

# 프로젝트 1차 보고서

작성자 : 김성빈, 장재훈

## 프로젝트 명 : 모바일 키오스크 주문 어플

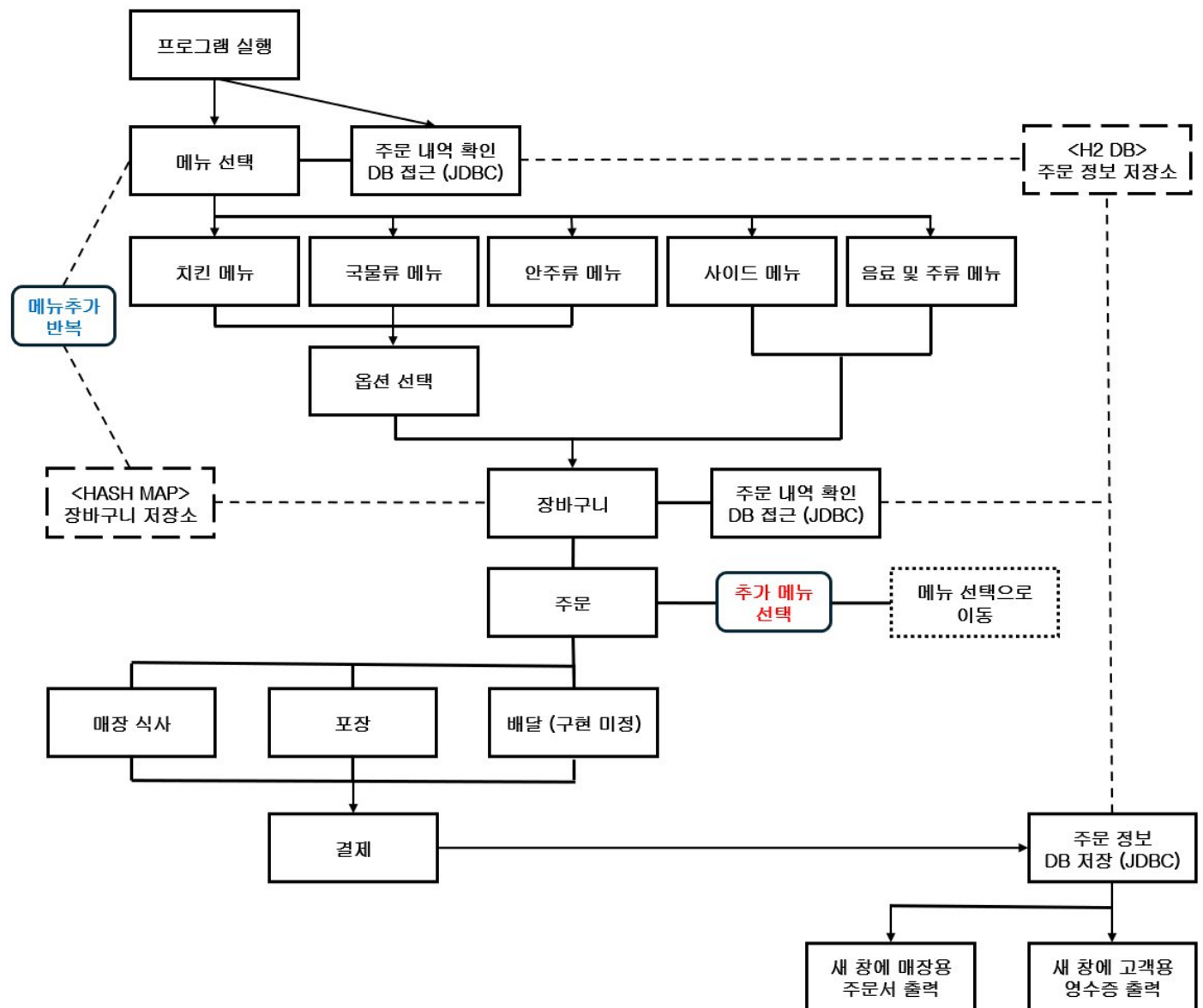
**수행 목표 :** GUI와 이미지를 활용하여 키오스크 주문 인터페이스를 구성하고,

