# 휴잇(Hew-Eat)

휴게소 푸드코드 주문



발표자 : **심영조** 팀 원 : **류주혁** 

허성문

## CONTENTS

 PART 1
 시 스 템
 개 요
 PART 5
 역 할
 분 담

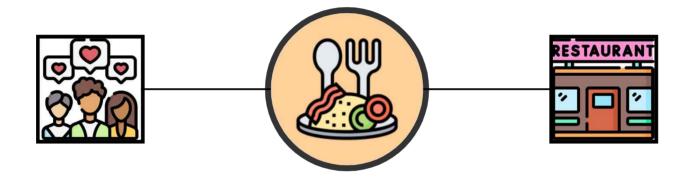
PART 2 (시스템 기능) PART 6 (개발 일정)

 PART 3
 ( 시스템요구분석 )
 PART 7
 ( 시스템기능/시연

 PART 4
 개
 발
 환
 경
 PART 8
 보완사항/개발후기

# PART 1 시스템개요

# 휴잇(Hew-Eat)이란?



휴게소 온라인 주문 어플리케이션

# 개 발 동 기 / 개 발 목 표



개 발 동 기

특정 시간 또는 일자에 휴게소에 인파가 몰려 음식을 주문했음에도 대기 시간이 길어지는 일이 발생



개 발 목표

<u>[사용자]</u>

휴게소, 점포, 상품 정보에 대한

접근성 향상

<u>[점포]</u>

오프라인 주문 외에 온라인 주문 접수

회전율 향상

# PART 2 시스템기능



사용자 (앱)



판매자 (웹)



관리자 (웹)

