# TEAM: Foofa

# TEAM: 쇼핑몰 웹사이트 구현 프로젝트

김한아

박기태

정도현

최광진

01 02 03

**CONTENTS** 

프로젝트 개요 프로젝트 팀 구성 및 역할 프로젝트 수행 절차 및 방법

0405프로젝트자체 평가 의견수행 결과

# 01 프로젝트 개요

02

프로젝트 팀 구성 및 역할 03

프로젝트 수행 절차 및 방법 04

프로젝트 수행 결과 05

자체 평가 의견



프로젝트 주제 및 선정 배경

#### 우리가 사용하고 싶은 웹사이트를 만들어보자!

프로젝트 목적 : 기존 학습했던 내용을 새로운 환경에 적용해보고 새로운 소스 적용 시도 자주 방문하고 싶고 이용하고 싶은 사이트를 스스로 만들어보기 위해 컨셉을 구축하기 시작함 '푸드파이터'의 줄임말 '푸파' 탄생!

자바, 스프링부트, jQuery, JavaScript, AWS, MariaDB, 외부 Library, API 등… 02

# 프로젝트 팀 구성 및 역할

01

03

04

05

프로젝트 개요 프로젝트 수행 절차 및 방법 프로젝트 수행 결과 자체 평가 의견

# 프로젝트 팀 구성 및 역할

Foofa

구성원 및 파트 소개

멤버	역할	맡은 파트					
박기태	팀원	페이지디자인> 메인, 주문서 작성 기능구현> 상품등록, 주문서 작성, 배송지 등록					
정도현	팀원	페이지디자인> 관리자 페이지, 장바구니 기능구현> entity 연결, 상품 카테고리, 리스트, 등록, 수정, 삭제, 상세페이지 연결					
최광진	팀원	페이지디자인> 로그인, 회원가입, 상품등록 기능구현> 로그인, 회원가입, 장바구니 담기, security					
김한아	팀장	페이지디자인> 헤더, 푸터, 상품 상세페이지 기능구현> 자주하는 질문, 일대일 게시판, 챗봇 팀프로젝트 진행 케어, ppt 작성					

# 03 프로젝트 수행 절차 및 방법

01

02

04

05

프로젝트 개요 프로젝트 팀 구성 및 역할 프로젝트 수행 결과 자체 평가 의견

# 프로젝트 수행 절차 및 방법

Foofa

프로젝트 수행 과정

프로젝트 진행 기간: 2022-12-07 ~ 2022-12-30 (24일)

	12월	7일	8일	9일	10일	11일	12일	13일	14일	15일	16일	17일	18일	19일	20일	21일	22일	23일	24일	25일	26일	27일	28일	29일	30일
•	프로젝트 설계																								
	페이지 레이아웃																								
	엔티티 생성, 기능 구현 역할 분담																								
	회원가입, 로그인																								
	상품등록, 수정, 삭제, 상세 등																								
	카트, 주문, 배송																								
	faq게시판, 리뷰																								
•	수정관리																								
	완료																								

# 프로젝트 수행 절차 및 방법

Foofa

프로젝트 수행 과정

구분	기간	활동	비고
프로젝트 설계	22-12-07 ~22-12-08	- 프로젝트 기획 및 주제 선정 - 기획안 작성	
페이지 레이아웃	22-12-09 ~22-12-12	- 주요페이지 디자인(html, css) - Entity 작성	헤더, 푸터, 메인, 로그인, 회원가입, 관리자 페이지
1차 기능 구현	22-12-13 ~22-12-20	- 회원가입, 로그인, 상품등록, 카테고리	
2차 기능 구현	22-12-21 ~22-12-28	- 카트, 주문, 배송, 상세페이지, 게시판	
디테일 수정	22-12-29 ~22-12-30	- Security 설정, 오류 수정, 기능 보강	

# 04

# 프로젝트 수행 결과

01

프로젝트 개요

02

프로젝트 팀 구성 및 역할 03

프로젝트 수행 절차 및 방법 05

자체 평가 의견

if(leftEa<=ea){
 ea=leftEa;</pre>

rightEa=rightEa+ea;

if(rightEa>0){

\$(".s-prev").hide();

leftEa=leftEa-ea//왼쪽의 이미지개수

\$(".s-next").show();

position = position+(moveLength\*ea\*-1);

\$(".goods-list-wrap").animate({marginLeft: -po:

Foofa

결과제시 ① 메인: 메인페이지 슬라이드, 페이지 연결



```
$('.main1').slick({
    dots : false,
   infinite : true,
    speed : 1000,
    slidesToShow : 1,
    autoplay : true,
    autoplaySpeed : 500,
    adaptiveHeight : true,
    prevArrow: $('.prev1'),
    nextArrow: $('.next1'),
$('.visual2').slick({
    dots : false,
    infinite : true,
    speed : 300,
    slidesToShow: 4,
    slidesToScroll : 1,
    autoplay : true,
    autoplaySpeed: 2000,
    // 지정한 클래스에 맞게 값을 지정한다.
    prevArrow: $('.prevArrow2'),
    nextArrow: $('.nextArrow2'),
});
```

-1, 2번 슬라이드-

SlickSlide Libray 를 사용해서 이1,2번 메인슬라이드 생성 // Script로 SlickSlide 를 커스텀해서 슬라이드의 모양 ,한번에 보여주는 이미지개수 , 슬라이더의 속도 , 좌, 우 버튼 생성 및 이동+드래그를 통한 좌우 이동 설정



-3번 슬라이드-

수업시간 때 만들었던 슬라이더를 이용해서 3번 슬라이드 생성

화면사이즈와 이미지사이즈를 계산하고 계산된 값을 토대로 이미지를 옆으로 이동하게 만들어 슬라이드 설정

Foofa

결과제시 ② 상품리스트 : 카테고리별 상품 조회



검색어를 입력해주세요

Q

표 카테고리

신상품

베스트

푸파이벤트 상세페이지(임시)

상품리스트



친환경 설향 딸기 500g sale정보 기본가격 16900 sale정보 기본가격 6990 구매평

무농약 제주 레몬 450g 구매평



유기농 햇 정안밤 800g 구매평



두툼한 양념 민물장어구이 sale정보 기본가격 10500 sale정보 기본가격 23000 구매평

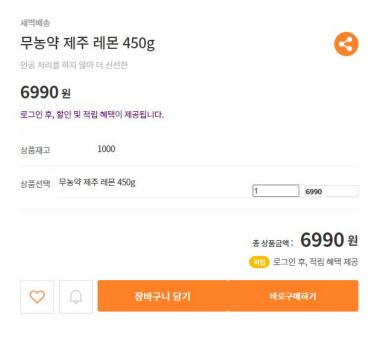
카테고리와 카테고리아이템 엔티티를 만들어서 1:N 관계를 만들고 카테고리아이템이 카테고리를 참조하도록 만들었다

카테고리에 마우스를 올리면 ajax를 통해 카테고리 리스트를 불러오고 카테고리 리스트를 클릭시 카테고리 번호를 읽어 DB에서 해당 카테고리 번호를 참조하는 아이템들을 가져온다.

Foofa

결과제시 ③ 상세페이지: 데이터 연결





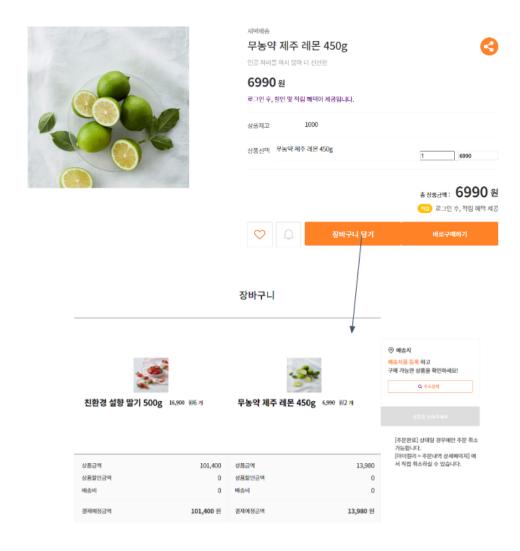
상품 리스트 페이지에서 상품을 클릭할때 그상품의 번호를 받아 DB에서 찾아 상세 페이지에 그상품의 정보를 출력하도록 연결하였다.