주문 고객의 주문 정보를 저장해 영수증과 주문서 습득 가능

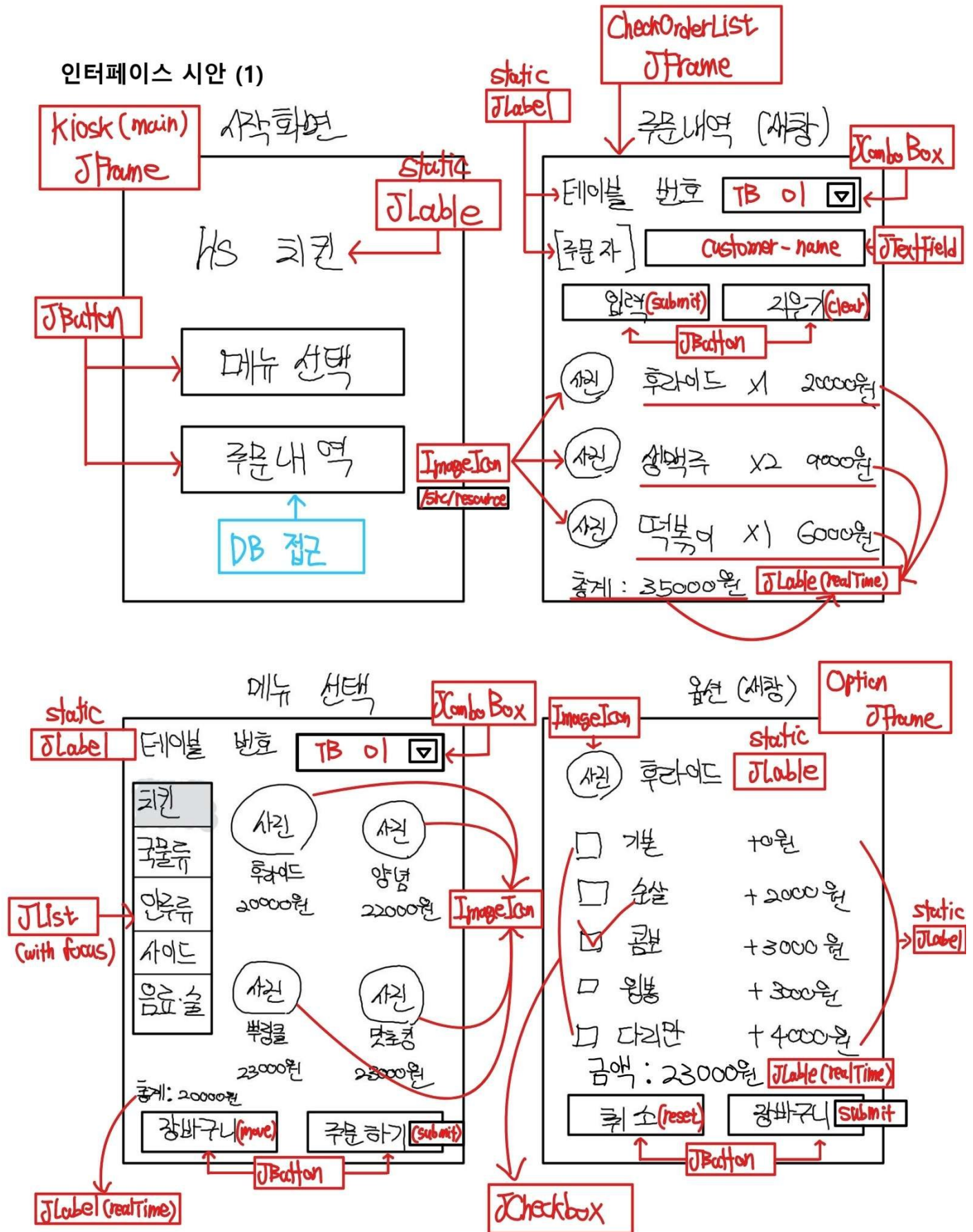
개요 : 실행 - 메뉴 선택 - 장바구니 - 주문 - 결제 - 영수증 및 주문서 출력

