

# 프로젝트 1차 보고서

작성자 : 김성빈, 장재훈

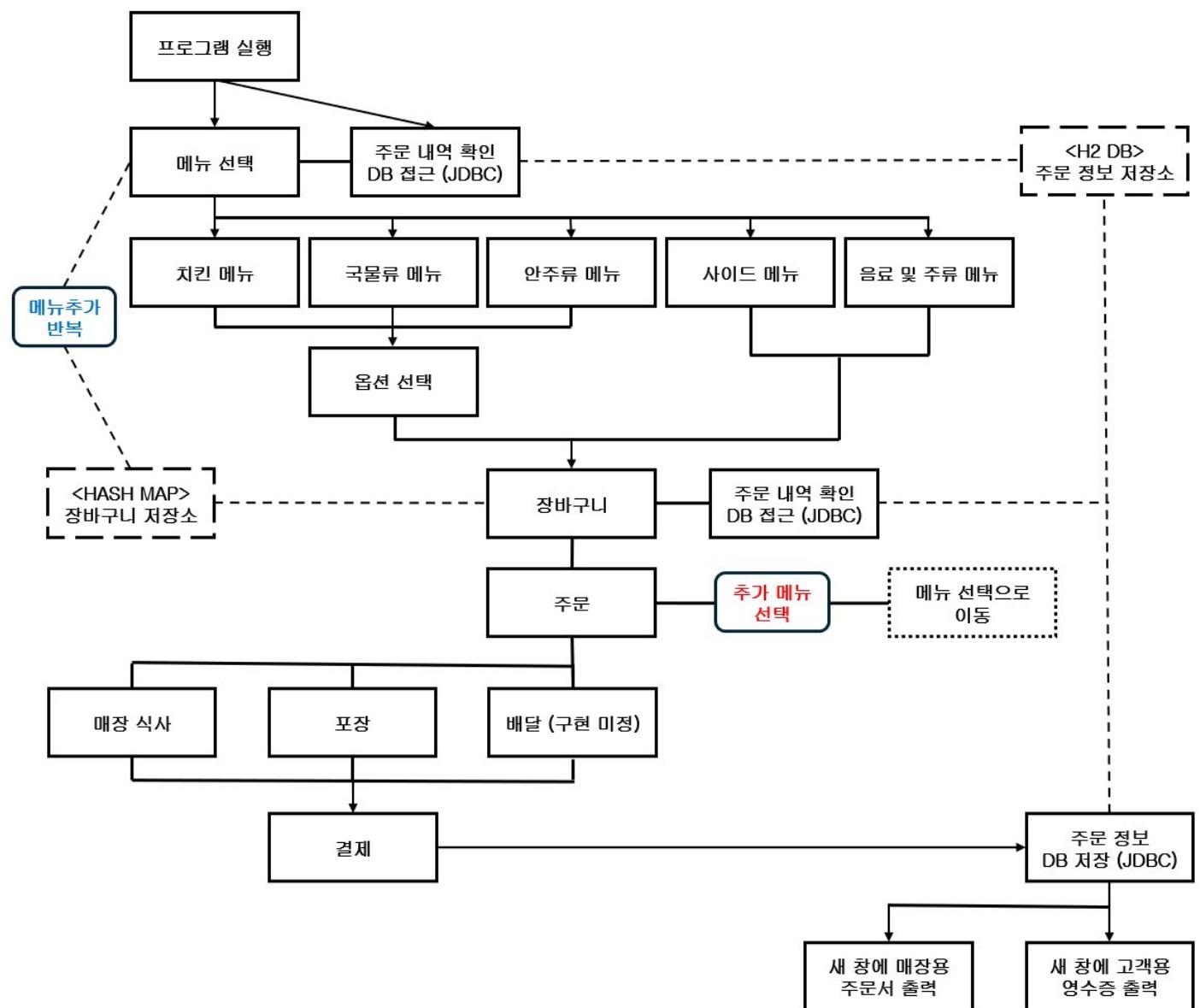
**프로젝트 명 :** 모바일 