

앱프로그래밍 프로젝트

2023136023 | 이서린

3

작심삼일

- 1. 3일이라는 기간동안 실천할 챌린지 생성
- 2. 성공 또는 실패로 체크하고 보상 뱃지 받기
- 3. 진행중인 챌린지, 완료한 챌린지, 실패한 챌린지들을 보관하고 한 눈에 살펴보기

전략: STEP-BY-STEP

Who

누구든!

목표를 세우고 실천에 어려움을 느끼는 사람들, 특히 자기 계발을 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 시도할 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 배지와 피드백을 통해 성취감을 제공하고 동기를 지속 시킴

요구사항 수집 (나의 요구사항)



챌린지 생성 기능

사용자가 챌린지 제목과 설명을 입력할 수 있어야 한다.

시작일을 선택하면 자동으로 3일간의 챌린지 기간이 설정되어야 한다.

카테고리 또는 이모지 아이콘을 선택할 수 있어야 한다.



챌린지 진행 기능

사용자는 매일 챌린지를 수행했는지 체크할 수 있어야 한다.

하루에 한 번만 성공/실패 체크가 가능해야 한다.

하루별 간단한 메모를 남길 수 있어야 한다.



챌린지 목록 보기

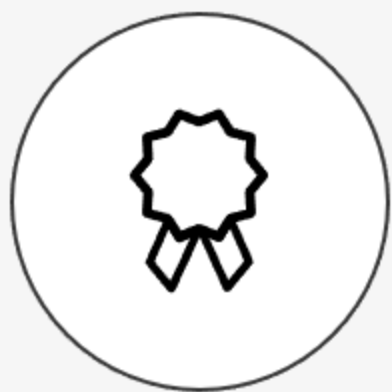
현재 진행 중인 챌린지를 확인할 수 있어야 한다.

완료된 챌린지와 실패한 챌린지를 구분해서 볼 수 있어야 한다.

오늘 체크하지 않은 챌린지를 강조해 보여줘야 한다.

01

요구사항 수집 (LLM)



챌린지 완료 및 보상

챌린지를 3일간 성공적으로 완료하면 완료 처리가 되어야 한다.

성공 시 뱃지 또는 축하 애니메이션이 제공되어야 한다.

실패한 챌린지도 기록으로 남아야 하며, 다시 시작할 수 있어야 한다.



보관함 기능

완료된 챌린지들을 목록으로 저장해 둘 수 있어야 한다.

뱃지 또는 챌린지 성공 이력을 확인할 수 있어야 한다.



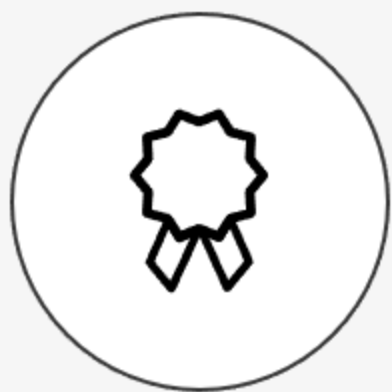
알림 기능

사용자가 설정한 시간에 알림을 받을 수 있어야 한다.

오늘의 체크를 유도하는 리마인더 알림이 있어야 한다.

01

요구사항 수집 (친구)



완료 효과

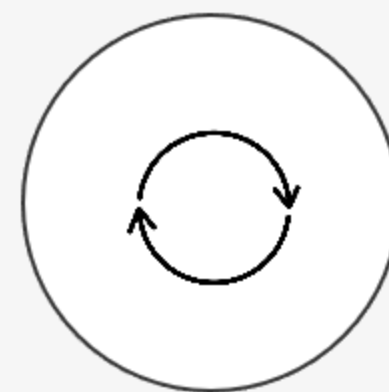
챌린지 3일이 완료되면
콘페티 효과로 달성했을 때 성취감을
더 느낄 수 있도록
디자인



