이미지' 폴더 내의 이미지를 8개 이상 활용하여 제작한다.
- 데스크톱 버전에서는 8개의 이미지가 모두 보여야 하고 모바일 버전에서는 데스크톱 버전에서 보여준 후원사 이미지가 좌우 슬라이드로 변경되어, 약 3초에 한번 슬라이딩이 된다.

## 바. 대전 빵집 페이지

### ○ 검색 영역

- 빵집이름, 메뉴, 지역 중 하나를 선택해서 빵집리스트를 검색할 수 있는 검색 입력창과 검색 버튼이 존재해야 한다.

### ○ 빵집베스트5 영역

- '빵집베스트.txt'와 '빵집베스트' 폴더 내의 이미지를 활용하여 빵집베스트5 영역을 구성한다.

#### ○ 빵집리스트 영역

- '빵집리스트.txt'와 '빵집리스트' 폴더 내의 이미지를 활용하여 빵집리스트 영역을 구성한다.

### 3. 선수 유의사항

#### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 최초 제출한 결과물에서 누락 된 파일 또는 경로설정 오류 등으로 인해 발생하는 문제점에 대하여 기기 또는 저장매체의 오류로 인한 것이 아닌 한 재제출을 허용하지 않음에 유의 한다.

#### ○ 과제 제출방법

- 모든 작업 파일을 A\_Module 폴더에 저장해야하며, 그 중엔 다음 파일이 포함되어야 한다.
  - 심벌 로고 디자인 파일 - 'logo.jpg' 또는 'logo.png'
  - 메인 페이지의 퍼블리싱 파일 - 'index.html'
  - 대전브랜드투어 리스트 페이지의 퍼블리싱 파일 - 'sub.html'
  - 메인 페이지의 디자인 시안 - 'main.jpg'
  - 메인 페이지의 모바일 디자인 시안 - 'main\_480px.jpg'
  - 대전브랜드투어 리스트 페이지의 디자인 시안 - 'sub.jpg'
  - 그 외의 리소스 파일은 자유롭게 구성하여 배치하되, 웹 브라우저에서 정상적으로 작동하는 데 필요한 모든 리소스를 제출해야 한다. ('index.html', 'sub.html'를 열었을 때 정상작동 해야 한다.)

# 2021년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	대전 브랜드 투어	과제번호	B모듈
경기시간	3시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 요구사항

### 가. 과제 요약

- Client Side 개발자인 당신은 연합회 측의 요구사항에 맞춰서 주어진 페이지를 완성해야 한다.
- 연합회 측은 코로나 사태로 인해 방문객이 줄어 들어 대전 빵집들의 위치 제공 서비스와 비대면 스탬프 서비스를 제공하기로 하였다.
- 지도는 확대/축소가 가능하고 내가 선택한 가게의 위치를 표시하여 보여 주고 현재 보이는 지도를 저장할 수 있어야 한다.
- 스탬프 페이지는 온라인/오프라인 주문 시 쿠폰 코드를 제공한다는 가정 하에 쿠폰 코드를 이용하여 스탬프를 찍는 페이지이다. (쿠폰 코드 기본 제공)
- 제공 받은 빈 스탬프 카드와 쿠폰 코드를 이용, 스탬프를 찍고, 찍은 스탬프 개수에 따라 이벤트에 참여할 수 있는 서비스를 구현해야 한다. (빈 스탬프 카드 기본 제공)
- 순서) 빈 스탬프 카드 다운로드 - 쿠폰 코드 입력 / 스탬프 찍기 - 이벤트 참여하는 순이다.

### 나. 공통사항

- 완성된 페이지는 Google Chrome에서 정상적으로 동작해야 한다.
- 구현되는 모든 요소는 메인페이지 디자인과의 일관성을 유지해야 한다.
- 이 과제에서는 PHP 및 Database를 사용할 수 없다.
- 공통으로 제공된 JavaScript Library 등을 선택에 따라 자유롭게 사용할 수 있다.
- 자바스크립트 코드는 유지 및 보수가 용이하도록 반드시 용도와 목적을 분명하게 표시하여 주석을 5개 이상 작성하고 코딩 스타일은 가독성이 좋아야 한다.

