

Wine Class

Contents

1. 프로젝트 소개
2. 단계별 모델링
3. 코드

Wine Class

와인바의 키오스크 방식 주문 시스템



Wine class miniproject

1. Project introduce

(1) 키오스크를 주제로 선정하게 된 히스토리

- 주문 내역과 메뉴 뿐만 아닌 회원 관리도 접목하여 관리자 및 고객이 사용할 수 있는 view를 나누며 DB 테이블의 연관관계를 최대한 고려하며 데이터 CRUD를 활용할 수 있고, 다양한 프로세스를 연습하기에 적합할 것이라 생각
- JDBC의 흐름을 익힐 수 있고 java에서 자주 사용되는 다양한 조건문, 반복문을 사용 가능한 주제 선정 필요함 인지
- 수업에 사용한 예제인 메뉴 주문으로 하게 될 경우 보다 수월하게 모델링과 JDBC복습이 가능하게 될 것이라 생각
- 술집/밥집 키오스크와 영화관 예매/항공권 예약/출퇴근 시스템 등의 의견 중 익명 다중 토너먼트 투표로 [키오스크 - 술집]을 선정하게 됨

(2) 키오스크를 주제로 선정하게 된 이유

관 리 자 view

+

고객 view



관리자 및 고객이 사용할 수 있는 view를 나눔.
DB 테이블의 연관관계를 최대한 고려하며 데이터 CRUD를 활용.
다양한 프로세스를 연습하기에 적합

U

처음엔 드라마 ‘이태원 클라쓰’의 ‘단밤’처럼 자주 이용하는 PUB을 선정하여 진행하려 했으나 너무 접근이 힘든 키오스크라는 시스템에 신선함을 더하기 부족하다는 생각해서 특이성을 추구함

I

아직 키오스크의 도입이 미미한 와인바에 키오스크를 하면 재밌게 프로젝트를 할 수 있을 것이라 생각함

C

천천히 주문을 원하는 고객의 경우 직원에게 주문하는 행위에 부담을 느낄 수 있음
-> 키오스크로 전환하여 주문할 수 있는 편안함 제공

2. Data modeling

(1) 진행 시 택한 팀워크 방식



각자 먼저 만들어보고(복습), 종합(최종)하는 방식으로 진행하는 등
프로그램의 심화된 기능 개발에 중점을 두지 않고
각 업무에 대한 정확한 이해를 중점으로 두고 진행

(2) 프로젝트 목표치 선정

01

최소 기능은 작동되도록

02

수업시간에 배운 정도

03

우리가 만든 기능

04

수업에 안배운 것을 추가

3단계에 목표를 두고 진행

기본에 충실하여 중요한 개념들을
한번 더 정확히 짚고 나가는 것을 목표치로 선정

(3) 개념적 설계 (개체 관계도 UML)



