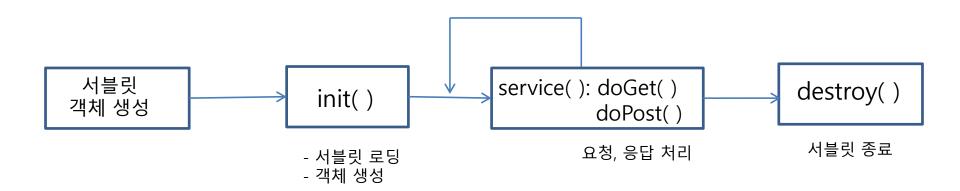
● 회원가입 폼 만들기

회원 기본 정보		
아이디	ID	ID중복확인
비밀번호		8~12자리의 영문 대소문자와 숫자, 특수문자로만 입력
비밀번호확인		
이 름		
닉네임		2~10자리의 한글로만 입력
이메일		예)id@domain.com
주민등록번호	-	주민번호 정상 유무 체크
핸드폰번호		예)010-1234-5678
성 별	성 별 ◉남성 ○여성	
생년월일	2020 v 년 1 v 월 1 v 일	
직 업	직업선택 🗸	
	우편번호	우편번호 찾기
주 소	주소	
	상세주소(동호수 입력)	참고항목(도로명인 경우: 지역 동이름과 아파트 이름)
회원가입 등록 다시쓰기		

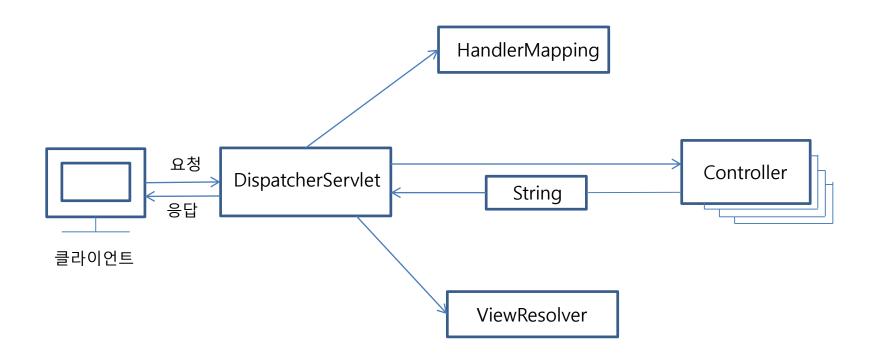
[중요] web.xml 파일의 역할



서블릿의 생명주기



MVC 프레임워크 구조의 수행 흐름





왜 이름이 spring일까?

spring이라는 이름을 가진 유래를 보면 "개발자들의 겨울은 끝났다" 즉 봄(spring)이 온다는 의미로 spring 이라는 이름을 사용하게 되었다고 함.

Whatever happened next, the framework needed a name. In the book it was referred to as the "Interface21 framework" (at that point it used com.interface21 package names), but that was not a name to inspire a community. Fortunately Yann stepped up with a suggestion: "Spring". His reasoning was association with nature (having noticed that I'd trekked to Everest Base Camp in 2000); and the fact that Spring represented a fresh start after the "winter" of traditional J2EE. We recognized the simplicity and elegance of this name, and quickly agreed on it.

프레임워크를 사용함으로서 얻는 장점

1. 효율적

-> 처음부터 다 만드는 것이 아니라 이미 틀이 잡아져 있는 것을 바탕으로 만들기 때문에 시간과 비용이 절약되며 더 생산적이고 효율적임

2. 퀄리티 및 안정성 향상

-> 어느정도 검증이 이루어진 코드를 사용하는 것이기 대문에 치명적인 오류나 설계상의 문제를 가지고 있을 가능성이 매우 낮음 그렇기 때문에 일정 수준의 퀄리티와 안정성을 보장해줄 수 있음