### 다. 메인페이지 - 지도 모듈

- 메인 페이지 투어 코스 추천 영역 내에서 지도로 위치를 표시하는 기능을 제공하고자 한다.
- 지도 모듈은 사용자가 선택한 가게의 위치를 제공하는 역할을 한다.
- 지도 모듈은 투어 코스 추천 영역의 각 코스를 클릭하면 나오는 "지도 보기" 버튼을 클릭하면 모달창으로 보여 진다.
- 지도 모듈은 다음과 같은 기능을 포함해야 한다.
  - 제공 받은 지도 이미지를 사용하여 사용자가 선택한 빵집의 위치가 표시되어야 한다.
  - 지도 이미지는 'map'폴더 안에 있으며 '1'폴더의 이미지가 처음 보이는 이미지이며, 확대를 계속하면 '2', '3'폴더의 이미지들이 차례로 보여져야한다. ('2'폴더의 이미지는 2X2, '3'폴더의 이미지는 4X4)

- 빵집의 위치는 'store\_location.json' 파일 안에 존재하며 해당 좌표는 '3'폴더의 이미지들이 4X4로 보여질 때를 기준으로 한다.
- 지도 이미지는 확대/축소를 할 수 있으며 확대/축소시 빵집의 위치는 척도에 맞게 유지되어야 하고 줌인/줌아웃 효과로 표현되어 보여 져야 한다.
- 스크롤로 확대/축소를 할 수 있고 줌인, 줌아웃 효과가 진행 중일 때는 단계가 바뀌지 않는다.
- 확대/축소는 총 3단계가 있으며 한 번 스크롤 시 한 단계씩 확대/축소 되어야하고 각 단계와 위치에 맞는 사진이 보여야 한다. (확대는 마우스 위치 쪽으로, 축소는 마우스 위치 반대 쪽으로 줌인/줌아웃 된다.)
- 마우스 드래그 기능을 이용하여 지도를 움직일 수 있다.
- 줌인/줌아웃/드래그 기능을 사용할 때 제공된 이미지를 벗어나지 않도록 한다.
- 1단계의 이미지는 지도를 한눈에 볼 수 있게 꽉 채우고 2단계는 1단계의 2배 사이즈, 3단계는 2단계의 2배 사이즈로 설정하여 사용자가 지도를 드래그로 움직여 가며 볼 수 있게 한다.
- 사용자가 우클릭하여 이미지를 다른 이름으로 저장할 때 아래의 상태가 유지된 채로 저장 할 수 있어야한다. (확대/축소가 된 척도를 유지한 상태 / 드래그로 이동된 화면 상태)
- 전체적인 기능 'map.mp4' 영상 참조

## 라. 스탬프 페이지

### ○ 공통사항

- 스탬프 페이지는 온라인/오프라인 주문 시 쿠폰 코드를 제공한다는 가정 하에 쿠폰 코드를 이용하여 스탬프를 찍고 이벤트에 참여하는 페이지이다. (쿠폰 코드 기본 제공)
- 스탬프 페이지에는 스탬프를 찍을 수 있는 빈 스탬프 카드를 발급 받을 수 있는 영역과 쿠폰 코드를 입력 / 스탬프 찍기를 할 수 있는 영역, 스탬프 이벤트 참여 영역이 존재해야 한다.
- 처음 파일을 수정할 때 권한을 요청, 수락하여 파일을 수정할 수 있으며 새로고침, 파일변경, 페이지 닫기와 같은 작업을 하지 않을 때까지 권한을 유지한다.
- 파일을 수정할 때 다운로드 없이 사용자가 선택한 스탬프 카드 파일이 자동으로 수정된다.
- 전체적인 기능 'example.mp4' 영상 참조

### ○ 스탬프 카드 발급 영역

- 스탬프 카드를 발급 받을 수 있는 영역에는 "발급하기" 버튼이 있어야한다.
- "발급하기" 버튼을 누르면 이름을 입력할 수 있는 모달창이 보이고, 이름 입력 후 "다운로드" 버튼을 클릭하면 이름이 적힌 스탬프 카드가 다운로드 되어야 한다.

### ○ 쿠폰 코드 / 스탬프 찍기 영역

- 쿠폰 코드는 'code.json'을 활용하여 검사하고 일치하는 코드가 존재하면 스탬프 카드를 선택할 수 있는 모달창이 보인다.
- 모달창에서 스탬프 카드를 선택하면 가장 최근에 찍힌 다음 칸에 스탬프가 찍히게 제작한다.
- 이름의 위치와 스탬프를 찍는 위치는 sample.jpg를 참고하여 제작한다.
- 스탬프가 1회 찍히면 자동으로 참여 횟수도 1회 증가한다. (sample.jpg 참조)
- 참여 횟수는 스탬프 카드의 참여 횟수 영역에 초록색 원으로 표시되도록 수정한다.