리스트 페이지에서 상품 클릭시 상품번호를 컨트롤러를 통해 넘기고 서비스프로세서에서 해당번호를이용해 상품정보를 가져온다. 결과제시 ④ 장바구니: 장바구니 리스트

-장바구니 담기 클릭시 선택된 개수만큼 장바구니 페이지로 전달

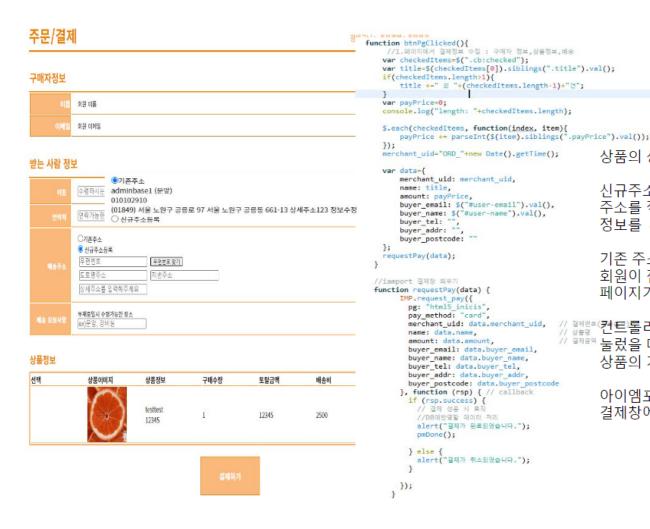
-카트가 없을경우 카트를 생성

-DTO와 model객체를 통해 장바구니 페이지에 구현





결과제시 ⑤ 구매하기 : 주문서 작성, 배송지 추가 및 조회



상품의 상세페이지에서 '바로 구매하기'버튼을 누르면 넘어오는 결제 페이지입니다.

신규주소등록 체크박스를 누르면 나오는 페이지에서 현재 로그인한 회원의 새로운 주소를 작성& 'Daum주소 서비스API'를 통해 우편번호,도로명 , 지번 주소를 받아 그 정보를 dto를 만들어 컨트롤러를 통해 deliveryDB에 저장

기존 주소 체크박스를 누르면 로그인한 회원의 member.no 데이터를 받아 저장된 그 회원이 전에 저장한 주소의 정보를 확인할 수 있는 페이지가 열리고 신규주소등록 페이지가 닫힘

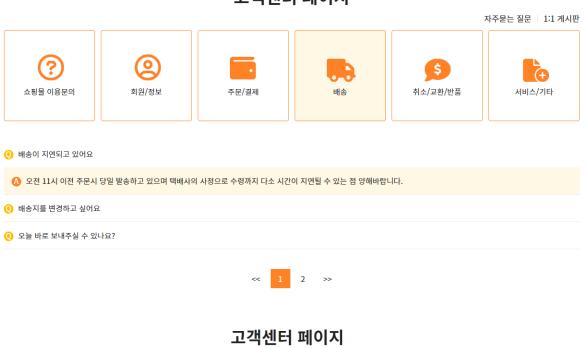
// 홈페르 컨트롤러를 만들어서 model객체를 통해 DB에 저장된 데이터를 '바로구매하기' 버튼를 // 홈페르 눌렀을 때 회원이 설정한 상품의 개수, 이름, 이미지, 가격, 배송비 그리고 배송비와 상품의 가격을 합친 총 금액의 데이터를 주문 금액에 나타날 수 있게 설정

아이엠포트api를 통해 결제 화면 등록 후 js에서 주소정보,상품의 정보를 받아 마지막 결제창에서 정보가 나올 수 있게 함

Foofa

결과제시 ⑥ 게시판(자주하는 질문): 페이징, 슬라이드, division

#### 고객센터 페이지



조회 결과가 존재하지 않습니다.

주문/결제

배송

\$

취소/교환/반품

@

회원/정보

- 카테고리 선택시 타겟 설정, 리스트 조회
- 페이징 기능

자주묻는 질문 | 1:1 게시판

**+** 

서비스/기타

- 질문 클릭시 답변 슬라이드다운
- 다른 질문 클릭시 슬라이드토글

(?)