키오스크 주문 어플

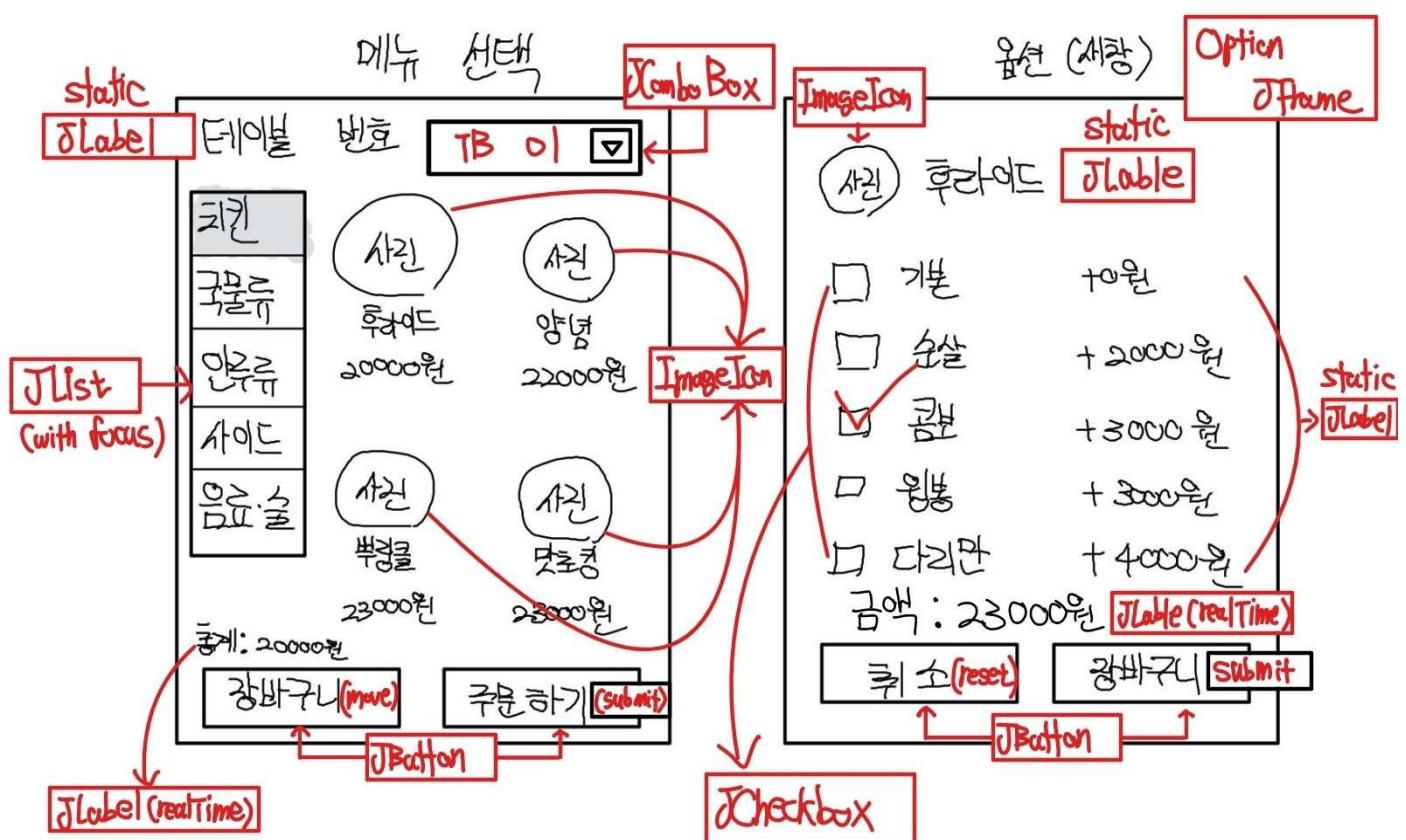
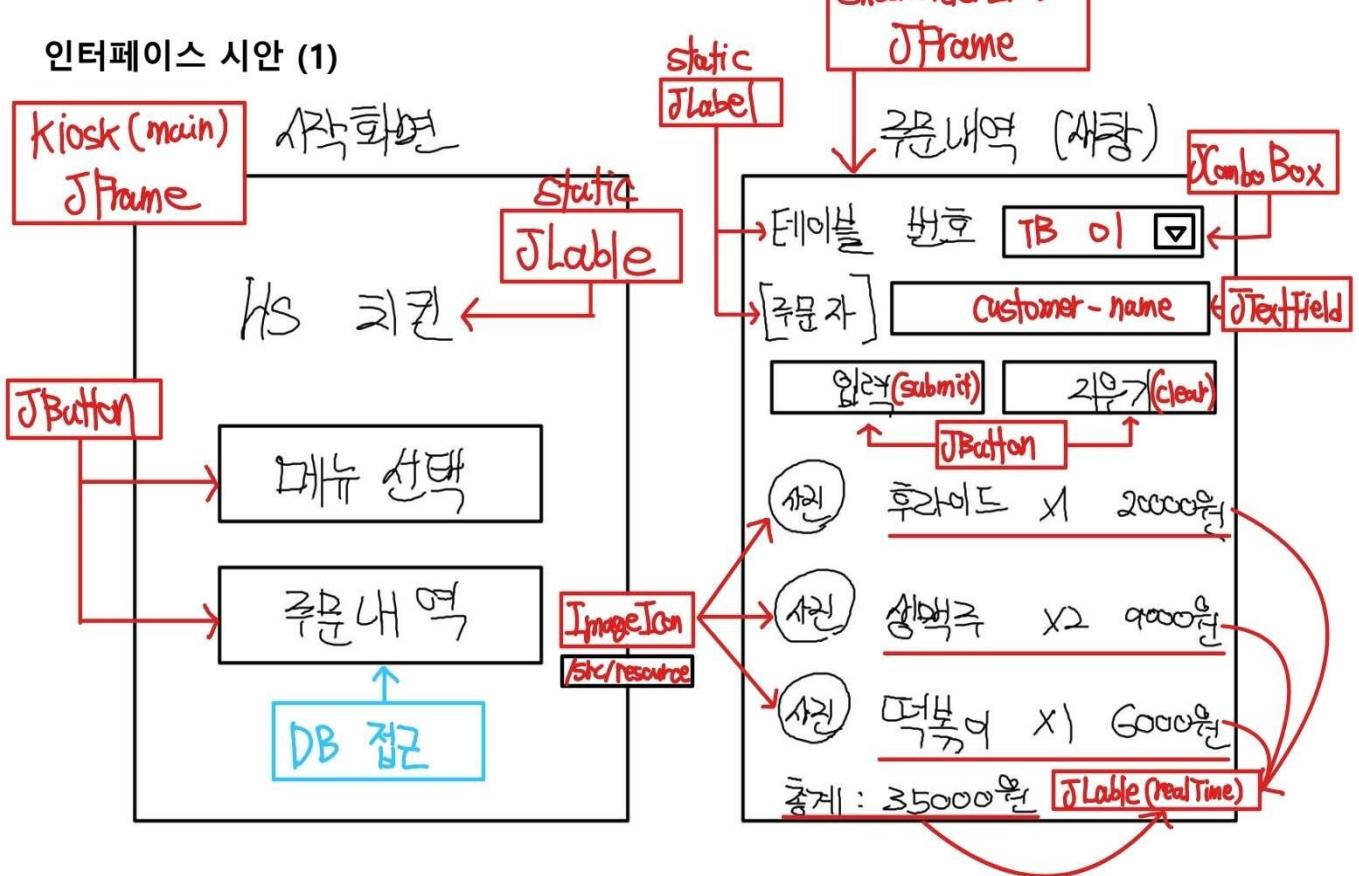
**수행 목표 :** GUI와 이미지를 활용하여 키오스크 주문 인터페이스를 구성하고,  
주문 고객의 주문 정보를 저장해 영수증과 주문서 습득 가능