### ○ 스탬프 이벤트 참여 영역

- 스탬프 이벤트 참여 영역에는 제공된 'roulette.jpg'와 같은 형식의 룰렛이 존재해야 하고 룰렛에는 'product.json' 파일에 있는 상품들이 모두 보인다.
- 사용자는 스탬프 카드 파일을 제출할 수 있고 스탬프 카드 파일에 있는 참여 횟수만큼 룰렛을 돌릴 수 있다.
- 사용자가 룰렛을 돌리면 스탬프 카드 파일에 있는 남은 횟수가 자동으로 1회씩 차감되어야 한다.
- 참여 횟수를 차감할 때는 참여 횟수 영역에 있던 초록색 원이 붉은색 원으로 수정한다.
- 참여 횟수가 모두 차감되었을 시 이벤트에 더 이상 참여할 수 없다는 경고 메시지를 보여준다.

## 2. 선수 유의사항

### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 스스로 제출한 최종 결과물이 심사위원의 컴퓨터에서도 동일하게 동작할 수 있도록 보장해야 한다. 또한 심사위원 컴퓨터에서 경로 등의 문제로 정상 표시되지 않거나 작동에 이상이 있는 경우에도 이를 심사위원이 수정하지 않고 채점 기준에 따라 채점이 진행된다는 것에 유의한다.

### ○ 과제 제출방법

- 모든 작업 파일을 B\_Module 폴더에 저장해야 한다. 해당 폴더에는 선수가 작업한 내용이 웹 브라우저에서 정상적으로 동작하는 데 필요한 모든 리소스(폴더 및 각종 파일)를 포함하여 제출해야 한다.
- 서버 환경에서만 구동되는 Javascript 요소(AJAX 등)를 포함한 경우, XAMPP 폴더 전체를 압축하여 제출한다. 제출한 작품은 <http://localhost/> 또는 <http://127.0.0.1/> 에서 정상 동작해야 한다.



# 2021년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	대전브레드투어	과제번호	C모듈
경기시간	3시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 요구사항

### 가. 과제 요약

- Server Side 개발자인 당신은 연합회 측의 요구사항과 이미 존재하는 데이터베이스를 분석하고 해당 데이터베이스에 맞춰서 주어진 페이지를 완성해야 한다.
- 대전 빵집 및 마이페이지, 할인 이벤트 페이지를 미리 제공된 데이터베이스와 연동하여 여러 고객들이 편하게 사용할 수 있도록 제작해야 한다.
- 대전 빵집 페이지에서 빵집을 검색하고 주문페이지로 이동하여 배달 주문, 방문 예약을 신청하고 리뷰와 평점을 남길 수 있어야 한다.
- 마이페이지에서 로그인 한 고객의 정보를 보여주거나 그에 맞는 작업을 수행할 수 있어야 한다.
- 할인 이벤트 페이지에서 할인 상품들을 검색하고 주문페이지로 이동할 수 있어야 한다.

### 나. 공통사항

- 완성된 페이지는 Google Chrome에서 정상적으로 작동하여야 한다.
- 구현되는 모든 요소는 메인페이지 디자인과의 일관성을 유지해야 한다.
- 선수는 MySQL, PHP 등을 활용하여 페이지를 완성하고 필요한 경우 제공된 jQuery, jQuery UI, Bootstrap 등을 활용하여 UI를 구성할 수 있다.
- 미리 제공된 <2021\_jeonnam.sql>파일로 데이터베이스를 구축해야 한다.
  - 제출 시 데이터베이스를 처음 제공된 파일 상태로 초기화 후 제출
  - table field에 대한 설명은 데이터베이스 필드 설명 값으로 들어있다.
- 데이터베이스에서 브라우저로 보이는 모든 내용은 HTML 텍스트를 Escape 처리해야 하며, Window 기본 단축키인 [Window + .]로 이모지를 입력할 수 있도록 설계한다.

### 다. 로그인

#### ○ 회원정보 입력 영역

- 아이디, 비밀번호를 입력할 수 있는 입력창과 [로그인] 버튼이 존재한다.
- 아이디와 비밀번호를 입력 후, 로그인 버튼을 클릭하여 로그인 한다.
- 입력한 아이디 혹은 비밀번호가 다른 경우 "아이디 혹은 비밀번호를 다시 확인해주세요."라는 메시지가 보인다.
- 로그인에 성공하면 헤더 영역의 [로그인]은 사라지고 "<이름>(<user\_type>)"와 [로그아웃] 버튼 또는

링크가 나타난다.