### 메인화면

로그인

회원가입

### 휴게소

휴게소 검색

점포 조회

### 점포

휴게소 내 점포 조회

리뷰(평점) 조회

상품 조회

### 주문

장바구니

상품 수량 조절

고객 도착예상시간 설정

주문정보 전송

마일리지

마일리지 사용

마일리지 적립

주문내역 조회

현재주문상황 조회

### 리뷰

리뷰 작성

평점 등록

작성한 리뷰 내역 조회

리뷰 수정

리뷰 삭제

### 사용자정보 화면

사용자 정보 확인

사용자 정보 수정

로그아웃

### 메인화면

로그인 - 회원가입 - 점포 등록 요청

### 메뉴 관리

 메뉴 목록 조회

 메뉴 추가

 메뉴 삭제

 점포 대표 메뉴 등록

### 주문 관리

주문 접수 조리예상시간 설정 조리 완료

### 리뷰 관리

점포 리뷰 조회

### 영업

점포 영업상태 전환

### 매출 관리

─ 연간 매출 조회
 ─ 월간 매출 조회
 ─ 사용자 지정 매출 조회
 ─ 조회 날짜 지정
 ─ 간편 매출 조회

# 시스템 기능[관리자(웹)]

### 점포 등록 요청

점포 등록 요청 목록 조회

점포 정보 조회

요청 승인/거절

### 점포 관리

점포 목록 조회

점포 검색

점포 삭제

점포 이미지 등록

### 휴게소 관리

휴게소 목록 조회

휴게소 검색

휴게소 추가

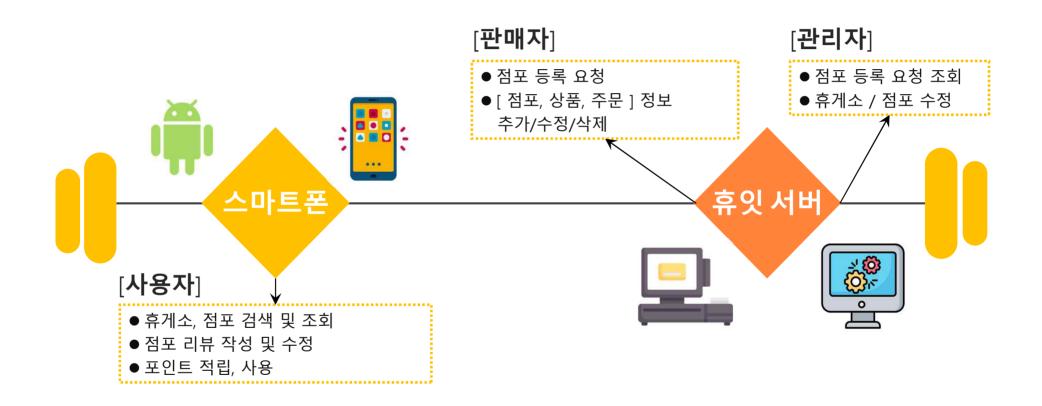
휴게소 수정

휴게소 삭제

PART 3

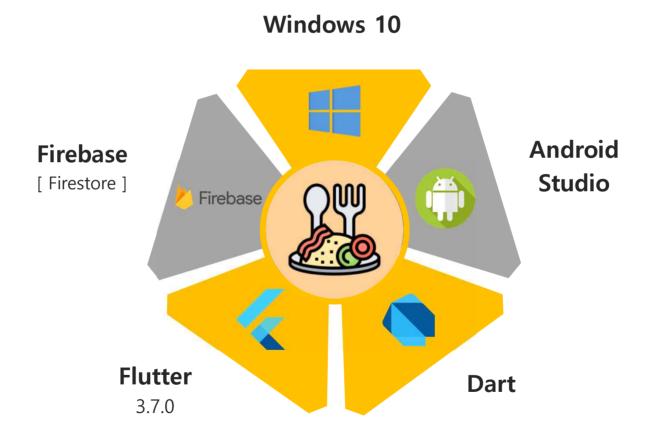
시스템요구분석

# 시 스 템 요 구 분 석



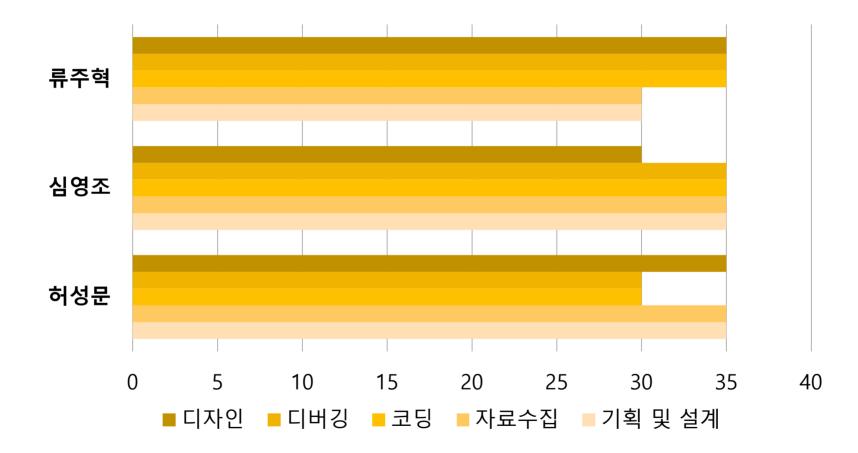


# 개 발 환 경

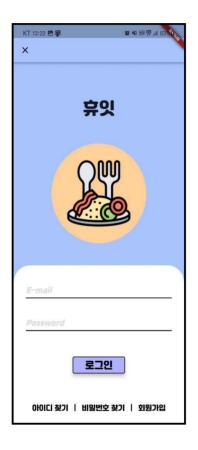




# 역 할 분 담













로그인 회원가입 홈 화면 휴게소 검색









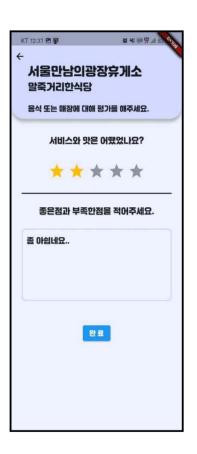
점포 조회 메뉴 조회

장바구니 주문









결제 완료

주문 내역

주문 상태

리뷰 작성







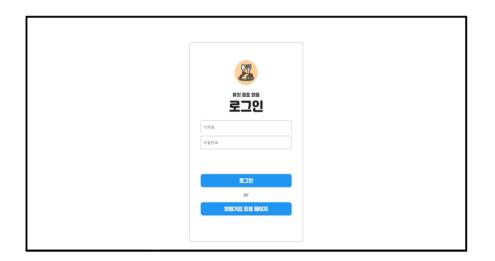


리뷰 조회

리뷰 관리

사용자 정보

