

제 53회 전국 기능경기대회 과제

직종명	Web Design	과제명	여수밤바다음악제	과제번호	제 1과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

1. 요구사항

가. 개요

밤바다가 아름답기로 유명한 여수에서 밤바다 음악제 행사를 하려고 해당 사이트의 디자인을 의뢰하였다. 웹 표준을 준수하여 다양한 사용자들이 편리하게 접근이 가능하며, '여수밤바다 음악제'를 효율적으로 홍보할 수 있도록 사이트의 성격을 잘 파악하여 기획하고 디자인 하여야 한다.

나. 과제 도면

인덱스 페이지	메인 메뉴
Main (Home)	음악제소개
	행사안내
	티켓예약
	문의하기
	후원사

다. 일반적인 지시사항

(1) 인덱스 페이지

- 심볼마크와 로고타입은 선수가 직접 디자인한다. 로고타입은 '여수밤바다음악제' 또는 'Music festival of Yeosu night sea' 텍스트가 포함되어야 한다.
- 메인화면에는 홈페이지를 대표할 수 있는 비주얼 이미지가 보여 져야 한다.
- '음악제 소개', '행사안내', '티켓예약', '문의하기', '후원사'를 포함하는 메인 메뉴를 제작한다.
- 메인화면에는 공지사항과 포토 갤러리를 포함한다.
- 공지사항은 제목, 작성일을 포함한 5개 이상의 리스트가 보여 진다.
- 포토 갤러리는 3개 이상의 사진이 보이게 디자인하고, 각각 바로 가기할 수 있는 버튼 또는 링크가 보여 지도록 한다.
- 메인화면에는 주별/일별/최대 접속자 수에 대한 정보를 제공해야 한다. (해당 정보는 인포그래픽 형태로 디자인한다.)

- 메인화면은 '음악제소개', '행사안내', '티켓예약', '후원사'에 대한 내용을 표시하는 영역이 구성되어야 한다.
- 음악제 소개 섹션에는 음악제의 성격을 파악할 수 있는 비주얼 이미지를 삽입하여 디자인한다.
- 행사안내 섹션에는 행사에 대한 간략한 내용과 해당 페이지로 이동할 수 있는 바로가기 버튼 또는 링크를 나타낸다.
- 티켓예약 섹션에는 날짜, 시간, 원하는 공연을 선택할 수 있는 폼을 나타낸다.
- 후원사는 제공된 이미지를 활용한다. (이미지는 '후원사' 폴더 내 파일을 이용한다.)
- Facebook, Twitter, Google+와 같은 소셜 미디어 공유 아이콘이 존재 하여야 한다. (제공된 이미지 파일을 이용한다. 원본 이미지의 사이즈는 변경 가능하되, 가로세로 비율은 유지되어야 한다.)
- 푸터에는 '카피라이트.txt'의 내용이 나타난다.

(2) 행사안내 페이지

- 행사안내 페이지는 '아티스트소개', '행사 시간 안내', '오시는 길'에 대한 정보를 잘 전달 하도록 디자인 한다.
- 행사안내 페이지에는 '아티스트소개', '행사 시간 안내', '오시는 길'에 대한 내용을 나타내며, 각 폴더 내 있는 파일을 활용하여 디자인한다.
- '아티스트소개'에는 사진, 이름, 국적, 소속을 포함하여 3명 이상의 아티스트를 소개한다.
- '행사 시간 안내'에는 제공된 이미지 1개 이상과 시간, 장소, 일정을 포함하여 표를 디자인 한다.
- '오시는 길'에는 제공된 약도 이미지와 대중교통 및 자가용 이용 안내를 포함하여 디자인한다.
- 푸터에는 '카피라이트.txt'의 내용이 나타난다.

2. 선수가 지켜야 할 사항

- 파일 해상도는 가로 1440px 사이즈로 제작 되어야 한다.
- 선수가 작업한 결과물은 XXX_Module_1 폴더에 저장하여야 한다. XXX는 선수의 등번호이다.
- 제출할 파일들의 이름은 :
 - 메인화면 : XXX_index.png 또는 jpg
 - 행사안내 : XXX_sub.png 또는 jpg

2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	여수 관광 웹 퍼블리싱	과제번호	제 2 과제
경기시간	3	비번호		심사위원 확 인	(인)

1. 요구사항

과제요약

여수 관광 웹 사이트 퍼블리싱 담당을 맡았다. 이 웹 사이트의 레이아웃과 디자인은 이미지 파일로 받은 상황이다. 제공된 스크린샷 이미지와 제공된 폰트, 제공된 애니메이션 효과 영상들을 참고하여 HTML5와 CSS3로 제작한다. Javascript 는 절대 사용하지 않는다.