- [로그아웃] 버튼 또는 링크를 클릭 시 로그아웃 되며, 다시 [로그인] 버튼 또는 링크가 나타난다.

## 라. 마이페이지

### ○ 공통사항

- user\_type은 [고객], [라이더], [사장님]이 있으며 각 user\_type마다 각자 일을 수행할 수 있도록 페이지를 보여주어야 한다.
- 주문 조회 시 사용자에게 보여주는 [도착 예정 시간]은 여러 개의 배달 경로 중 최단 경로를 찾아 계산하는 방법으로 아래의 설명을 따른다.
  - [도착 예정 시간]은 [예상 배달 시간] + [라이더가 주문 수락한 시간]이다.
  - [예상 배달 시간]은 [거리]와 [라이더의 속도]로만 계산한다.
  - [거리]는 라이더가 있는 장소에서 빵집까지의 거리 + 빵집에서 배달 주소까지의 거리로 계산한다. (단위 : km)
  - [라이더의 속도]는 라이더의 교통수단이 자전거의 경우 시속 15km, 오토바이의 경우 시속 50km로 계산한다.
- 주문 조회 시 사용자에게 보이는 [빵 종류 및 가격, 수량]은 고객이 주문한 빵들의 종류와 구매가(할인이 적용된 가격), 각 빵의 개수를 보여준다.
- 모든 일시는 [2021년 07월 01일 PM08:04] 와 같은 표시형식을 갖추어야한다.

### ○ 고객

- 고객으로 로그인 시 주문 조회 영역, 예약 조회 영역이 있어야 한다.

### ● 주문 조회 영역

- 고객은 주문 조회 영역에서 자신이 배달 주문한 모든 리스트를 확인할 수 있어야 하며 주문마다 [빵집 이름], [주문 일시], [빵 종류 및 가격, 수량], [라이더 이름], [도착 예정 시간], [리뷰] 버튼, [평점] 버튼, [주문 상태]가 있어야 한다.
- 주문 상태는 [주문 대기], [상품 준비 중], [주문 거절], [배달 중], [배달 완료]의 5가지 상태가 존재하며 아래와 같은 상황일 때 표시한다.
  - [주문 대기] 주문을 넣었을 경우
  - [상품 준비 중] 사장님이 주문을 수락했을 경우
  - [주문 거절] 사장님이 주문을 거절했을 경우
  - [배달 중] 라이더가 주문에 따라 배달하고 있을 경우
  - [배달 완료] 라이더가 배달을 완료했을 경우
- [주문 대기] 혹은 [상품 준비 중]일 경우에는 [도착 예정 시간]과 [라이더 이름]을 표시하지 않는다.
- [도착 예정 시간]이 정확한 계산으로 올바른 일시가 보인다.
- [리뷰]와 [평점]은 아래의 사항을 따른다.
  - [리뷰]와 [평점]은 [상태]가 [배달 완료]일 때 최초 1회씩만 가능하다.
  - [리뷰]는 클릭 시 모달 창으로 해당 빵집에 리뷰를 등록할 수 있으며 [제목], [내용], [사진]을 입력할

수 있는 품이 존재한다. [제목]과 [내용]은 필수 사항이고 [사진]은 선택사항이다.

- [평점]은 클릭 시 모달 창으로 해당 빵집에 0점에서 5점 사이의 평점을 등록할 수 있으며 등록된 평점은 다른 고객이 준 평점들과의 평균을 구하고 소수점 한자리까지 해당 빵집의 평점으로 즉시 반영되어야 한다.

#### ● 예약 조회 영역

- 고객은 예약 조회 영역에서 자신이 방문 예약한 리스트를 확인할 수 있어야 하며 예약마다 [빵집 이름], [예약 일시], [예약 신청 일시], [상태]가 보여야 한다.
  - 상태는 [신청], [승인], [거절]의 3가지 상태가 존재한다.
  - 예약을 했을 때는 [신청], 사장님이 승인을 했을 때 [승인], 사장님이 거절했을 때 [거절]이 보인다.