사용자 정보 수정





판매자 로그인

점포 등록 요청





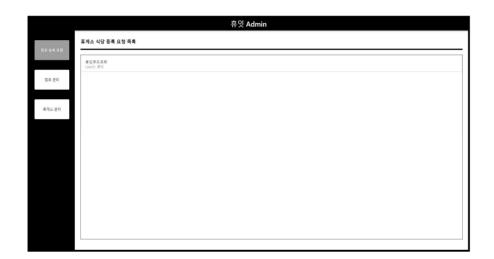
주문 관리 메뉴 관리

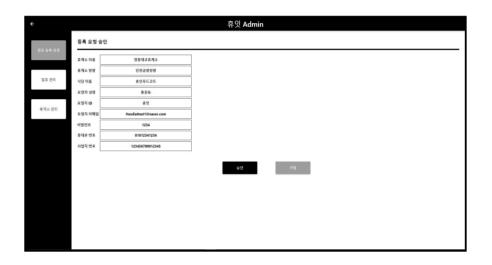




리뷰 관리 매출 관리

# 시스템 기능[관리자(웹)]

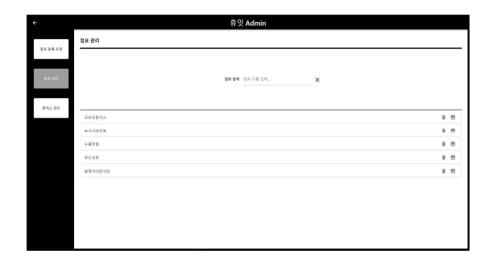


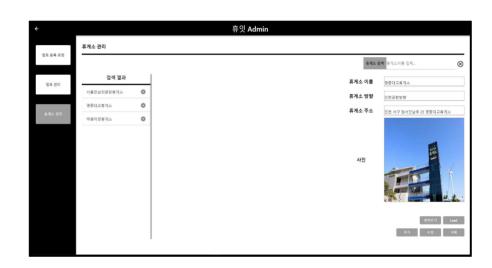


점포 등록 요청 조회

요청 승인 여부 결정

# 시스템 기능[관리자(웹)]





점포 관리 휴게소 관리

# PART 8

# 보완사항 & 개발후기

# 보 완 사 항

- 유저에게 최적화된 인터페이스 보완
- 코드 내 리팩토링
- 데이터베이스 처리 속도 개선

# 개 발 후 기







| 류주혁                     | 허성문                     | 심영조                   |
|-------------------------|-------------------------|-----------------------|
| 플러터를 처음 접했을 때에는 새로운     | 프로젝트를 진행하면서 모바일         | 이 프로젝트는 플러터와 다트를 처음으로 |
| 언어와 프레임워크를 배우고 졸업작품으로   | 어플리케이션 개발에 대한 깊은 이해를    | 배우고 적용한 프로젝트였습니다.     |
| 도전한다는것에                 | 얻을 수 있었습니다. 그리고 개발 과정에서 | 처음에는 많은 어려움이 있었으나     |
| 걱정이 없잖아 있었습니다만 다른 언어들과  | 겪은 어려움과 성취감은 저에게 큰      | 조원들의 머리를 맞대면서 문제들을    |
| 다르게 플러터의 간결하고 직관적인 문법과  | 자신감과 동기부여를 주었습니다. 앞으로도  | 해결하다 보니 어려움을 극복하고     |
| 풍부한 GUI 위젯들에 매료되어 앱 개발에 | 플러터를 비롯한 다양한 기술들을 더욱    | 프로젝트 완수에까지 올 수 있었던것   |
| 흥미를 갖게 되었습니다.           | 공부하고 발전시켜 나갈 생각입니다.     | 같습니다.                 |