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

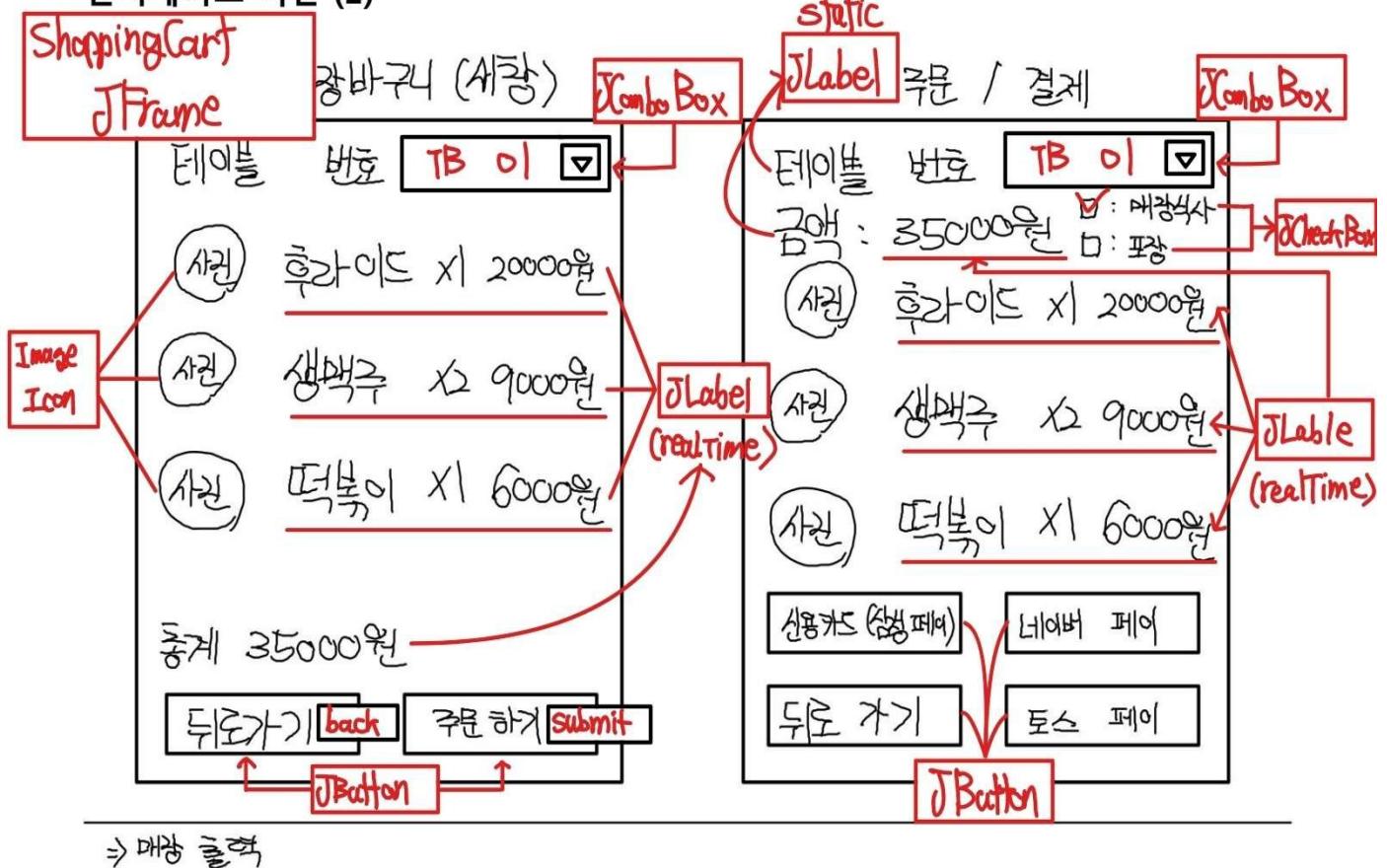
**주요 활용 :** 이미지 기반 GUI 및 Swing, Database 활용, 실행 파이프라인 구성

## 프로그램 알고리즘 개요 및 순서도





## 인터페이스 시안 (2)



영수증 (새창)

Receipt  
JFrame

주문서

테이블 번호 007B

후라이드 x1  
생맥주 x2  
떡볶이 x1

use only  
JLabel

DB 테이블 (간략화)

	TB (PK)	메뉴명	가격	주문 방식	빠른 퀵주
1	CO	후라이드	20000	매장	x
2	CO	생맥주	9000	매장	x
3	OO	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. swingGraphic.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 뺄

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 / 네이버 페이 / 토스 페이 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 JTextField 지우기

(+) DB SQL / JDBC

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