#### ○ 사장님

- 사장님으로 로그인 시 주문 조회 영역, 예약 조회 영역, 메뉴 리스트 영역이 보여야 한다.
- 사장님은 주문 조회 영역은 고객이 해당 사장님의 빵집에 주문한 모든 배달 주문 리스트를 최신 순으로 보여주어야 하며 주문마다 [주문자 이름], [배달 주소], [라이더 이름], [도착 예정 시간], [빵 종류 및 가격, 수량], [주문 상태]가 보여야 한다.
- [도착 예정 시간]이 정확한 계산으로 올바른 일시가 보인다.
- 주문 상태는 "수락", "거절"의 두 가지 버튼과 "거절한 주문", "수락한 주문", "배달 중", "배달 완료"의 4가지 상태가 존재하며, 버튼을 누를 시 고객과 라이더의 주문 리스트에도 상태가 즉시 반영되어야 한다.
- "수락" 버튼을 누를 시 라이더들이 배달을 접수할 수 있고 "수락한 주문"상태가 표시된다.
- "거절" 버튼을 누를 시 "거절한 주문"으로 상태가 표시된다.
- "배달 중" 상태는 주문을 라이더가 접수했을 경우 표시되며, "배달 완료"상태는 라이더가 배달을 완료했을 경우 표시된다.
- 사장님은 예약 조회 영역에서 고객이 자신의 빵집에 예약한 모든 방문 예약 리스트를 보여줘야 하며 예약마다 예약자 이름, 예약 일시, 예약 신청 일시, 상태가 표시된다.
- 상태는 "수락", "거절"의 두 가지 버튼과 "승인한 예약", "거절한 예약"의 두 가지 상태가 존재하며 버튼을 누를 시 고객의 방문 예약한 리스트에도 상태가 즉시 반영되어야 한다.
  - "수락" 버튼을 누를 시 "승인한 예약"으로 표시된다.
  - "거절" 버튼을 누를 시 "거절한 예약"으로 표시된다.
- 메뉴 리스트 영역은 해당 사장님 빵집의 모든 메뉴 리스트가 보이며 메뉴마다 이름, 가격, 할인율, 할인가, 총 팔린 개수, 할인 버튼이 보여 져야 한다.  
(할인하지 않을 경우 할인율, 할인가는 보이지 않는다.)
- 할인은 클릭 시 모달 창을 띄우며 모달 창에 존재하는 입력창으로 할인을 할 수 있으며 % 단위로 최소 0%에서 최대 99%까지 할인할 수 있다. (0%는 할인을 하지 않는 것으로 본다.)
- 할인을 완료시 할인 이벤트 페이지와 상품 메뉴 리스트가 보이는 모든 페이지에 즉시 반영되어야 한다. 할인가는 소수점을 없애고 정수로만 표시한다.

## ○ 라이더

- 라이더로 로그인 시 내 정보 영역과 배달 리스트 영역이 있어야 한다.
- 내 정보 영역은 내 위치, 내 교통수단을 선택할 수 있는 select폼 2개가 존재한다.
- 내 위치는 데이터베이스에 등록되어 있는 지역 중 하나를 선택하여 현재 위치를 저장할 수 있다.
- 내 교통수단은 자전거와 오토바이 중 하나를 선택하여 내 배달 수단을 저장할 수 있다.
- 라이더는 배달 리스트 영역에서 빵집의 사장님이 수락하고 다른 라이더가 아직 접수하지 않은 주문 리스트를 최신 순으로 보여줘야 하며, 주문마다 [빵집 이름], [빵집 주소], [배달 주소], [도착 예정 시간], [빵 종류 및 가격, 수량], [상태]가 보여야 한다.
- [도착 예정 시간]이 정확한 계산으로 올바른 일시가 보인다.
- 상태는 [수락] 버튼, [완료] 버튼, [완료한 배달] 메시지로 표시된다.
- [수락] 버튼을 누를 시 [수락] 버튼이 [완료] 버튼으로 바뀌어 표시되며, 해당 라이더가 해당 배달을 접수한 상태가 된다.
- [완료] 버튼을 누를 시 배달을 수행한 상태로, [완료] 버튼이 사라지고 [완료한 배달] 메시지로 바뀌어 표시된다.
- [수락] 버튼과 [완료] 버튼을 누를 때 사장님과 고객의 주문 리스트에도 즉시 반영된다.

## 마. 대전 빵집 페이지

### ○ 검색 영역

- 빵집이름, 메뉴, 지역 중 하나를 선택해서 [검색]버튼 혹은 엔터키를 이용해 검색을 할 수 있어야 한다.
- 검색 시, 검색어가 포함되는 모든 빵집은 빵집베스트5 영역과 빵집리스트 영역에 보인다.