Step.01

업무기술서를 베이스로
유스케이스 작성

Step.02

스케이스
설명 및 피드백

Step.03

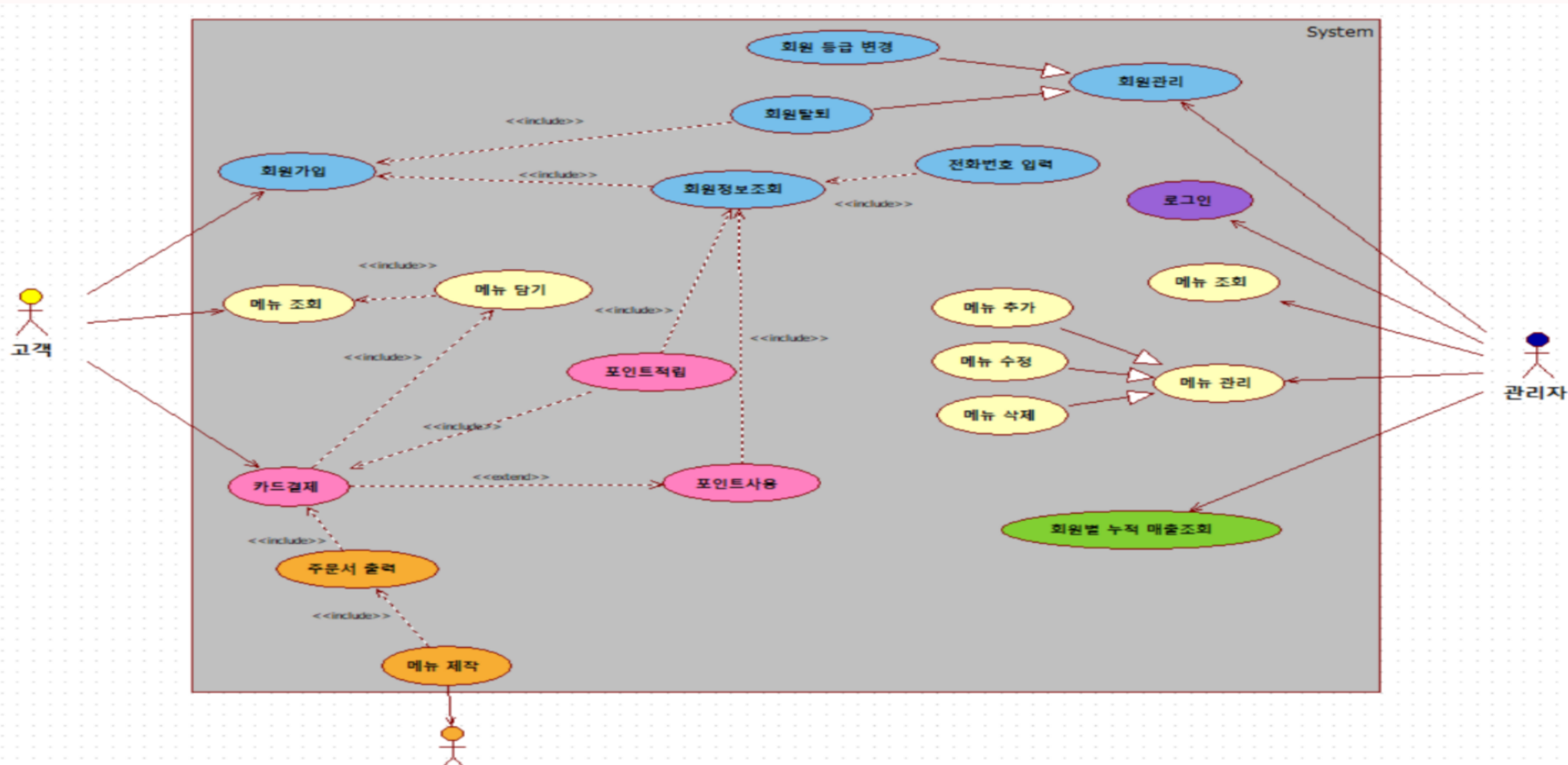
최종본 완성

Step.04

메뉴에 대한 카테고리 선정

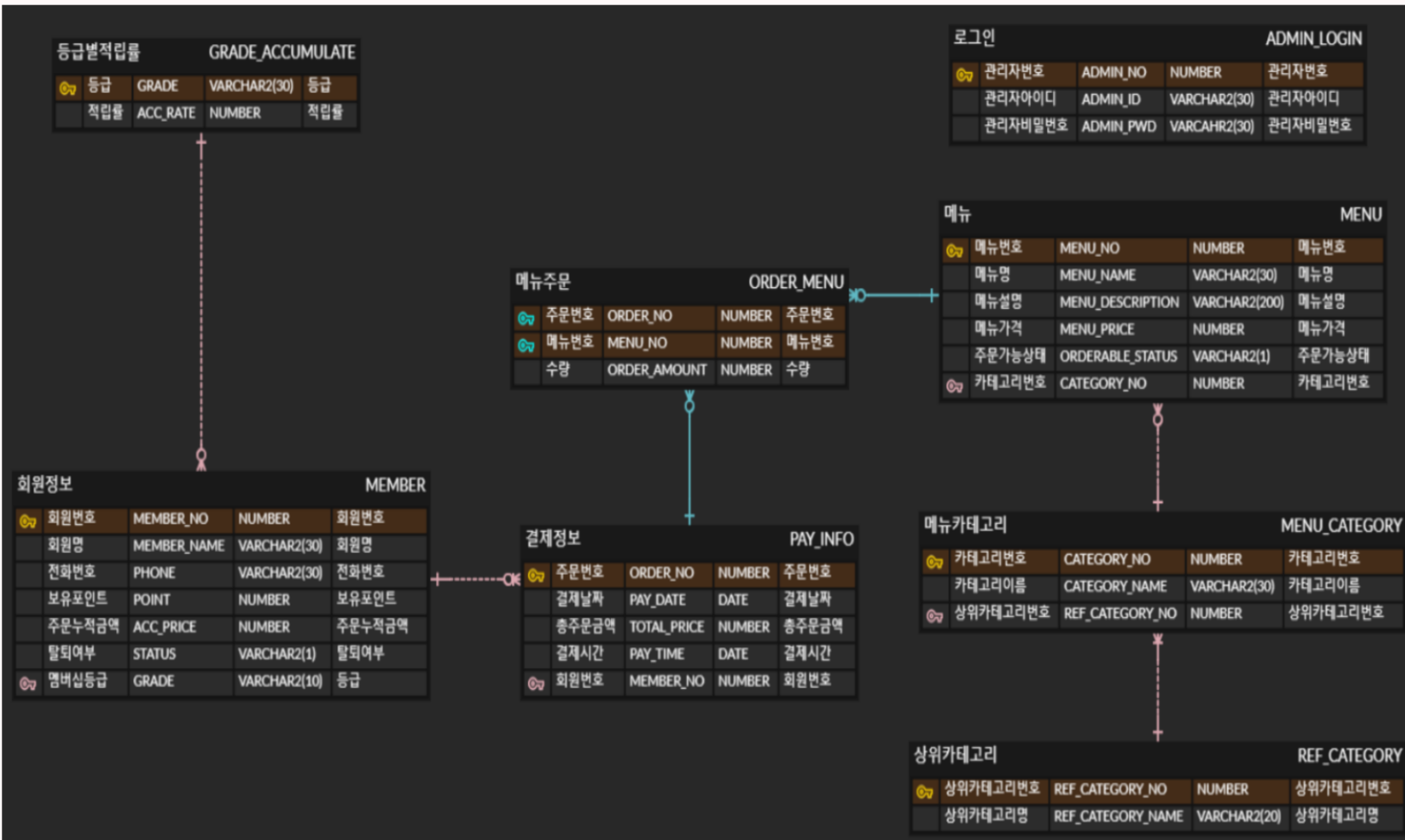
(4) 개념적 설계 (개체 관계도 UML)

Usecase



(5) 논리적 설계

테이블 구조 ERD



ERD는 각자의 파트를 맡아

개인이 작성해온

ERD 설명 및 통합

통합된 ERD로

주요식별자를 선정,

외래식별자를 선정 등

ERD를 완성

3. Code

회원조회/ 멤버삭제/포인트 적립

```
/* 포인트 적립 (최예나) */
int accPoint(int totalOrderPrice, MemberDTO member, int memberPoint) { //

    int memberNo = member.getMemberNo(); // 멤버 번호 이 두개를 먼저 변수에 담아주고
    String memberGrade = member.getGrade(); // 멤버 등급

    /* 회원등급에 맞는 적립률 조회 */
    int accRate = wineController.selectAccRate(memberGrade); // 적립률을 이용해 멤버 정보 조회 select된 등급을 accRate에 담고
    System.out.println(accRate + " view에서 적립률 조회");

    /* 업데이트 해야 할 포인트 */
    int updatePoint = memberPoint + (int)(totalOrderPrice * accRate/100); // int형에 담기위해 강제 형변환

    int updatePointResult = wineController.updateMemberPoint(updatePoint, memberNo); // 포인트 적립
    System.out.println("view에서 포인트 적립 업데이트 확인" + updatePointResult);

    return updatePoint; //적립된 포인트 리턴
```