쇼핑몰 이용문의



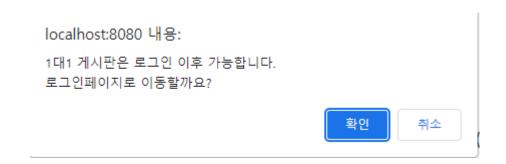
결과제시 ⑦ 게시판(1대1 문의): 글 작성, 리스트 조회, 로그인 시 접근 가능

#### 1대1 문의 페이지



#### 기존 문의 내역

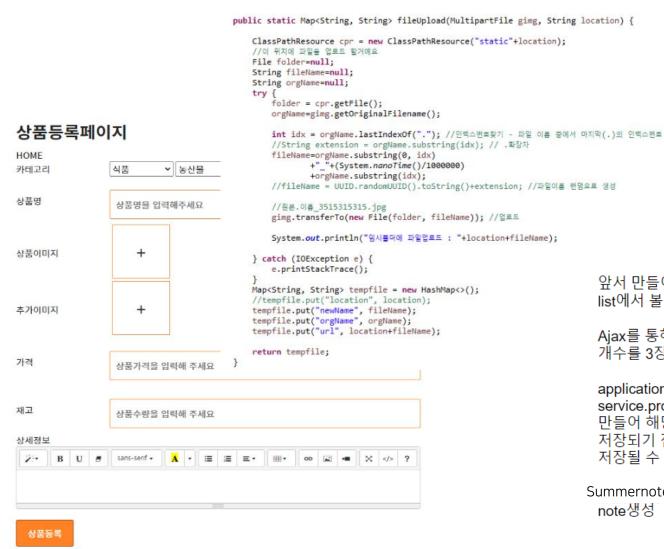
내용	작성일
왜 안오죠	2022-12-26
확인하고 다시 보내주세요	2022-12-28
상품이 하나밖에 안왔어요	2022-12-28
언제 도착하나요?	2022-12-28
빨리 보내주세요	2022-12-28
환불해주세요	2022-12-28
다시 주문할게요	2022-12-28
안녕	2022-12-29
	왜 안오죠 확인하고 다시 보내주세요 상품이 하나밖에 안왔어요 언제 도착하나요? 빨리 보내주세요 한불해주세요 다시 주문할게요



- 1대1 게시판 접근시 로그인 요청
- 확인 클릭시 로그인 창으로이동
- 취소 클릭시 기존 페이지 유지
- 제목, 내용 작성 후 등록 버튼 누르면 아래 기존 문의 내역 업데이트



결과제시 ⑧ 상품등록 : 어드민 페이지에서 등록, 조회



상품 수정은 form태그에서 method patch를 이용해서 수정하였다. 상품 삭제는 delete매핑을 이용하여 삭제하였다.

앞서 만들어둔 카테고리 기능을 추가해 Admin이 필요한 상품을 list에서 볼 수 있게 상품의 정보를 goodsDB에 저장하는 페이지

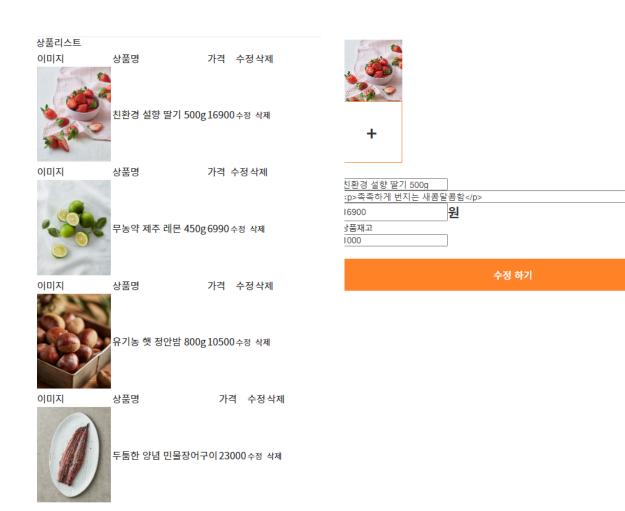
Ajax를 통해 상품의 메인이미지와 추가로 업로드 할 수 있는 이미지의 개수를 3장으로 한정 시킴

application.properties에서 이미지가 업로드 될 경로를 설정하고 service.proc에서 utils를 가져와 이미지가 의 정보를 읽을 수 있게 만들어 해당 이미지가 저장 될 때 랜덤 한 값을 가지게 하고 상품이 저장되기 전까지 폴더에 대기 하다가 지정해준 경로에 있는 폴더로 저장될 수 있게 함

Summernote 에디터를 사용해 상품의 상세정보 작성할 수 있는 note생성

Foofa

결과제시 ⑧ 상품수정 : 어드민 페이지에서 수정, 삭제



상품 수정은 form태그에서 method patch를 이용해서 수정하였다. 상품 삭제는 delete매핑을 이용하여 삭제하였다.