선수이행사항

screenshot 폴더에 있는 제공된 이미지를 활용하여 각 알맞은 페이지를 제작한다. 브라우저의 1400px 이상에서는 가로 스크롤 없이 모든 내용이 적절히 표시되어야 한다.

1) 공통 요구 사항

- 선수는 screenshot 폴더 안에 있는 이미지를 참고하여 제작하여야 한다.
(해당 이미지 해상도와 동일한 크기로 제작을 한다.)
- 선수는 videos 폴더 안에 있는 영상들을 참고하여 애니메이션이 사이트에서 작동하도록 제작하여야 한다.
- 선수는 text 폴더 안에 있는 '제공 텍스트.txt' 를 사용하여 웹사이트의 텍스트 요소들을 구성하여야 한다.
- 하나의 HTML 파일과 하나의 CSS 파일로 구성되어야 한다.
- 모든 텍스트는 선택 가능하여야 한다.
- 모든 채점사항은 Chrome 브라우저에서 평가될 것이다.
- 제출하는 HTML 파일은 'index.html' 파일로 작성하여 해당 디렉토리에서 즉시 사용할 수 있도록 한다.
- 모든 텍스트를 선택할 시 배경색과 폰트 색을 기본과 다르게 설정한다.

2) navigation (navigation.mp4 참고)

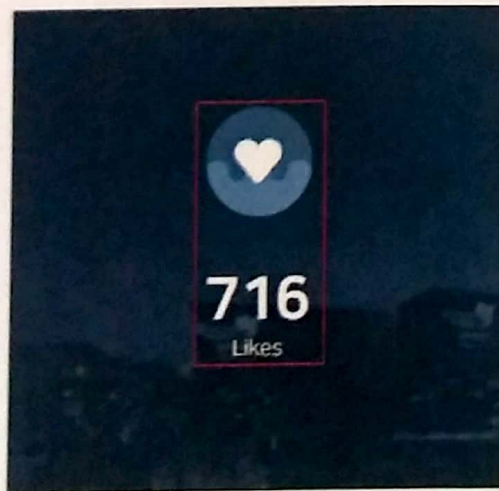
- 네비게이션의 링크에 hover 시 해당 텍스트의 불투명도가 낮아진다.
- 상단에 존재하는 라인은 가운데에서 시작하여 서서히 채워진다.

3) section1(section1.mp4 참고)

- 타이틀 아래의 포지션 링크들을 클릭하면 동영상과 같은 애니메이션이 구현된다. 반대로 다른 링크를 클릭하면 기존의 링크는 반대로 반응한다.
- 포지션 링크를 클릭하면 해당 링크의 컬러가 변경된다. (동영상 참고)
- 포지션 링크를 클릭하면 해당하는 내용(아이콘, 타이틀, 이미지, 텍스트)을 아래의 배너 영역에 표시한다. 내용이 표시되고 사라지는 동작은 동영상을 참고하여 제작한다.
- Learn more 버튼을 클릭하면 배너의 왼쪽 영역의 너비가 늘어나며 숨겨진 텍스트가 함께 표시된다. 또한 프로그레스 바 역시 비율에 맞게 조절된다.
- Learn more 버튼을 클릭하여 왼쪽 영역의 너비가 조절이 된 상태에서 포지션 링크들을 클릭하여 내용이 바뀔 때 동일한 배치 및 크기를 유지해야한다.

4) section2 (section2.mp4 참고)

- 4개의 원 아이콘은 새로고침 시 차례대로 위에서 서서히 나타난다.
- 각 원이 나타나는 애니메이션이 종료될 때 원을 기준으로 아래에서 위로 물이 차오르는 애니메이션을 구현한다. (이미지는 water.png를 이용한다) 단, 높이는 스크린 샷과 비슷한 경우 정답으로 간주한다.
- 아이콘 또는 텍스트에 hover 시 아이콘은 동영상을 참고하여 구현하고, 텍스트는 흰색의 그림자가 적용되는 애니메이션을 구현한다. (동영상과 스크린 샷 참고)
- hover 할 수 있는 영역은 아래 사진의 적색선 내부이다. 적색선 이외의 영역에 대하여는 반응하지 않는다. (참고 이미지와 비슷한 크기의 영역의 경우에만 정답으로 간주하고, 크게 벗어나는 경우 오답으로 처리한다.)



