

2023136023

2023136023 이서린

앱 프로그래밍 프로젝트 발표



INDEX

발표 목차



01 프로젝트 개요

앱의 의도나 기능

02 전략 step-by-step

육하원칙으로 앱의 목표 설명

03 나의 요구사항

내가 넣고자하는 앱의 기능

04 친구의 요구사항

친구가 추천하는 앱의 기능

05 LLM의 요구사항

LLM이 추천하는 기

06 7주 계획

7주동안 진행할 프로젝트의 계획

07 간트차트 및 마일스톤

계획의 진행도

08 향후 계획

발표 후의 계획

09 시연 영상

플러터 제작물 시연영상

01. Project Overview

프로젝트 개요

개발하고자 하는 앱의 목적과 기능 소개



모바일 앱 이름

'작심삼일'



주요 타겟 사용자

새로운 마음가짐으로 계획을 해보지만 실천이
어려운 사람들



프로젝트 배경

- 새롭게 계획을 해도 작심삼일인 경우
- 딱 3일만! 실천해보자!



핵심 목표

- 3일이라는 기간동안 실천할 챌린지 생성
- 진행중인 챌린지, 완료한 챌린지들을 보관하고 한 눈에 살펴보기
- 성공 또는 실패로 체크하고 보상 뱃지 받기

02. Strategy

전략 Step-By-Step



Who

누구든!

목표를 세우고 실천에 어려움을 느끼는 사람들,
특히 자기계발을 시작하려는 일반 사용자

When

새롭게 시작하려는 언제든!

새로운 습관을 시작하고자 할 때, 특히 연초,
월초, 시험 전, 다이어트 시작 전 등

Where

어디서든!

모바일 환경(스마트폰)에서 언제 어디서나 간편하게

What

3일 챌린지!

짧고 구체적인 '3일 챌린지'를 기록하고 실천하는 앱

Why

작심삼일!

큰 목표는 부담스럽지만 3일이라는 짧은 도전은 누구나 시도할 수 있어 성공 경험을 쉽게 줄 수 있기 때문

How

성취감!

사용자가 직접 챌린지를 만들고 매일 체크하며, 3일 성공 시
배지와 피드백을 통해 성취감을 제공하고 동기를 지속시킴

03. My Requirements

나의 요구사항



챌린지 생성 기능

- 사용자 지정 챌린지 제목 및 내용
- 자동 3일 계획 채택
- 사용자 지정 분류기준(카테고리) 가능



챌린지 진행 기능

- 사용자의 진행도 체크
- 진행도 체크는 하루에 한 번
- 체크 가능

여러분들을 위한 맞춤 플래너 앱

작심삼일



캘린더 화면

- 날짜를 볼 수 있는 캘린더를 띄우기
- 시작날짜에서 3일동안 표시

“

원하는 대로 챌린지를 작성할 수 있는 기능!

”

03. Friend's Requirements

친구의 요구사항



카테고리

- 챌린지들을 색깔이나 카테고리로 구분 표현
- 카테고리별 챌린지로 빠른 판별



완료 효과

- 챌린지 3일 달성시 애니메이션 효과

여러분들을 위한 맞춤 플래너 앱

작심삼일



반복 기능

- 챌린지 매주 반복 여부 버튼

“

분류나 반복 기능으로 편리한 플래너 앱!

”

05. LLM's Requirements

LLM의 요구사항



보관함 기능

- 완료한 챌린지를 보관
- 완료 이력을 뱃지 등을 이용하여 표시



챌린지 완료 및 보상

- 챌린지 3일 달성시 챌린지 완료 표시
- 성공시 뱃지 및 애니메이션 효과 부여
- 실패한 챌린지도 기록

여러분들을 위한 맞춤 플래너 앱

작심삼일

알림 기능

- 사용자가 설정한 시간에 알림 기능
- 오늘의 체크를 유도하는 리마인더 알림

“

사용자 기준의 기능이 추가된 플래너 앱!

”

