2023136023 이서린

## 입성 대로로그레딩 변환자



# INDEX

발표 목차



01 프로젝트 개요

앱의 의도나 기능

05 LLM의 요구사항

LLM이 추천하는 기

09 시연 영상 플러터 제작물 시연영상 02 전략 step-by-step

육하원칙으로 앱의 목표 설명

06 7주 계획

7주동안 진행할 프로젝트의 계획

03 나의 요구사항

내가 넣고자하는 앱의 기능

07 간트차트 및 마일스톤 계획의 진행도

04 친구의 요구사항

친구가 추천하는 앱의 기능

08 향후 계획

발표 후의 계획

#### **01. Project Overview**

### 프로젝트 개요

개발하고자 하는 앱의 목적과 기능 소개





'작심삼일'



새로운 마음가짐으로 계획을 해보지만 실천이 어려운 사람들



- 새롭게 계획을 해도 작심삼일인 경우
- 딱 3일만! 실천해보자!



- 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

#### What

#### 3일 챌린지!

짧고 구체적인 '3일 챌린지'를 기록하고 실천하는 앱

#### When

#### 새롭게 시작하려는 언제든!

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

#### Why

#### 작심삼일!

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

#### Where

#### 어디서든!

모바일 환경(스마트폰)에서 언제 어디서나 간편하게

#### How

#### 성취감!

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

444

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



#### 캘린더 화면

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

66

원하는 대로 챌린지를 작성할 수 있는 기능!

77

03. Friend's Requirements

## 친구의 요구사항



#### 카테고리

- 챌린지들을 색깔이나 카테고리로 구분 표현
- 카테고리별 챌린지로 빠른 판별



#### 완료 효과

● 챌린지 3일 달성시 애니메이션 효과





444

● 챌린지 매주 반복 여부 버튼

66

분류나 반복 기능으로 편리한 플래너 앱!

99

05. LLM's Requirements

## LLM의 요구사항



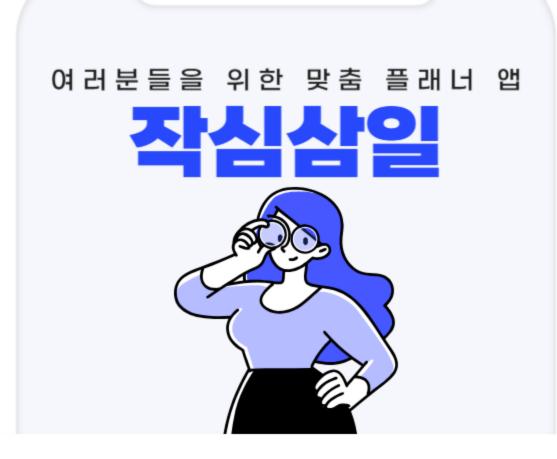
#### 보관함 기능

- 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





444

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

66

사용자 기준의 기능이 추가된 플래너 앱!

99

## 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)
- 등록한 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



## 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



#### 07. Gantt Charts

## 간트 차트



0.5	5/12	05/19	05/	26	06	/02	06/	09	06/	16
기획 및 요구사항 정의	시작일: 05/12 ~ 종료일 마일스톤: 기획 완료 (									
화면 구성 페이지 제작 및 화면 연결		시작일: 05/19 ~ 종료일 마일스톤: UI 구조 연결								
챌린지 관련 UI 구현		시작일: 0	)5/23 ~ 종료일 마일스톤:	: 05/26						
챌린지 체크 여부 기능 구현				시작일: 05/26 마일	~ 종료일: 06/0 스톤:	2				
완료 보상 지급 & 보관함					J	시작일: 06/02 ~ 마일:		)		
UI 보완 및 애니메이션							시작일: (	)6/09 ~ 종료일 마일스톤:	: 06/12	
기능 테스트 및 보완								시작일: (	)6/12 ~ 종료일 마일스톤:	06/16

#### 08. Feelings and Future Plans

## 느낀점 및 향후 계획

미완성을 한 프로젝트의 향후 계획 및 프로젝트 진행 느낀점





#### 01 간트차트

내용 수정하기

네용 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