5) slide 섹션 (slide.mp4 참고)

- 반투명한 박스가 왼쪽 방향으로만 이동하며, 끝에 도달했을 때 다시 오른쪽에서부터 생기며 반복된다.
- 해당 섹션 hover시 반투명한 박스의 애니메이션이 정지한다.
- 투명한 영역을 클릭 시 클릭한 부분과 동일한 이미지가 팝업창과 함께 나타나며, 반투명한 박스의 애니메이션은 정지한다.
(반투명한 박스 클릭 시 팝업창이 나타나지 않는다.)
- 팝업창이 나타날 때 (4 x 3) 12조각의 퍼져 있던 이미지 조각들이 모아지며, 클릭한 부분의 이미지와 동일하게 보여 져야 한다.
- 팝업창 닫기 버튼('x')을 클릭 시 (4 x 3) 12조각의 이미지 조각들이 퍼지며 사라진 후, 팝업창이 사라진다. 동시에 정지한 반투명한 박스의 애니메이션이 재시작 한다.

6) Contact us 섹션 (section4.mp4 참고)

- 입력 영역을 클릭 시 해당 영역의 배경색과 글씨색이 변하며, 입력 텍스트의 색상이 변한다.
- 입력 영역에 글을 입력 시, 해당 영역 클릭 시 와 동일한 효과가 나타난다.
- 섹션의 타이틀 'Contact Us'를 클릭할 경우 제공된 영상을 참고하여 제작한다.

7) footer 섹션 (footer.mp4 참고)

- 갤러리 영역의 각 이미지에 hover 시 동영상과 같이 반투명한 박스가 오버레이 되며, 텍스트가 서서히 나타난다.
- 소셜 아이콘 영역 hover시 해당 아이콘의 배경색이 변하며, 모서리가 둥근 사각형으로 변해야한다.

8) 480px 레이아웃

- '480px_before.png' 파일과 '480px_after.png' 파일을 참고하여 제작한다.
- 480px 이하일 경우 제공된 '480px_before.png' 파일과 동일한 레이아웃이 나타나야 한다.
- 우측 중앙 버튼 클릭 시, '480px_after.png' 파일과 같이 메뉴가 화면 오른쪽에서 슬라이드 되며 나타난다.
- 슬라이드 시, 중앙 버튼의 모양은 제공된 '480px_after.png'와 같이 바뀐다.

2. 선수 유의사항

- 선수가 작업한 결과물은 XXX_Module_2 폴더에 저장하여야 한다. XXX는 선수의 등번호이다.
- 해당 폴더 내 index.html을 실행했을 때 확인할 수 있어야 한다.

3. 도 면

영역	분류
여수 관광	1400px 화면 퍼블리싱
	480px 화면 퍼블리싱
	CSS 애니메이션

2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	T-STORY	과제번호	제 3 과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

1. 요구사항

가. 과제 요약

- T-STORY는 편안한 여수여행을 원하는 고객의 요구를 바탕으로 일부 작업된 파일을 클라이언트사이드 개발자인 당신에게 제공하고 다음과 같은 요구를 하였다.
- 당신이 작성한 작업 결과물은 "Chrome"에서 테스트 한다.

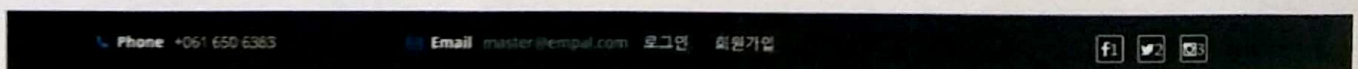
나. 선수이행사항

- 선수는 작업 전 제공받은 "선수제공파일"을 반드시 백업 하고 작업을 진행하도록 한다.(실수로 제공 파일을 수정, 삭제 한 경우 다시 제공 불가)
- 선수는 제공된 js폴더내 app.js 파일만을 수정하여 요구사항을 구현하여야 한다. 다른 파일을 추가/수정/삭제해서는 안 된다.
- 관리자 ID: admin, 비밀번호: admin

1. 공통요구사항

- 웹 사이트 상단의 로그인 버튼을 클릭하여 관리자로 로그인 할 수 있으며, 로그아웃 상태에서는 로그아웃 버튼이 보이지 않아야 한다.
- 로그인 상태에서는 로그아웃 버튼이 보여야 하며, 로그아웃이 가능해야 한다.
- 웹 사이트 상단 소셜 버튼을 아래와 같이 처리하도록 하시오.
- 마우스 오버시 버튼배경색상이 변경되도록 처리하시오. (단, 스크립트를 이용하여 SMOOTH하게 처리하시오)
- 다음 아래와 같이 메뉴 바를 설정하시오.

