

팀별 Project(설계) 계획서

● 조

1. Project 명 : 소개팅 앱 데이터베이스

2. 구성명단

성 명	소 속	학 년	학 번	연락처	e_mail
오재곤	컴퓨터공학과	3	15109343	010-2990-6013	opve_5@naver.com

3. 개요 및 목적

(3-1) 프로젝트 설정 목적

현대 사회에서는 ‘싱글 라이프’ 단어가 생겼을 만큼 혼자 사는 사람들이 많아지고 앞으로도 늘어날 예정이다. 타 지역에 와서 혼자만의 외로움을 달래고자 소개팅 앱을 많이 한다. 아직 우리나라는 비판적이다. 그 이유는 ‘온라인상에서 만나는 연인은 진심일 수가 없다.’, ‘외관상으로만 사람을 판단하는 것은 잘못된 것이다.’라고 생각하기 때문이다. 그래서 어떤 앱에서는 연인은 될 수 없으며 친구로만 지내도록 하는 앱이 있다. 하지만 이 앱도 ‘외모만 보고 친구를 뽑나?’라는 생각을 하도록 한다. 이러한 문제를 종합해 한 앱으로 내면, 외면을 분리하는 앱을 만들 것이다. 또, 미국에서는 3명 중 1명은 ‘싱글 라이프’ 인데 우리나라로 일반가구 대비 1인 가구 비율이 30%가 된다. 이러한 추세를 생각하면 잘 만든 소개팅 앱의 데이터베이스 구축으로 큰 이윤을 얻을 수 있다.

(3-2) 프로젝트 설정 개요

기획 [소개팅 어플] [개요]

[4월] [순서]

**호기심 가격 : 1개 200원 10개 1000원
30개 5천원 100개 1만원**

1. 로그인 환색 화면에

휴대폰번호로 간단가입
페이스북으로 간단가입
로그인 → 검은색

2. 로딩시 어플

로딩 중
파란색 배경
내심

3. 첫 화면 하단

프로필 (2) 상점.
(3) 문의 (4) 이용약관
(5) 친구들 (6) 배전
기본 화면

4. 내심 : 무료 3일에 1번 쪽지 가능
[카카오 id 절대 금지 마지막 날 가능]
1일 : 매칭 시작 한 사람 당 1까지, 마리 당 2글자 가능.
[12시간 동안 답장 없을 시 파고 후 대신 후 재매치]
[재매치]

5. 외심 : 유료 (호기심 사야 대화 가능)
[여는 것은 무제한 보기 가능. (but, Yes 누르면 24시간 후 재정)]
② 호기심 30개 사용해야 대화 가능
[내심이 목적이라면 외심은 돈을 버야함]
③ 오른쪽 상단에 외심 쪽지가 있습니다.

6. 매칭 시 경고 : 상대방을 잘 알지 못해(카카오 id 를 보내지 마세요, 다음 날 가능하게 됩니다.)

4. 사용자 요구사항 분석



- 데이터베이스 설계를 하지 못해서 수작업으로 모든 것을 하고 있습니다. 회원가입을 통해 얻은 데이터를 엑셀로 정리하고 그 데이터로 모든 것을 동기화하는데 제약이 생깁니다. 아직은 베타버전이라 20명은 해결할 수 있는데 회원이 늘면 데이터 관리를 할 수가 없을 것 같아서 의뢰를 합니다.



Q1) 내심 앱은 어떤 앱입니까?



A1) 저희 앱은 소개팅 앱입니다. 현재 소개팅 앱은 외면만 중요하게 여깁니다. 이것이 나쁘다는 것은 아니고 분명 사람을 볼 때 내면을 중요하게 생각하는 사람도 있습니다. 그래서 한 앱으로 외면, 내면을 사용자가 선택하여 맞춤형 서비스를 제공하는 앱입니다.

[본 목적은 내심이므로 외심을 이용해 채팅하기 원하면 상품을 구매 후 가능합니다.]