**주요 활용 :** 이미지 기반 GUI및 Swing, Database 활용, 실행 파이프라인 구성

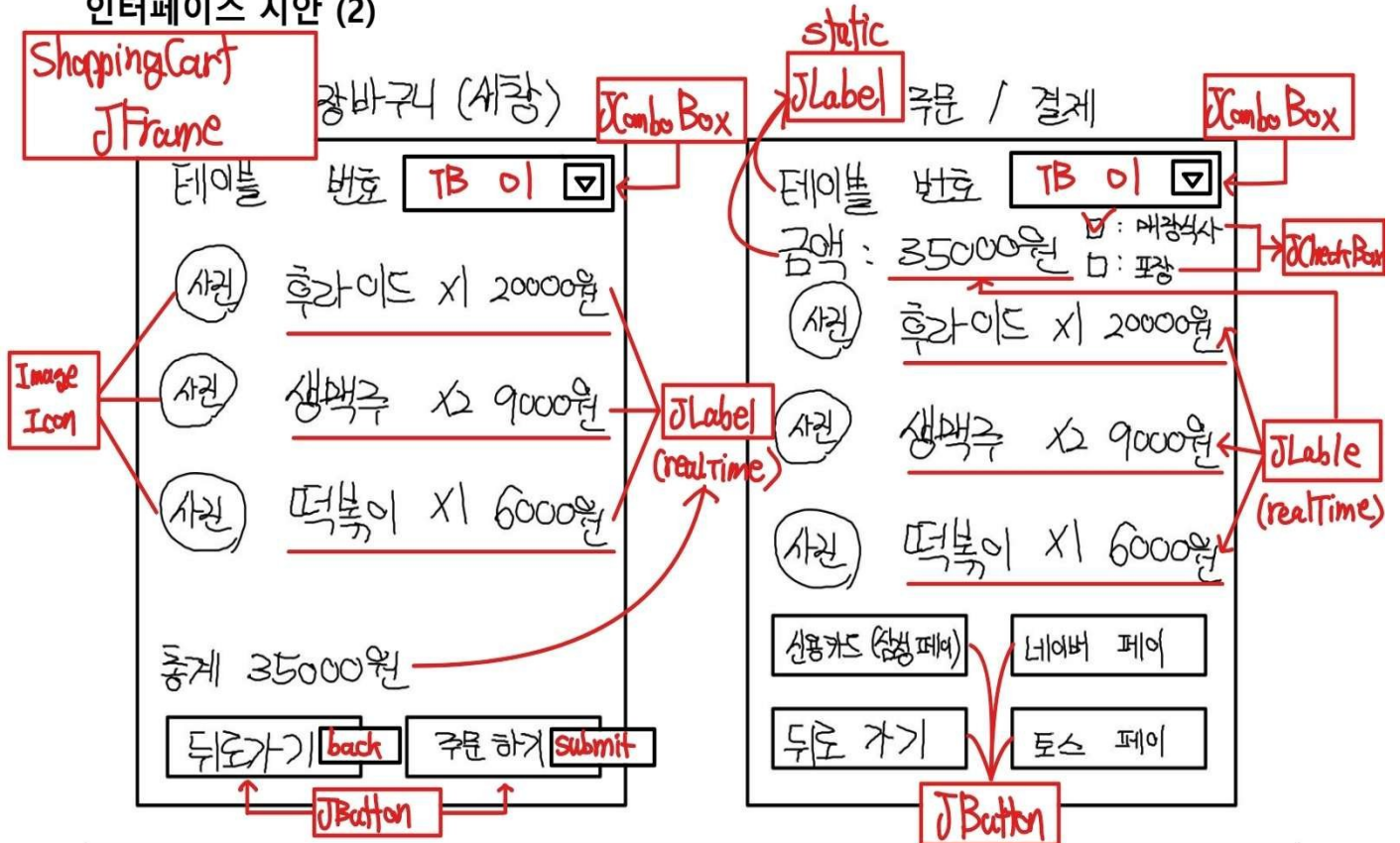
## 프로그램 알고리즘 개요 및 순서도



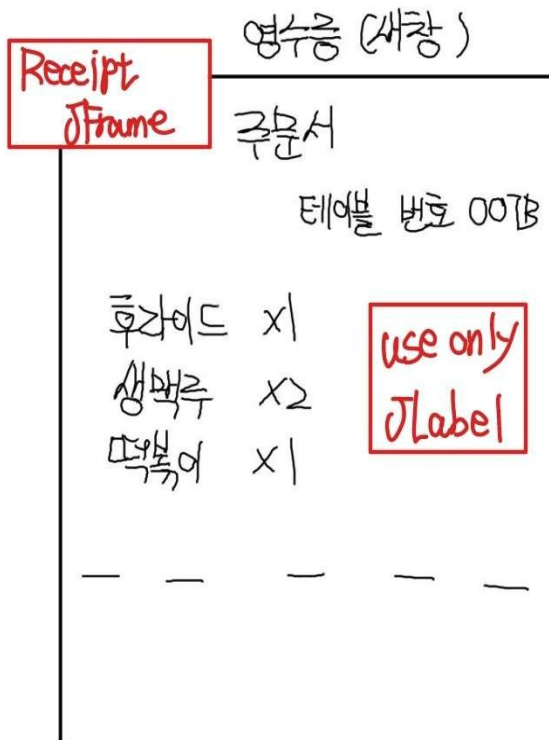
# 인터페이스 시안 (1)



## 인터페이스 시안 (2)



⇒ 매장 출력



DB 테이블 (간략화)