페이지 스크롤시 아래쪽 메뉴바의 영역은 항상 페이지 상단에 위치하도록 처리하고 맨 위 화면으로 스크롤시 메뉴바 위쪽에 설정되어 있는 메뉴 바도 나타나도록 처리하시오.



"YEOSU" T-STORY

HOME T-STORY CAFE RECOMMEND CITYTOUR CONTACT

2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	T-STORY	과제번호	제 3 과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

2. 시작 화면

- 메인 비주얼 이미지 안의 "YEOSU" T-STORY 타이틀 아래에 있는 텍스트 영역에 다음과 같은 애니메이션 글자 효과가 나타내도록 처리하시오. [참조 : 영상01]
 - (1) 모든 텍스트는 띄어쓰기(공백)로 구분하여 한 단어씩 나타나도록 설정한다.
 - (2) 텍스트가 모두 나타나면 텍스트의 마지막 단어부터 역순으로 사라지게 처리한다.
 - (3) 한 문장의 단어가 모두 사라지면 다음 문장에 대해서도 반복하여 처리한다.
 - (4) 다음 텍스트가 반복 되도록 처리하시오 (① → ② → ③)
 - ① "안녕하세요. YEOSU T-STORY입니다.",
 - ② "YEOSU T-STORY를 방문하신 여러분을 환영합니다.",
 - ③ "YEOSU T-STORY는 미항여수의 아름다움을 전하고자 제작되었습니다."
 - (5) html에서 텍스트가 바뀌거나 추가되어도 효과는 정상작동이 되어야 한다.
- ※ 제공된 참고영상에서는 애니메이션 효과만 참고할 것.

3. 스크롤 시 애니메이션 구현

- 화면 스크롤 시 화면 애니메이션은 [참조 : 영상02] 참조하여 처리하시오.
- 콘텐츠 영역 내 애니메이션 순서는 상관없이 동영상 참조하여 효과만 적용한다.
- 한번 노출된 애니메이션은 새로 고침 하기 전에는 다시 애니메이션이 되지 않으며 새로 고침하는 경우 노출된 해당 콘텐츠 영역에서 애니메이션 되어야 한다.

4. 메뉴

- 메뉴 마우스오버시 글자의 색상은 임의의 색상으로 변경되고, 메뉴 선택 시 해당 콘텐츠 영역으로 스크롤 되며 메뉴 바의 해당 메뉴만 색상이 마우스 오버 시의 색상으로 변경 되어야 한다.
- 마우스로 화면 스크롤시 스크롤 된 페이지 영역이 해당 메뉴바의 영역에 도달 하는 경우에도 메뉴바의 메뉴 색상은 마우스 오버 시의 색상으로 변경되도록 처리하시오.

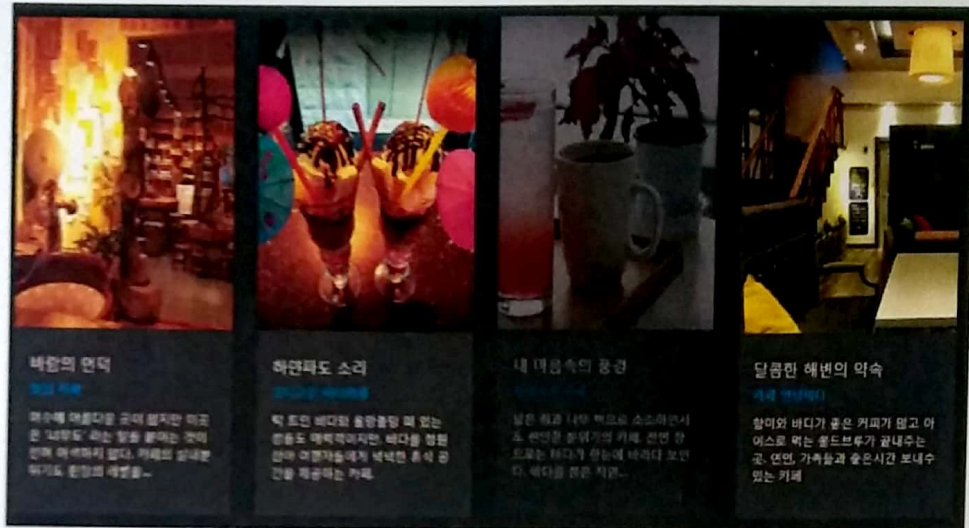
5. "YEOSU" T-STORY

- 아이콘에 마우스 오버시 영역 콘텐츠 중간 부분까지 아래위로 바운스되는 애니메이션을 제작한다.