Q2) 현재 내심을 이용하는 사용자는 얼마나 됩니까?



A2) 현재 베타버전으로 추첨을 하여 남자 10명 여자 10명을 뽑아

운영하고 있습니다. 총 20명입니다.



Q3) 프로필에는 어떤 정보를 입력해야 합니까?



A3) 프로필에는 사진 2장, 성별, 닉네임, 사는 곳, 성격, 취미 이렇게 5가지를 등록합니다.



Q4) 개요에 호기심 상품이 있던데 이 상품의 특징을 설명해 줄 수 있습니다?



A4) 호기심 상품은 설정-상점에서 구매 할 수 있습니다. 내심은 무료이지만 외심은 유료입니다. 외심에서 이성 프로필이 나오는데 no를 누르면 넘어가고 yes를 누르면 ‘호기심 30개를 사용하겠습니까?’라고 메시지가 나옵니다. 여기서 사용하게 되면 바로 메시지가 가능합니다. 단, yes는 하루 10번까지만 가능합니다.



Q5) 마지막으로 내심에 대해서 설명해주세요.



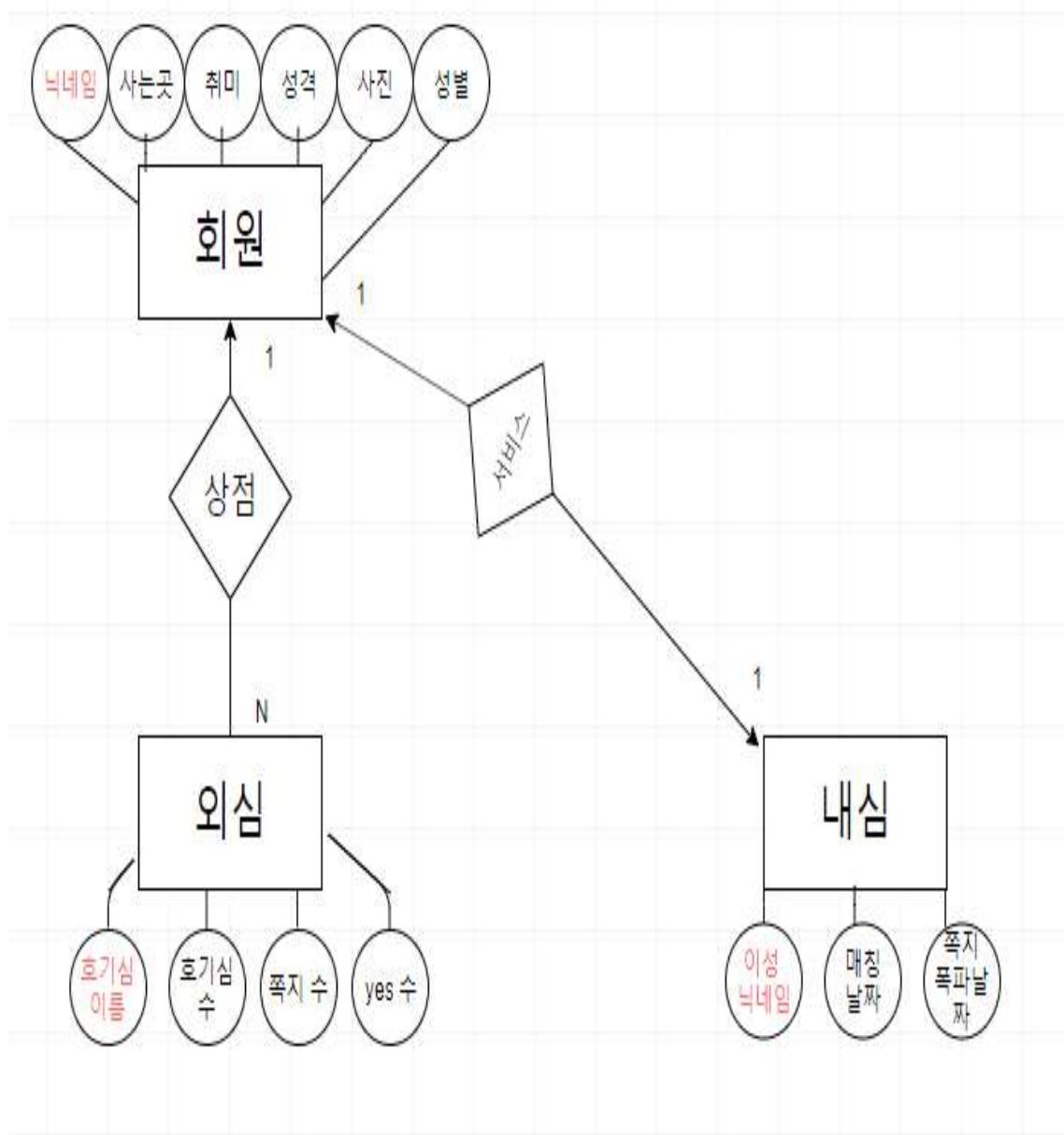
A5) 내심은 본 앱의 핵심적인 기능입니다. 매칭을 받고 3일을 기준으로 날마다 운영하는 방식이 다릅니다.