	TB(PK)	메뉴명	가격	주문 수량	배달 유무
1	00	후라이드	20000	매장	x
2	00	생맥주	9000	매장	x
3	00	떡볶이	6000	매장	x
4					
:					
:					

# 함수 구성 코드

## (1) 시작화면

1. swingGraphic.initMainFrame() : Main JFrame으로 초기화
2. swingGraphic.drawMain() : 앱 실행 시 시작화면 add (swing 컴포넌트 포함)
3. swingController.moveMenu() : '메뉴 선택' 버튼 클릭 시 메뉴 화면으로 이동
4. swingController.moveOrderInfo() : '주문 내역' 버튼 클릭 시 주문 내역 화면으로 이동

## (2) 메뉴 선택

5. swingGraphic.initMenuFrame() : Menu JFrame으로 초기화
6. swingGraphic.drawMenu() : Menu 화면으로 이동 시 Menu화면 add (swing 정적 유지가 가능한 컴포넌트만 출력)
7. swingAction.selectTable() : JComboBox 선택 후 테이블 정보 저장
8. swingAction.selectCategory() : JList 선택 후 메뉴 아이템 전환
9. swingGraphic.drawMenuItem() : 메뉴 정보 출력 (이미지 포함)
10. swingAction.selectOption() : 메뉴 클릭 시 옵션 선택 화면으로 이동
11. swingGrapgic.ChangeTotalMoney() : 총 금액 갱신 (선택된 메뉴 기준)
12. swingController.moveShoppingCart() : '장바구니' 버튼 클릭 시 장바구니 화면으로 이동
13. swingController.moveOrder() : '주문하기' 버튼 클릭 시 주문/결제 화면으로 이동

## (3) 옵션 선택

14. swingGraphic.initOptionFrame() : 새로운 Option JFrame 생성 후 초기화
15. swingGraphic.drawOption() : Option Frame에 필요한 모든 컴포넌트 add
16. swingAction.plusShoppingCart() : '장바구니' 버튼 클릭 시 선택한 메뉴가 장바구니에 추가

17. swingAction.selectBaseOption() : 기본 옵션 선택 (기본/순살/콤보/윙봉/다리만 등)

18. swingAction.selectMultipleOption() : 중복 가능한 옵션 추가 (무료옵션 : +0원, 뿌링소스 +2000원 등)

#### (4) 장바구니

19. swingGraphic.initShoppingCartFrame() : 새로운 ShoppingCart JFrame 생성 후 초기화

20. swingGraphic.drawShoppingCart() : ShoppingCart Frame에 필요한 모든 컴포넌트 add

21. swingAction.minusShoppingCart() : 선택한 메뉴를 장바구니에서 하나 뺌

22. swingAction.movePaymentInfo() : 결제 화면으로 이동

23. swingGraphic.changeMenuitemInfo() : 이벤트에 따른 메뉴 최신화 호출

#### (5) 주문 결제

24. swingGraphic.initPaymentInfoFrame() : 새로운 PaymentInfo JFrame 생성 후 초기화

25. swingGraphic.drawPaymentInfo() : PaymentInfo Frame에 필요한 모든 컴포넌트 add

26. swingAction.setOrderType() : 주문 방식 선택 시 HASHMAP에 저장

24. swingAction.ChargePayment() : 버튼 클릭시 신용카드 / 네이버페이 / 토스페이 중 하나의 결제를 수행 (결제 API 구현은 미정)

25. swingAction.sendOrderInfoDb() : 결제 완료 시 주문 정보 DB에 전송

#### (6) 영수증 출력

26. swingGraphic.initReceiptFrame() : 새로운 Receipt JFrame 생성 후 초기화

27. swingGraphic.drawReceipt() : Receipt Frame에 필요한 모든 컴포넌트 add

#### (7) 주문 내역

28. swingGraphic.initCheckOrderListFrame() : 새로운 CheckOrderList JFrame 생성 후 초기화

29. swingGraphic.drawCheckOrderList() : CheckOrderList Frame에 필요한 모든 컴포넌트 add

30. `swingAction.submitCustomerName()` : TB 번호와 주문자 정보에 맞는 주문내역을 DB에서 가져오기 (결제 완료 시 자동으로 주문자 정보가 입력되는 것으로 수행할 예정 / 카드 정보가 확인되었다고 가정)

31. `swingAction.clearTextField()` : 주문자 정보 `TextField` 지우기

(+) DB SQL / JDBC

1. 주문 내역 DB 저장 (UID, 주문자명, 테이블 번호, 메뉴명, 가격, 주문방식 등)
2. 주문 정보 출력 (SELECT 활용)