2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	T-STORY	과제번호	제 3 과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

6. T-STORY CAFE



- 이미지가 삽입된 영역에 마우스를 오버하면 이미지가 삽입된 영역이 위쪽으로 5px이상 이동되고 이미지가 삽입된 영역 전체에 불투명 효과를 설정하시오. (위 예시 이미지를 참고)
- 마우스가 이미지가 삽입된 영역에서 벗어나면 원래대로 돌아가도록 하시오.

7. "YEOSU" T-STORY RECOMMEND

- 마우스 오버시 다음 이미지와 같이 처리되도록 하시오.
- 3개 영역 중 중앙 부분은 아래 이미지와 같이 배경을 회색강조 효과를 항상 적용하도록 하고, 나머지 영역은 마우스 오버시 배경이 회색효과가 나타나도록 처리하시오.



2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	T-STORY	과제번호	제 3 과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

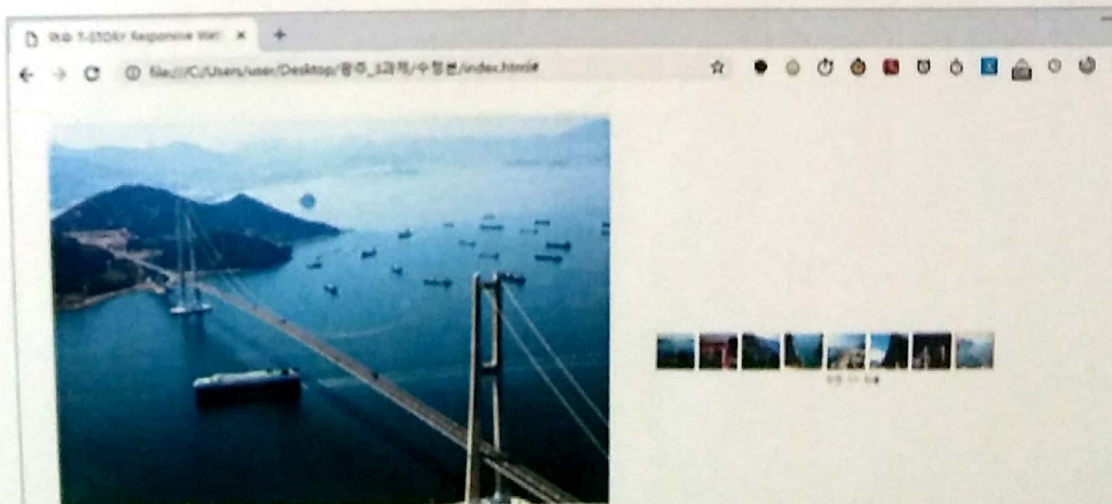
8. YEOSU CITYTOUR

[사용자/관리자]

- 이미지에 마우스를 Hover하면 숨겨진 콘텐츠가 보여 진다. (단, NO Image는 이미지로 보지 않는다.)
- 이미지 중 하나를 클릭을 하면 해당 이미지는 현재 화면 크기와 동일한 새로운 창에 보여 져야 하며[왼쪽 : 현재이미지, 오른쪽 : 이미지리스트(8개 기준)], 3초 정도가 지나면 fade In/Out이 되면서 현재 이미지를 기준으로 다음 이미지부터 오른쪽으로 순차적으로 보여 지며, 다음 페이지가 있을 경우 다음 페이지의 첫 번째 이미지부터 오른쪽으로 순차적으로 보여준다. 현재 애니메이션 되는 이미지는 이미지리스트에 테두리를 주어 표시 해 준다.

[관리자]

- 새 창에 새로운 이미지를 드래그 앤 드롭하여 추가할 수 있어야 한다.
- 또한 드래그 앤 드롭 된 해당 이미지부터 애니메이션이 정상적으로 작동해야 한다.
- 추가한 이미지는 1페이지의 맨 왼쪽에 등록되고 새롭게 추가된 이미지부터 애니메이션 되어야 한다. 계속된 이미지 추가 시에는 페이지화(이전1/1다음)한다. 또한 모든 이미지 에는 각각 삭제할 수 있는 버튼을 제공하여 이미지를 삭제할 수 있어야 한다.
- 삭제된 이미지는 메인 페이지에 즉시 반영되어야 하며, 메인 페이지에 8개 이미지를 기 준으로 이미지가 없는 경우 'NO Image' 텍스트가 표기되고, 새로운 이미지를 업로드 하면 메인 페이지에 반영되어 보여 져야 한다.
- 모든 창을 닫았다 열어도 YEOSU CITYTOUR의 저장된 이미지들은 유지되어야 한다.