### ○ 빵집베스트5 영역

- 빵집들은 지금까지 배달주문으로 팔린 빵의 개수를 기준으로 TOP 5를 선정하여 보여준다.
- 빵집리스트 영역에 존재하는 빵집들의 [빵집 이름], [전화번호], [평점], [리뷰 개수], [대표 사진], [지역]들과 순위가 보인다.
- 빵집을 클릭하면 해당 빵집의 주문페이지로 이동한다.

### ○ 빵집리스트 영역

- 빵집들은 지금까지 배달주문으로 팔린 빵의 개수를 기준으로 내림차순 정렬되어 보여준다. (빵집베스트5 영역에 존재하는 것들 제외)
- 리스트의 빵집마다 [빵집 이름], [전화번호], [평점], [리뷰 개수], [대표 사진], [지역]이 보인다.
- 리스트의 빵집을 클릭하면 해당 빵집의 주문페이지로 이동한다.

## 바. 주문 페이지

### ○ 리뷰 영역

- 리뷰는 한 화면에 2개씩 공감 수가 많은 순으로 내림차순 되어 보여 주며, 페이지징 기능으로 모든 리뷰를 확인할 수 있어야 한다.
- 리뷰는 [작성자기름], [작성일], [제목], [내용], [사진], [공감 개수], [공감 버튼], [답글]이 보인다.

- 사진은 선택사항으로 없으면 보이지 않아도 된다.
- 공감은 해당 리뷰의 작성자, 이미 해당리뷰에 공감을 누른 사람은 공감을 누를 수 없다.
- [답글]은 해당 빵집 사장한테만 보이는 [답글 작성]버튼을 클릭해서 작성할 수 있다.

#### ○ 주문 영역

- 해당 빵집의 모든 메뉴 리스트, [주문하기]버튼을 보여준다.
- 메뉴는 [이름], [가격], [개수] input, [사진], [할인가]가 보인다.
- [할인가]는 할인이 된 메뉴만 보이며 [할인율]과 [할인가] 둘 다 보여 져야 한다.
- 메뉴의 개수를 조절하고 [주문하기]버튼 클릭 시 1개 이상의 개수가 들어가 있는 메뉴가 배달 주문되어야 한다.
- 주문이 들어가면 알림으로 "총 <모든 빵 개수>개, <최종 가격>원이 주문되었습니다."가 보여야 한다.
- 최종 가격은 각 메뉴 가격 \* 메뉴 개수로 책정되며 할인할 경우 정상적으로 적용되어야 한다.

#### ○ 예약 영역

- [날짜]와 [시간]을 받을 수 있는 폼, [예약하기]버튼이 존재한다.
- 예약하고자 하는 날짜와 시간을 입력하고 [예약하기]버튼을 클릭 시 방문 예약을 할 수 있다.

### 사. 할인 이벤트 페이지

- 할인 이벤트 페이지는 할인된 빵들만 한눈에 확인할 수 있는 페이지이다.
- 할인 메뉴들을 할인율 순으로 내림차순 되어 보여준다.
- 빵 이름으로 검색을 할 수 있다.
- 할인 메뉴는 [원가], [할인율], [할인가], [사진], [빵집 이름]이 보인다.
- 할인 메뉴를 클릭하면 해당 빵집의 주문 페이지로 이동이 되고, 선택한 메뉴의 수량이 기본적으로 1개인 상태여야 한다.

## 2. 선수 유의사항

### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 스스로 제출한 최종 결과물이 심사위원의 컴퓨터에서도 동일하게 동작할 수 있도록 보장해야 한다. 또한 심사위원 컴퓨터에서 경로 등의 문제로 정상 표시되지 않거나 작동에 이상이 있는 경우에도 이를 심사위원이 수정하지 않고 채점 기준에 따라 채점이 진행된다는 것에 유의한다.

### ○ 과제 제출방법

- 모든 작업 파일을 C\_Module 폴더에 저장해야 한다. 해당 폴더에는 선수가 작업한 내용이 웹 브라우저에서 정상적으로 동작하는 데 필요한 모든 리소스(폴더 및 각종 파일)를 포함하여 제출해야 한다.
- 선수는 XAMPP 구동과 관련된 모든 서비스(또는 프로세스)를 종료한 후, XAMPP 폴더 전체를 압축하여 제출한다. 제출한 작품은 <http://localhost/> 또는 <http://127.0.0.1/> 에서 정상 동작해야 한다.