06. A Seven-week Plan

7주 계획

01

전체 구조 설계
+ 화면 기획

- 앱 주요 기능 정리
- 요구사항 정의

02

기본 UI 틀 잡기

- 홈, 챌린지 생성, 히스토리, 설정 페이지 구현
- 카드 스타일, 컬러, 폰트 설정
- 주요 패키지 설치

03

챌린지 생성
& 목록

- 챌린지 생성 기능 (3일 기간 자동 지정)
- 등록된 챌린지가 저장되게 기능 넣기
- 챌린지 리스트 화면 구성
- 히스토리 화면 추가

04

하루 체크 기능

- 오늘 날짜에만 체크 가능하게 설정
- 성공/실패 여부 저장
- 간단한 메모 입력 기능 추가



06. A Seven-week Plan

7주 계획

05

완료 처리
& 보상 기능

- 뱃지 지급 시스템 구현
- 성공 시 축하 애니메이션
- 완료된 챌린지 보관함 구성

06

알림 + UI 보완

- UI 디테일 보완 (애니메이션, 전환 효과)
- 공유 기능 또는 이미지 저장 기능 추가

07

마무리 & 배포
준비

- 버그 수정
- 앱 아이콘, 스크린샷 준비
- 앱스토어 또는 플레이스토어 배포 준비



06. A Seven-week Plan

7주 계획 수정본

01

전체 구조 설계
+ 화면 기획

- 앱 주요 기능 정리
- 요구사항 정의

02

기본 UI 틀 잡기

- 홈, 챌린지 생성, 히스토리, 설정 페이지 구현
- 카드 스타일, 컬러, 폰트 설정
- 주요 패키지 설치

03

챌린지 생성