2018년도 제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	T-STORY	과제번호	제 3 과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

9. CONTACT "YEOSU" T-STORY

- MESSAGE 박스에 메시지를 입력할 경우 가로 사이즈는 변경없이, 자동 줄바꿈이 되어야 한다.
- 세로 사이즈는 입력한 길이에 맞춰 자동으로 변경되어야 한다. (단, 최소 사이즈는 최초 상태를 유지한다.)
- NAME과 EMAIL, MESSAGE 박스에 내용을 모두 기록한 후 제출 버튼을 클릭하면 다음과 같은 “메시지가 전송되었습니다.” 메시지를 출력하고 메시지 박스의 확인 버튼을 클릭하면 해당되어지는 내용을 모두 초기화하고, 화면이 아래로 스크롤 되며 메인페이지 최상단으로 화면이 이동되는 애니메이션을 구현하시오.

2. 경기자 유의사항

- 선수는 시행 시 유의사항에 따른 사항을 유의하여 경기에 임한다.
- 선수는 기능경기관리규칙, 평가전 심사채점계획(합의사항 포함)에 명시한 사항에 따라 경기에 임한다.
- 경기장 시설목록, 지급재료목록, 지참재료 지참공구 등은 직종설명서(2018개정)에 준하여 적용한다.
- 선수가 작업한 결과물은 XXX_Module_3 폴더에 저장하여야 한다. XXX는 선수의 등번호이다.
- 선수가 작업한 결과물은 js폴더 내 app.js 파일만 제출한다.

제53회 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과제명	SKILLS LOGISTICS	과제번호	제 4과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확 인	(인)

1. 요구사항

가. 개요

㈜ SKILLS LOGISTICS은 기업 간 물류운송을 전문으로 하는 기업으로 그동안 여수에 위치한 물류센터를 전국으로 확장하여 물류네트워크를 구축하였다. 본 사는 효율적이고 빠른 배송시스템을 개발하여 고객사의 편의를 제공하기 위해 웹사이트를 신설하기로 결정하고 개발자에게 아래와 같은 요구사항을 개발 의뢰하였다.

나. 메뉴구성

사이트는 아래와 같은 메뉴로 구성되어 있고 요청하는 접근권한에 따라 메뉴의 접근권한을 설정하고 권한이 없는 사용자의 접근을 제한한다.

A1 : 관리자, A2 : 지입차량주, B : 고객사, N : 비회원

메뉴	접근권한
로그인	N
물류배송신청	B
물류배송추적	B, N
지입차량주POS	A2
관리자POS	A1

다. 프로젝트와 작업설명

개발자는 media폴더의 제공된 레이아웃 및 기타 첨부된 데이터파일을 사용하여 아래에서 각 메뉴별 요청 기능을 제작개발 한다. 레이아웃의 파일은 개발자가 자유롭게 수정이 가능하지만 레이아웃의 디자인을 변경 하여서는 안 된다.

1. [로그인]

- 1.1. 제공된 회원의 아이디와 비밀번호를 입력하고 로그인 버튼을 클릭하면 데이터베이스에서 회원정보와 일치하는 회원의 세션을 발급하고 정상적으로 로그인 된다.
- 1.2. 회원정보와 일치하지 않는 잘못된 아이디 또는 비밀번호로 로그인시 경고 메시지를 보여준다.
- 1.3. 로그인이 완료되면 INDEX페이지로 이동하고 로그인 메뉴는 로그아웃 메뉴로 변경되고 페이지 상단의 회원정보[아이디/회원구분(고객사/지입차량주/관리자)]가 올바르게 보여 진다.
- 1.4. 로그아웃 메뉴를 클릭하면 정상적으로 세션이 종료되어 로그아웃 되고 INDEX페이지로 이동한다.

2. [회원가입]

- 2.1. 회원가입은 제공된 정보를 사용한다.(고객사 및 지입차량주 각 3개의 아이디 제공)
- 2.2. 회원가입 기능은 제작하지 않아도 된다. 단, 제공된 회원정보로 로그인할 수 있게 한다.