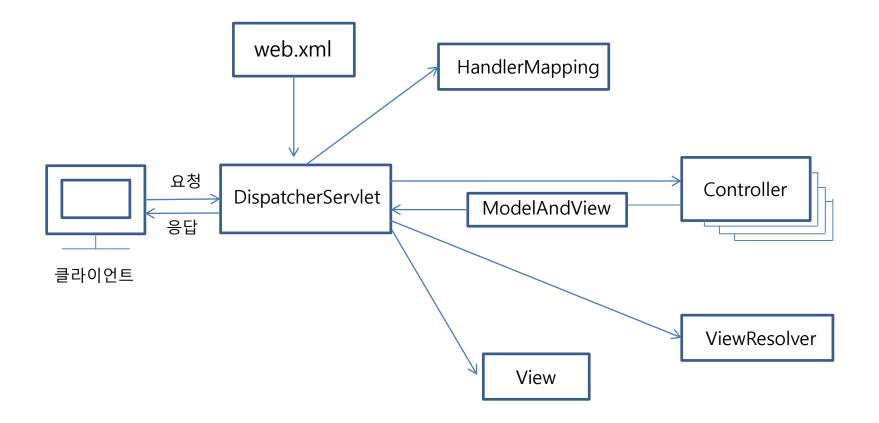
3. 유지보수에 유리

-> 프레임워크는 보다 코드가 체계적으로 구성되어 있기 때문에 중간에 코드를 작성하는 사람이 바뀐다고 하더라도 상대적으로 코드를 이해하기 쉽고, 유지보수를 함에 있어서 유리함

● AOP 개념 이해

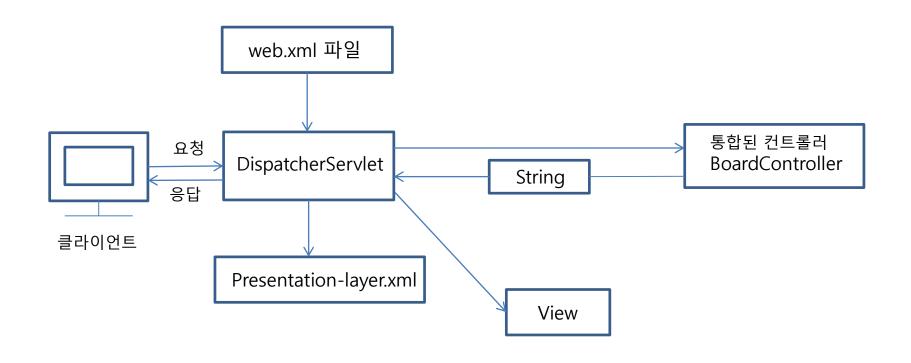
```
public class LogAdvice {
          public void printLog() {
                    System.out.println("[공통 로그] 비즈니스 로직 수행 전 동작");
<bean id="log" class="com.company.business.common.LogAdvice"></bean>
<!-- AOP 개념을 적용하기 위해서 추가 -->
<bean id="log" class="com.company.business.common.LogAdvice"></bean>
<aop:config>
          <aop:pointcut id="allpointcut" expression="execution(* com.company.business..*Impl.*(..))" />
          <aop:aspect ref="log">
                    <aop:before pointcut-ref="allpointcut" method="printLog()"/>
          </aop:aspect>
</aop:config>
```

스프링 MVC 구조의 수행 흐름



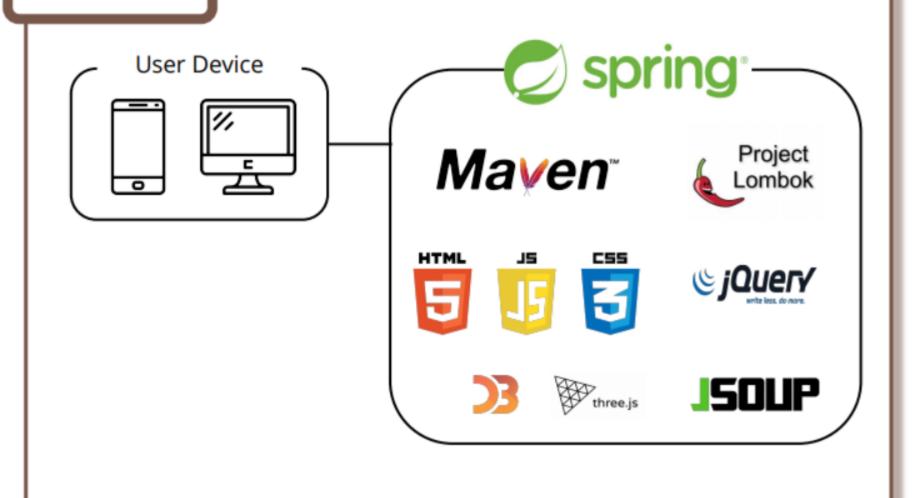
 ModelAndView는 컴포넌트 방식으로 ModelAndView 객체를 생성해서 객체 형태로 리턴한다. 값을 넣을 때는 addObject() 메소드를 사용하고, setViewName() 메소드로 보낼곳 View를 세팅한다.

스프링 어노테이션 기반 구조의 수행 흐름



 Model은 매개변수(Prameter) 방식으로 해당 메소드에(Model model) 파라미터를 넣어주고 String 형태로 리턴한다. Model은 값을 넣을 때 addArribute() 메소드를 사용한다.

FRONT - END



BACK - END