& 목록

- 챌린지 생성 기능 (3일 기간 자동 지정)
- 등록된 챌린지가 저장되게 기능 넣기
- 챌린지 리스트 화면 구성
- 히스토리 화면 추가

04

하루 체크 기능

- 오늘 날짜에만 체크 가능하게 설정
- 성공한 챌린지를 리스트에서 제외



06. A Seven-week Plan

7주 계획 수정본

05

완료 처리
& 보상 기능

- 성공 시 축하 애니메이션
- 완료된 챌린지를 히스토리 페이지로 이동

06

UI/UX 보완

- UI 디테일 보완 (캘린더 추가)
- 매주 반복기능 버튼 추가

07

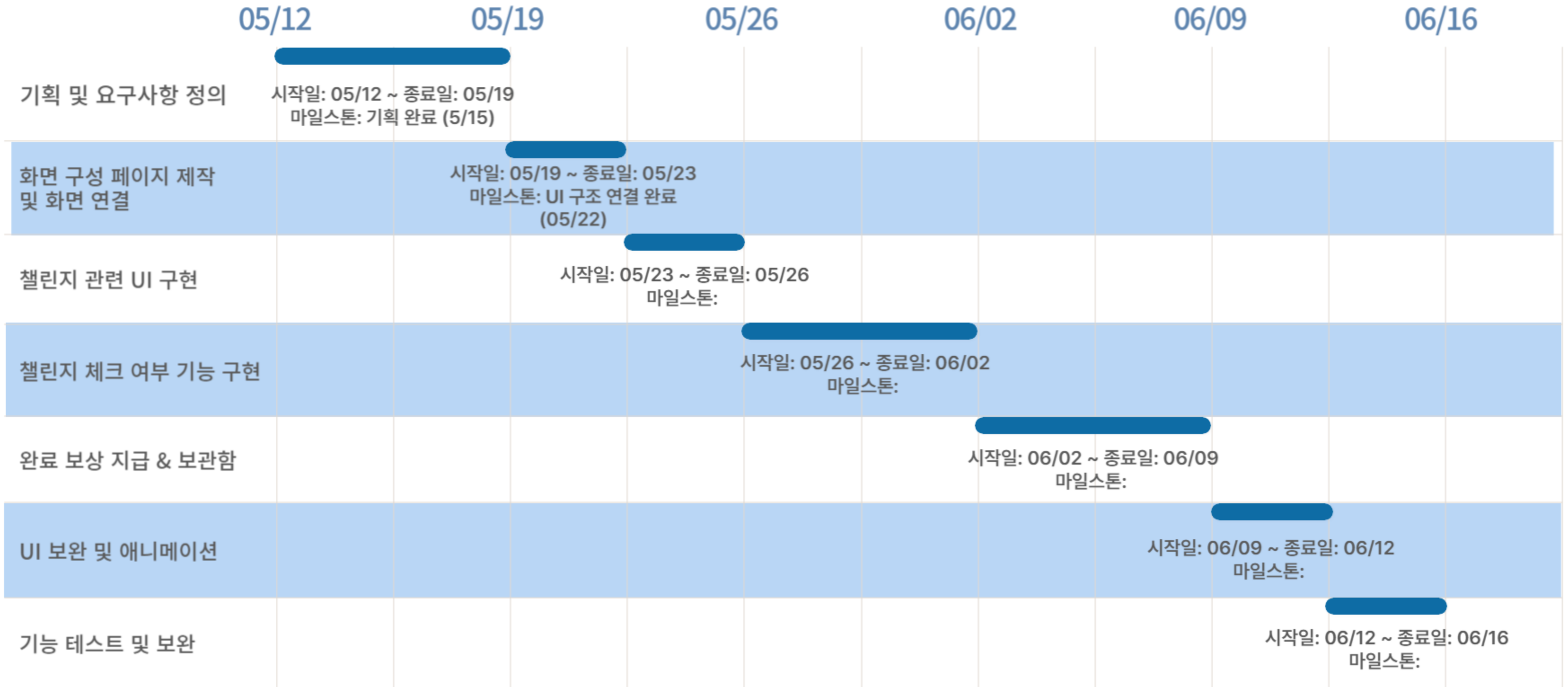
마무리 & 배포
준비

- 버그 수정



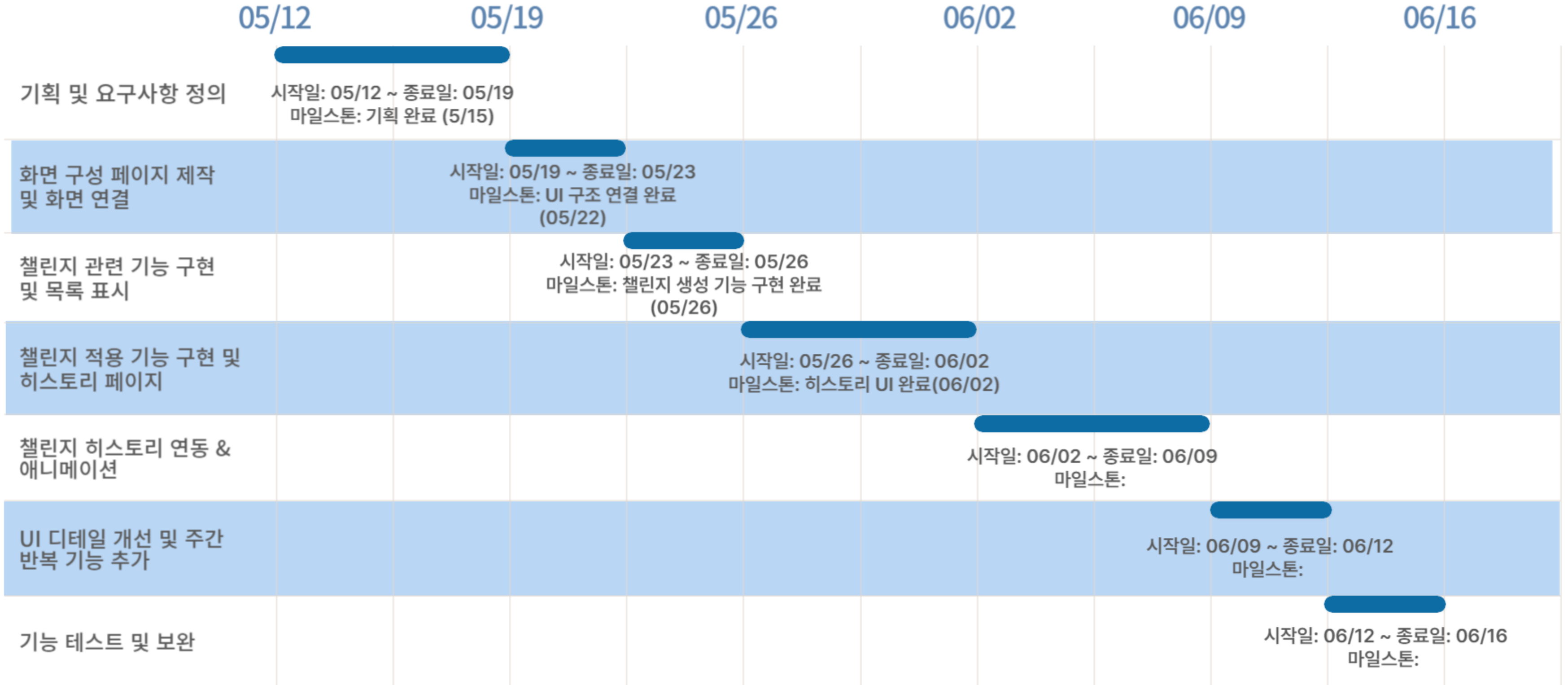
07. Gantt Charts

간트 차트



07. Gantt Charts

간트 차트 수정본



08. Feelings and Future Plans

느낀점 및 향후 계획

미완성을 한 프로젝트의 향후 계획 및 프로젝트 진행 느낀점



작심삼일

딱 의지가 가득할 때!



01 간트차트

내용 수정하기

내용 수정하기

02 미완성 프로젝트

내용 수정하기

내용 수정하기

03 내용 수정하기

내용 수정하기

내용 수정하기

09. Demonstration Video

시연 영상

플러터를 이용한 프로젝트 영상 시연



시연 영상 보러가기

시연 영상 보러가기