회원구분	아이디	비밀번호	회사명	전화번호
고객사	user1	1234	고객사1	000-0000-0001
	user2	1234	고객사2	000-0000-0002
	user3	1234	고객사3	000-0000-0003

회원구분	아이디	비밀번호	차량주명	적재량	전화번호
지입차량주	zip1	1234	지입차량주1	1톤	001-0000-0001
	zip2	1234	지입차량주2	4톤	001-0000-0002
	zip3	1234	지입차량주3	8톤	001-0000-0003
	zip4	1234	지입차량주4	15톤	001-0000-0004
	zip5	1234	지입차량주5	24톤	001-0000-0005

- 2.3. 관리자 아이디 admin, 비밀번호 1234로 한다.

3. [관리자POS]

- 3.1. 관리자만 접근가능하다. 접근권한과 다른 자가 접근 시 경고메시지를 보여주고 INDEX페이지로 이동한다.
- 3.2. 제공된 distance.json 파일을 로드하여 아래(그림1)와 같이 출발지와 도착지 간 거리 테이블을 작성하고 로드한 데이터는 배송경로, 배송거리 등을 산출하는데 적용되어야 한다.
- 3.3. 아래의 테이블의 각 셀에 입력 박스를 사용하여 제공된 distance.json 파일을 수정할 수 있고 수정된 데이터는 배송경로, 배송거리 등을 산출하는데 적용되어야 한다.

	서울	경기	강원	충북	충남	대전	경남	경북	전남	전북	도착지
서울	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	
경기	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	
강원	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	
충북	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	
충남	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	
대전	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	0 km	
경남	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	0 km	
경북	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	0 km	
전남	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	0 km	
전북	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0 km	0km	
출발지											

▶ 저장

4. [물류배송신청]

- 4.1. 고객사만 접근가능하며 접근권한과 다른 자가 접근 시 경고메시지를 보여주고 INDEX페이지로 이동한다.
- 4.2. 고객사는 물류배송에 필요한 아이디, 회사명, 전화번호, 배송중량[1톤, 4톤, 8톤, 15톤, 24톤], 배송지역[서울, 경기, 강원, 충북, 충남, 대전, 경남, 경북, 전남, 전북], 배송일을 입력하고 배송신청 버튼을 클릭하면 정상적으로 배송신청이 완료되고 물류배송추적, 지입차량주POS에 반영된다.
- 4.3. 배송신청 시 아래와 같은 요구에 따라 배송신청일자기준으로 고유 배송번호를 생성한다.

<div style="text-align: center;"> 20181005-1234 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> A B C H </div> </div>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>코드</th><th>설명</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td><td>년도(2018~)</td></tr> <tr> <td>B</td><td>월(01~12)</td></tr> <tr> <td>C</td><td>일(01~31)</td></tr> <tr> <td>H</td><td>배송순번(0001~)</td></tr> </tbody> </table>	코드	설명	A	년도(2018~)	B	월(01~12)	C	일(01~31)	H	배송순번(0001~)
코드	설명										
A	년도(2018~)										
B	월(01~12)										
C	일(01~31)										
H	배송순번(0001~)										

- 4.4. 아이디, 회사명, 전화번호는 고객사의 정보가 자동적으로 보여 져야 한다.
- 4.5. 배송신청이 완료되면 물류배송추적 페이지로 이동한다.

5. [물류배송추적]

- 5.1. 고객사와 비회원만 접근가능하며 접근권한과 다른 자가 접근 시 경고메시지를 보여주고 INDEX페이지로 이동한다.
- 5.2. 고객사가 접근 시 고객사의 배송신청목록이 자동으로 모두 보여 진다.
- 5.3. 고객사 또는 비회원의 배송추적검색
 - ① 배송번호검색 INPUT에 배송번호를 입력하고 검색버튼을 클릭하면 배송번호와 일치하는 배송신청목록이 보여 진다.
 - ② 배송경로검색 INPUT에 배송경로의 초성을 입력하여 검색버튼을 클릭하면 배송경로에 해당 초성이 포함된 배송신청목록이 보여 진다.(예, "ㄷㅈ"로 검색 시 대전-서울-경기, 충남-대전-경북)
- 5.4. 배송신청목록
 - ① 배송번호, 배송지역, 배송상태, 배송경로, 배송일, 배송중량, 현위치, 신청일자, 차량정보에 대한 정보를 신청일자 기준으로 내림차순으로 보여준다.
 - ② [배송상태]는 지입차량주가 Order인수 전까지는 "접수대기", 인수 후에 [배송일] 전 이면 "배송대기" [배송일] 이후 지입차량주POS에서 배송하기 버튼을 클릭했다면 "배송중", [배송지역]까지 배송완료되었다면 "배송완료" 로 표시한다.
[배송상태]가 "배송대기", "배송중" 이면 [차량정보]의 버튼이 활성화 되며 이 버튼을 클릭하면 현재 배송중인 지입차량주의 정보를 볼 수 있는 페이지로 이동한다.
 - ③ [배송경로]는 지입차량주가 Order인수 후 배송경로가 지정되면 고객사가 신청한 [배송지역]까지만 경로를 모두 표시한다.
 - ④ 현 위치는 배송경로에서 지입차량주가 최종 배송완료 된 지역까지 표시한다.
 - ⑤ 지입차량주 정보에는 아이디, 차량주명, 전화번호, 차량적재량, 현차량전체경로, 현위치에 대한 정확한 정보를 보여준다.

