# Wine Class PPT 자료

# 김혜준/유한조/유호준/최은정/최예나

2022.04.24

1. 프로젝트 소개

* 진행 전 팀원 과의 규정과 각 역할 팀장 선정  
  -------------------(Untitled (4), (5) 첨부)
  1. 원활한 프로젝트 진행에 앞서 조원들 간의 규칙을 설정
  2. 각 업무에 관한 팀장을 선정하였습니다. 각자 부족한 부분에 대해 팀장을 맡기로 하였고 지원자에 우선순위를 두어 진행
* **키오스크를 주제로 선정하게 된 히스토리**  
  -------------------(Untitled (0) 첨부)
  1. 팀원 모두 비전공자이며, 아직 능숙하게 코드를 치는 능력 미숙함을 고려
  2. 본 프로젝트의 목표는 복습위주라는 것
  3. JDBC의 흐름을 익힐 수 있고 java에서 자주 사용되는 다양한 조건문, 반복문을 사용 가능한 주제 선정 필요함 인지
  4. 수업에 사용한 예제인 메뉴 주문으로 하게 될 경우 보다 수월하게 모델링과 JDBC복습이 가능하게 될 것이라 생각
  5. 주문 내역과 메뉴 뿐만 아닌 회원 관리도 접목하여 관리자 및 고객이 사용할 수 있는 view를 나누며 DB 테이블의 연관관계를 최대한 고려하며 데이터 CRUD를 활용할 수 있는 점 , 다양한 프로세스를 연습하기에 적합할 것이라 생각
  6. 술집/밥집 키오스크와 영화관 예매/항공권 예약/출퇴근 시스템 등의 의견 중 익명 다중 토너먼트 투표로 키오스크 - 술집을 선정하게 됨  
     ------------------------ Untitled (1),(2),(3)
* **키오스크를 도입한 많은 업체 중 와인바를 선정한 이유**
  1. 처음엔 드라마 ‘이태원 클라쓰’의 ‘단밤’처럼 가볍게 모두가 자주 이용하는 PUB을 선정하여 진행하려 했으나 너무 흔해 키오스크라는 진부한 시스템에 신선함을 더하기 부족하다는 생각
  2. 아직 키오스크의 도입이 미미한 와인바에 키오스크를 하면 재밌게 프로젝트를 할 수 있을 것
  3. 와인바를 처음 경험하는 고객의 경우, 메뉴를 차근차근 구경 후 직원에게 주문하는 행위에 부담을 느낄 수 있음 -> 키오스크로 전환하여 여유롭게 주문할 수 있는 편안함 제공

1. 현 프로젝트의 모델링 진행 단계

* 진행 시 택한 팀워크 방식

각자 먼저 만들어보고(복습), 종합(최종)하는 방식으로 진행하는 등  
프로그램의 심화된 기능 개발에 중점을 두지 않고   
각 업무에 대한 정확한 이해를 중점으로 두고 진행

* **프로젝트 목표치의 선정**
* 프로젝트 목표치
  + 1단계 최소 기능은 작동되도록
  + 2단계 수업시간에 배운 정도
  + 3단계 우리가 만든 기능
  + 4단계 수업에 안배운 것을 추가
* 3단계에 목표를 두고 진행하였고 욕심내서 하기보다는   
  기본에 충실해져 중요한 것들은 한번 더 정확히 짚고 나가기로

--------------------------------------- Untitled (6) 첨부

* **요구 분석**

주제 선정 이 후 각자 와인바에 대한 시나리오를 생각하여 그에 대한 조건 및 진행방향을 설정

5명의 의견 중 과한 조건은 제외하고 부족한 조건은 채우며 최종 요구사항을 작성

(요구사항 폴더 사진)

* **개념적 설계 (개체 관계도 UML)**

작성된 업무기술서를 베이스로 유스케이스를 작성

개인적으로 유스케이스를 작성 후

자신이 만든 유스케이스에 대해 설명하고 피드백하는 시간을 가졌습니다.

그 후 모두의 의견을 통합하여 최종본을 만들었습니다.

(유스케이스 폴더 첨부)

유스케이스를 하며 동시에 같이 메뉴에 대한 카테고리 선정

(메뉴 카테고리 선정 첨부)

* **논리적 설계 (테이블 구조 ERD)**

유스케이스로 전체적인 흐름을 잡은 후 ERD를 생성

ERD는 5명의 각자의 파트를 맡아 작성하였으며 이 또한 개인이 작성해온 ERD에 대해 설명하기 위한 발표시간을 가졌습니다.

(ERD발표 사진 첨부)

(호준: ERD를 최종ERD로 수정해서 처음에 작성한 ERD 사라짐

예나: ERD 어딨을까요)  
통합된 ERD로 결정하였고 각각의 엔티티를 대표할 수 있는

주요식별자를 선정하고 그에 따른 외래식별자를 선정하는 등 몇 번의 수정을 거쳐 ERD를 완성했습니다.

(ERD 폴더 첨부

* **물리적 설계 (테이블 명세서(정의서) , DBMS 지원방법, 트랜젝션 처리)**

1. 완성된 ERD를 토대로 상관모델링을 작성  
   좌측 열에는 프로세스에 대한 트랜젝션 단위로 기입하였고,   
   최 상단 행에 대해선 각각의 주요식별자를 기입

(상관 모델링 첨부)

1. 각 트랜젝션별로 팀원 모두 CRUD작업을 진행할 수 있도록 나눠서 기능 개발 업무 분담
2. (상관 모델링에 작성)
3. 테이블 정의서  
   그 후 각 컬럼들의 제약조건과 데이터형, 이름 등 선정  
   컬럼명에 대해선 직관적으로 알 수 있게끔 노력하여 테이블 정의서를 작성

(테이블 정의서 폴더 첨부)

* **구현 (DDL 활용, DB 스키마 구조 생성)**

**스키마란?** 데이터베이스의 논리적 정의, 데이터 구조와 제약조건에 대한 명세  
구성 요소 – 개체, 속성, 관계, 제약조건

1. DB에 기본적인 테이블 생성 및 컬럼 생성을 위해 대해 작성.   
   조 원들 과의 상의 후 다음과 같은 메뉴를 INSERT하기로 결정

(메뉴 데이터 첨부)

1. 서로의 코드해석 및 충돌 방지를 위하여 클래스와 메소드명 정함

(메소드명 정의 폴더 첨부)

1. 작업한 결과물을 실제 DB에 INSERT하기 위한 SQL문을 작성  
   DB담당 팀장이 전체적인 틀에 대한 SQL문을 제공  
   그에 대해 조원 모두 오류검토(테이블 이름이나 자료형 정의 등) 후   
   INSERT 작업을 진행

(DB INSERT 첨부)

1. 혜준님이 만들어준 VIEW로 전체적인 구현 틀을 잡았고 각자 파트를 나누어 구현을 진행
2. 각 기능 담당자 별 기능 코드 발표