

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

3

작심삼일

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

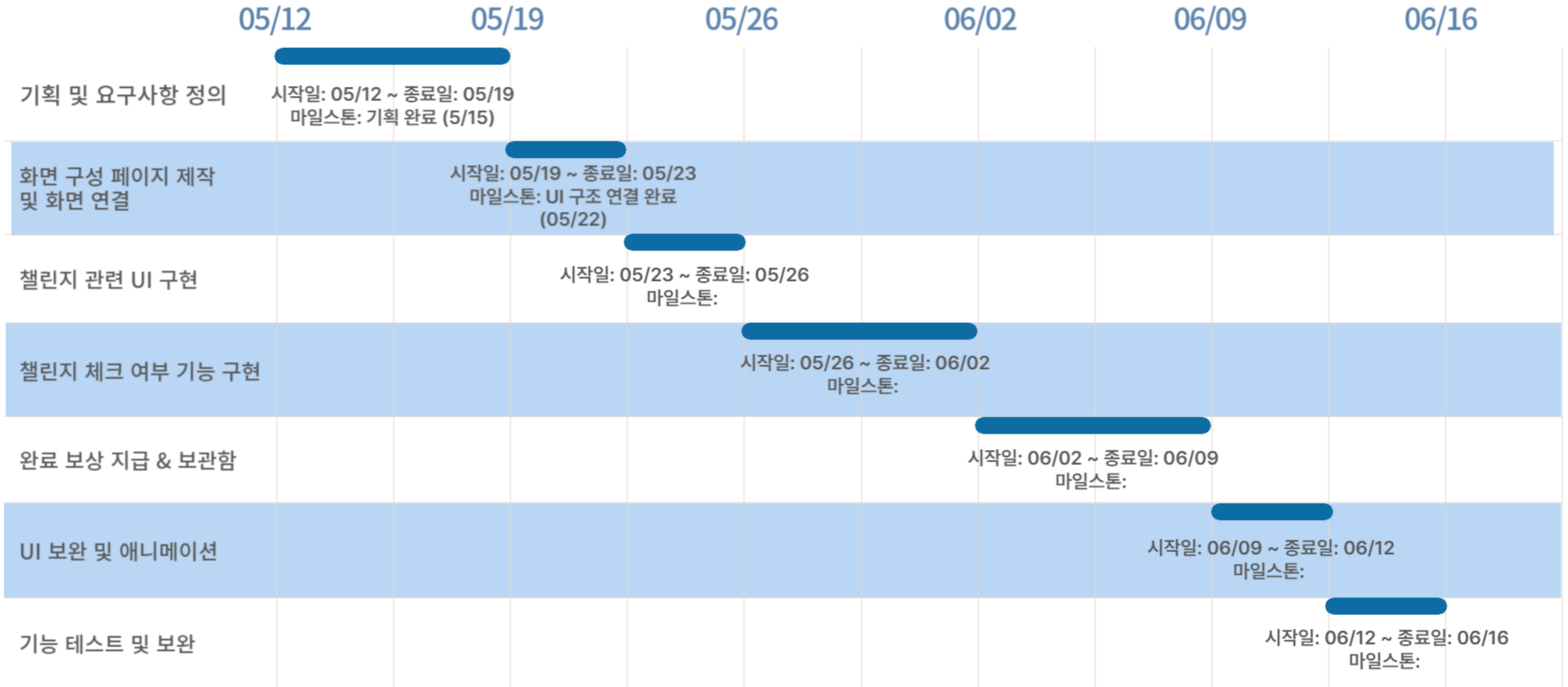
마무리 & 배포
준비

- 버그 수정



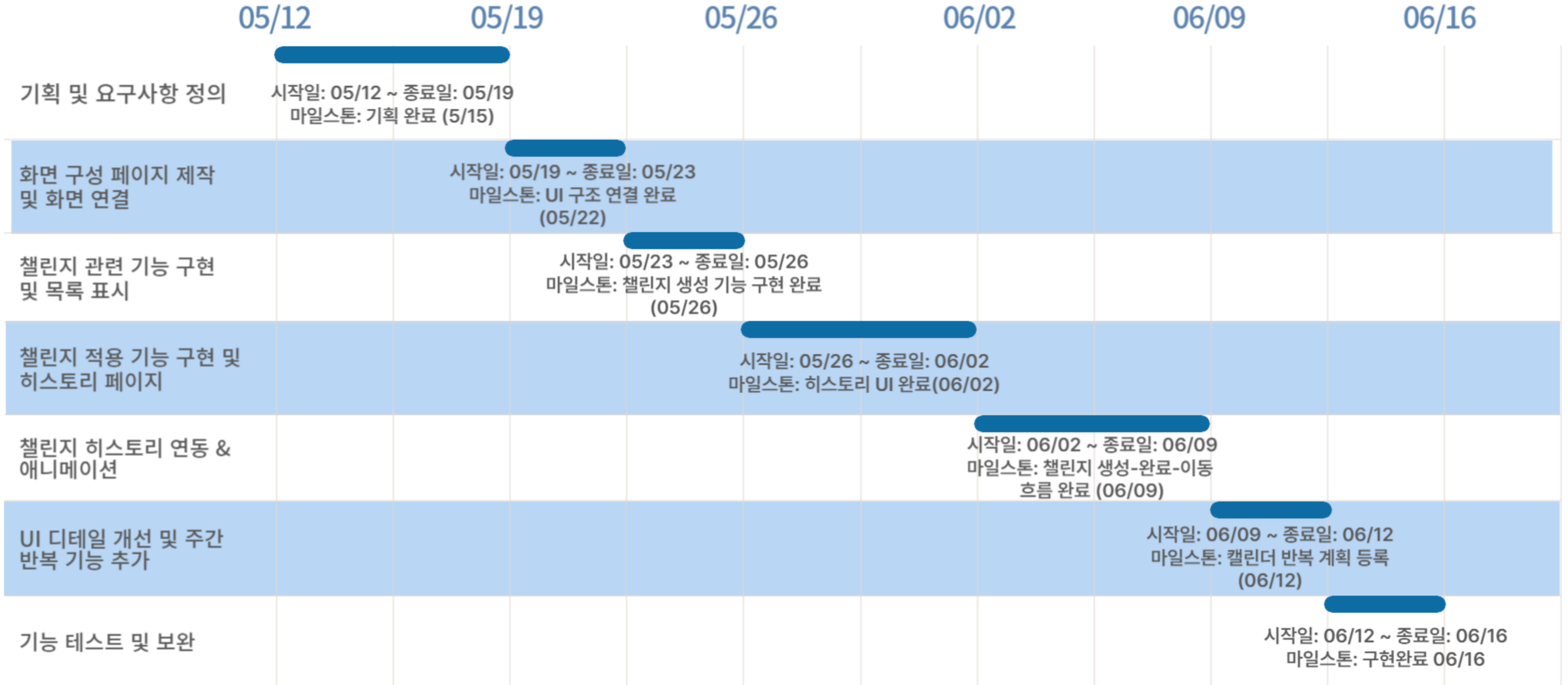
07. Gantt Charts

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

간트차트의 활용

프로젝트 활동에서의 간트차트의 활용

02 설정페이지, 기능 추가

미완성 프로젝트

동기 부여 요소 강화, 알림 효과

03 UI/UX 강화

기능 및 디자인 업그레이드

앱 색상 테마 선택 기능 (라이트/다크 모드 등)

09. Demonstration Video

시연 영상

플러터를 이용한 프로젝트 영상 시연



시연 영상 보러가기

시연 영상 보러가기