- 1일: 00시에 매칭이 시작되고 한 사람당 7마디, 마디당 100글자 제약을 줍니다. [12시간 동안 답장 없을 시 쪽지 파괴 후 12시간 후 재매치]
- 2일: 대화방을 이어갈지 묻고 1명이라도 ‘No’ 면 1일 후 재매치. ‘yes’ 이면 사진 빼고 모두 공개. (12시간 대화 가능)
- 3일: 1명이라도 ‘No’ 면 다음 날 매칭. 모두 ‘yes’ 면 사진 공개, 카톡 id 교환 가능. 대화방 나가지 않으면 재매치 불가. 대화방 나가면 그 시점 기준으로 1일 후 재매치.

5. 개념적 데이터베이스 설계

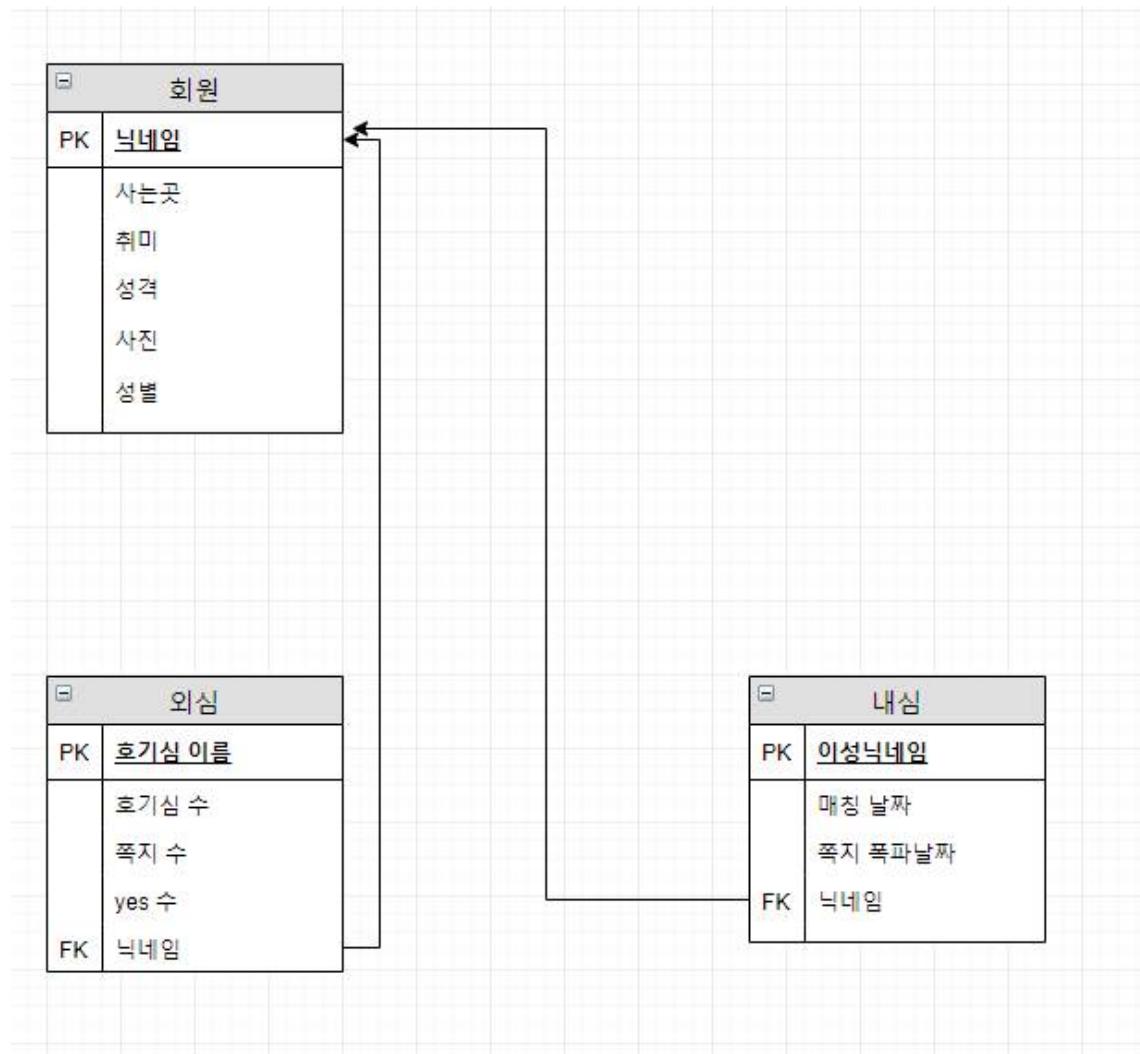
- 앱의 전반적인 모습을 알아보기 위해 E-R 모델 설계.

[ER-Diagram]



6. 논리적 데이터베이스 설계

- 2차원 테이블로 나타내고 주키와 외래키 표현.



7. 테이블 명세서 작성

: 6에서 작성한 테이블들에 대한 각각의 명세서 작성.

테이블 명세서						
시스템 명	소개팅 앱 데이터베이스		작성일	2019.09.30		
테이블 ID	member		작성자	오재곤		
테이블 명						
NO	컬럼 ID	컬럼명	Type	Length	Null	Key
1	m_name	닉네임	varchar2	20	N.N	P.K
2	m_place	사는곳	varchar2	10		
3	m_hobby	취미	varchar2	10	N.N	
4	m_mind	성격	varchar2	10	N.N	
5	m_pict	사진	varchar2	1024	N.N	
6	m_sex	성별	char	2		

테이블 명세서						
시스템 명	소개팅 앱 데이터베이스		작성일	2019.09.30		
테이블 ID	outsider		작성자	오재곤		
테이블 명						
NO	컬럼 ID	컬럼명	Type	Length	Null	Key
1	O_curna	호기심 이름	varchar2	20	N.N	P.K
2	O_curnu	호기심 수	number	22		
3	O_chat	쪽지 수	number	1		
4	O_yes	yes 수	number	1		
5	O_m_name	닉네임	varchar2	20	N.N	F.K

테이블 명세서						
시스템 명	소개팅 앱 데이터베이스		작성일	2019.09.30		
테이블 ID	insider		작성자	오재곤		
테이블 명						
NO	컬럼 ID	컬럼명	Type	Length	Null	Key
1	I_reason	이성 닉네임	varchar2	20	N.N	P.K
2	I_mat	매칭 날짜	date		N.N	
3	I_blast	쪽지 폭파 날짜	Interval_day			
4	I_m_name	닉네임	varchar2	20	N.N	F.K