카테고리

챌린지들을 색깔이나 태그 등으로
구별할 수 있도록 카테고리
기능을 추가

한 눈에 봤을때 어떤 챌린지를 진행하
고 있는지 카테고리로 빠르게 판별



반복 기능

특정 챌린지를 여러번 반복하고 싶을경
우 매주 반복하는 버튼을 추가하여
상세 기능 추가

STEP.01

전체 구조 설계 + 화면 기획

- 앱 주요 기능 정리
- 요구사항 정의

STEP.02

기본 UI 틀 잡기

- 홈, 챌린지 생성, 상세 화면 UI 구현
- 카드 스타일, 컬러, 폰트 설정
- 주요 패키지 설치

STEP.03

챌린지 생성 & 목록

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

STEP.04

하루 체크 기능

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

STEP.05

완료 처리 & 보상 기능

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

STEP.06

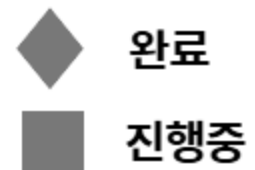
알림 + UI 보완

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

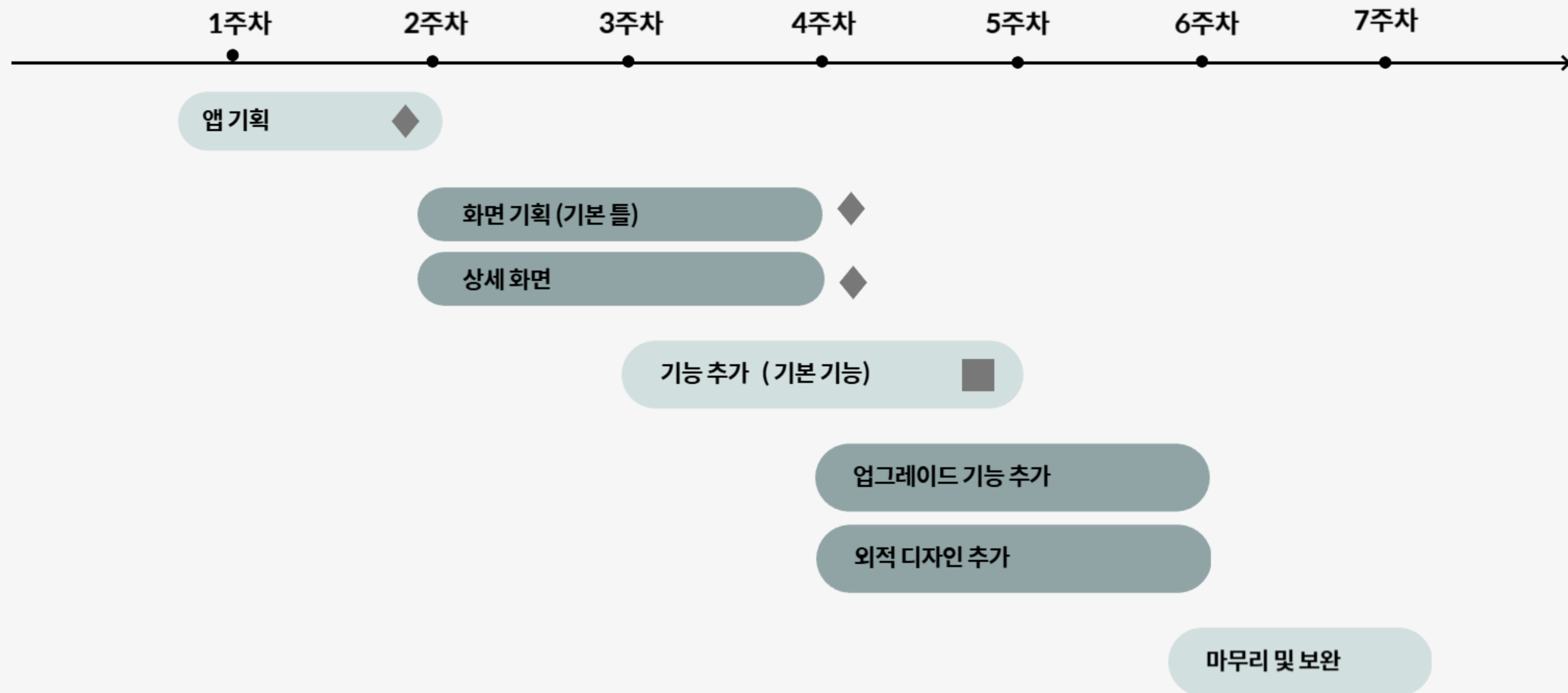
STEP.07

마무리 & 배포 준비

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



간트차트



GANTT INFOGRAPHIC

07
Month scheduler

- 상세 설명 -

- 1주차
어떤 앱을 만들지 기획 후 어떤 기능 넣을지 기획
- 2주차
기본적인 기능들을 분류하여 각각 페이지를 나누고, 기본 레이아웃 구현
- 3주차
페이지들 추가 디자인 및 각각의 기본적인 기능 구현
- 4주차
이 앱의 기본적인 기능 외에 추가 기능 구현하기
- 5주차
디자인 요소 다듬기
- 6주차
잘 돌아가는 지 확인 후 앱 보완하기

| Open Sans ExtraBold | 05/12 | 05/19 | 05/26 | 06/02 | 06/09 | 06/16 | 06/23 |
|----------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 01. 앱 기획 | | | | | | | |
| 02. 화면 기획 (기본틀) | | | | | | | |
| 03. 상세페이지 (서브 페이지) 레이아웃 구현 | | | | | | | |
| 04. 기본적인 기능 추가 | | | | | | | |
| 05. 기능 강화하기 (추가 기능 구현) | | | | | | | |
| 06. 디자인 요소 다듬기 | | | | | | | |
| 07. 보완 및 마무리 단계 | | | | | | | |

■ 추가로 진행하기

■ 중간정도 진행

■ 완료