6. [지입차량주POS]

- 6.1. 지입차량주만 접근가능하며 접근권한과 다른 자가 접근 시 경고메시지를 보여주고 INDEX페이지로 이동한다.
- 6.2. Order검색 INPUT에서 배송일자를 선택 후 검색 버튼을 클릭하면 고객사가 신청한 배송신청 목록 중 선택한 날짜와 배송일이 일치하고 배송상태가 "접수대기" 인 목록 중에서 배송중량의 총 합이 지입차량적재량에 최적으로 맞출 수 있는 조건의 목록을 모두 보여준다. (동일한 최적적재량일 경우는 거리 우선으로 오름차순으로 정렬)
- 6.3. 목록에는 배송일, 배송정보[배송번호, 아이디, 회사명, 배송중량, 신청일자], 배송지역, 총 배송중량, 총 배송거리, 배송경로, Order인수에 대한 정확한 정보를 보여준다.
- 6.4. Order검색 시 검색이 완료 될 때까지 로딩페이지(loading.html)를 보여주고 검색이 완료되면 검색결과를 보여준다.
- 6.5. [배송경로]
 - ① 검색된 배송신청 목록에서 각 배송지역 간 최단거리를 산출하여 최적의 배송경로를 나열하여 표시한다.
 - ② 만약 동일한 최단거리를 갖는 배송경로가 여러 개가 나오면 모두 표시하고 이 때 각 배송경로에 라디오버튼을 제공하여 지입차량주가 하나의 배송경로를 선택할 수 있도록 한다.
- 6.6. [Order인수] 인수하기 버튼을 클릭하면 정상적으로 등록이 완료되고 물류배송추적, 지입차량주POS에 반영된다.
- 6.7. [배송리스트]
 - ① 지입차량주가 Order인수한 목록은 배송일 내림차순으로 정렬하여 보여 진다.
 - ② 목록에는 배송일, 배송정보[배송번호, 아이디, 회사명, 배송중량, 신청일자], 배송지역, 총 배송중량, 총 배송거리, 배송경로, 배송상태에 대한 정확한 정보를 보여준다.
 - ③ 배송상태는 배송일 전날까지는 "배송대기"로 표시하고, 배송당일에는 배송하기 버튼이 나타난다.
 - ④ 배송하기 버튼을 클릭하면 "배송중"으로 표시되고 이 때 배송경로의 각 지역 이름 아래에는 배송완료 버튼이 나타난다.
 - ⑤ 각 배송지역의 배송완료 버튼을 클릭하면 해당 버튼이 비활성화 되고 모든 버튼이 클릭되면 배송상태는 "배송완료" 로 표시된다.
 - ⑥ 만약 배송경로 순으로 버튼을 클릭하지 않는다면 경고메시지를 보여준다. 정상적으로 변경된 데이터는 물류배송추적, 지입차량주POS에 반영된다.

7. [시스템요구사항]

- 7.1. 코드는 가독성이 좋고 유지보수에 용이 하도록 쉽게 정리되고 적절한 주석이 포함 되어야 한다.
- 7.2. 제공된 Layout폴더의 레이아웃이 사용되었다.
- 7.3. 디렉토리(폴더) 구조를 잘 조직하였다.

선수 이행사항

1. 당신은 당신이 작업한 결과물을 XXX_Module_4 폴더에 저장하여야 한다. XXX는 당신의 등번호이다.
2. 작업을 위해 사용할 템플릿(레이아웃)은 과제의 "Layout" 폴더(디렉토리)에 저장되어 있다.
3. 이 과제는 Google Chrome에서 평가될 것이다.
4. 당신은 이 작업을 위해서 공통으로 제공된 PHP, JavaScript Library 등을 당신의 선택에 따라 자유롭게 사용할 수 있다.