#### 결과제시 ⑨ 챗봇구현



- 사이트 오른쪽 하단에 실시간 문의 버튼 위치 고정
- 버튼 클릭시 챗봇이 대화를 시작
- 엔터키, 전송 버튼 클릭으로 채팅 가능

Foofa

결과제시 ⑩ 로그인, 회원가입

# memberEntity를 통해 로그인 페이지 구현 로그인

아이디 또는 이메일을 입력해 주세요
비밀번호를 입력해 주세요
아이디찾기 | 비밀번호 변경
로그인
회원가입

#### 회원가입 후 로그인 기능 구현

#### 회원가입

		* 필수입력사항
이메일 *	예: foofa@foofa.com	중복확인
비밀번호 *	비밀번호를 입력해주세요	
비밀번호확인 *	비밀번호를 한번 더 입력해주세요	
이름 *	이름을 입력해 주세요	
이용약관동의*	전체 동의합니다. 선명형목에 동의하지 않은 경우도 회원가임 및 일반적인 서비스	를 이용할 수 있습니다.
	○ 이용약관 동의(필수)	[약관보기]
	✓ 개인정보 수집,이용 동의(필수)	[약관보기]
	▽ 무료배송,할인쿠폰 등 혜택/정보 수신동의(선	택)
	✓ 본인은 만14세 이상입니다.(필수)	
	가입하기	

# 05 자체 평가 의견

01

프로젝트 개요 02

프로젝트 팀 구성 및 역할 03

프로젝트 수행 절차 및 방법 04

프로젝트 수행 결과 본 회고는 KPT 방법론 회고 방식에 따라 작성하였습니다. Keep / Problem / Try

#### 김한아

- 모두가 열정적인 자세로 프로젝트에 임하여 주기적으로 진행 상황을 공유하고 서로 도운 결과 프로젝트를 완성도 있게 끝낼 수 있었다.
- 각자 생성한 파일, 변수 이름에 규칙이 없었고 한 파일을 여러 명이 수정하여 파일 병합시 혼선이 생겼다. 시간이 촉박했던 것이 아쉽다.
- 팀프로젝트를 경험해보면서 깃을 더 효율적으로 활용하는 방법을 배워야겠다. 그리고 초기 기획의 중요성을 깨달았다.

#### 박기태

- 처음 시작할 땐 막막했지만 모르는 부분이나 어려운 부분은 서로 물어가며 미숙하지만 프로젝트를 완성할 수 있어서 좋았다
- 처음 하는 팀프로젝트이다 보니 각자 맡은 부분을 병합 시 생각지 못한 오류가 많았다 다음 프로젝트에는 많은 소통이 필요해 보였다
- 처음이다 보니 내가 맡은 부분은 미숙하기도 하고 아직도 이해가 잘 가지않아 내 자신에게 아쉬운 부분이 많다. 더 많은 공부가 필요 할 것 같다.

### 자체 평가 의견

Foofa

본 회고는 KPT 방법론 회고 방식에 따라 작성하였습니다. Keep / Problem / Try

#### 정도현

- K 팀원들과 원활한 소통으로 작업진행을 막힘없이 하였다.
- P 깃을 활용함에 있어 미숙함이 많아 어려움이있었다.

이번 프로젝트를 통하여 깃을 더욱 잘 활용하게 되어 다음 프로젝트에서 더욱 잘 활용 할 수있을것 같다.

#### 최광진

- 서로 의견을 나누고 통합하여 프로젝트를 마칠 수 있었다
- P 설계의 부실함으로 난항이 생겼다

T 다음 프로젝트나 다른 프로젝트를 할 때엔 좀더 설계를 탄탄히 해야한다는 것을 깨달았다

### 자체 평가 의견

Foofa

마지막 회고

### 김한아

서로 마음이 잘 맞아서 즐겁게 마무리할 수 있었던 프로젝트였고 좋은 경험이 되었습니다

#### 정도현

첫 프로젝트지만 잘 끝내게되어 다행이라고 생각합니다.

#### 박기태

첫 팀프로젝트여서 미숙한 부분도 많고 아쉬운 부분도 많았는데 팀원들이 제가 부족했던 부분을 잘 채워주어서 좋은 경험으로 잘 마무리 된 거 같아 좋았습니다.

#### 최광진

커뮤니케이션이 잘 되어서 큰 문제없이 프로젝트를 마무리 할 수 있었고 색다른 경험이 되었습니다.

# THANK YOU

Foofa

김한아 박기태 정도현 최광진