

# 수료 프로젝트 1팀 발표

---

시스템명 : 농어촌olleh

- 1팀:이상인,김지희,우정현,장동현

# 순서

1

## 프로젝트 개요

1.1 추진 배경

1.2 목적 / 목표

2

## 팀구성 및 개발일정

2.1 팀 구성( R&R)

2.2 프로젝트 일정

3

## 기능정의서

3.1 기능정의서

4

## 프로세스 분할도

4.1 프로세스 분할도

4.2 프로세스 설계서

5

## 테이블 설계

5.1 테이블 ERD

6

## 아키텍처 설계

6.1 소요 기술

6.2 시스템 아키텍처

7

## 화면설계

7.1 메뉴 구조

7.2 주요 화면 레이아웃

8

## 시연

8.1 시연 시나리오

8.2 동영상 시연 및 Demo 시연

9

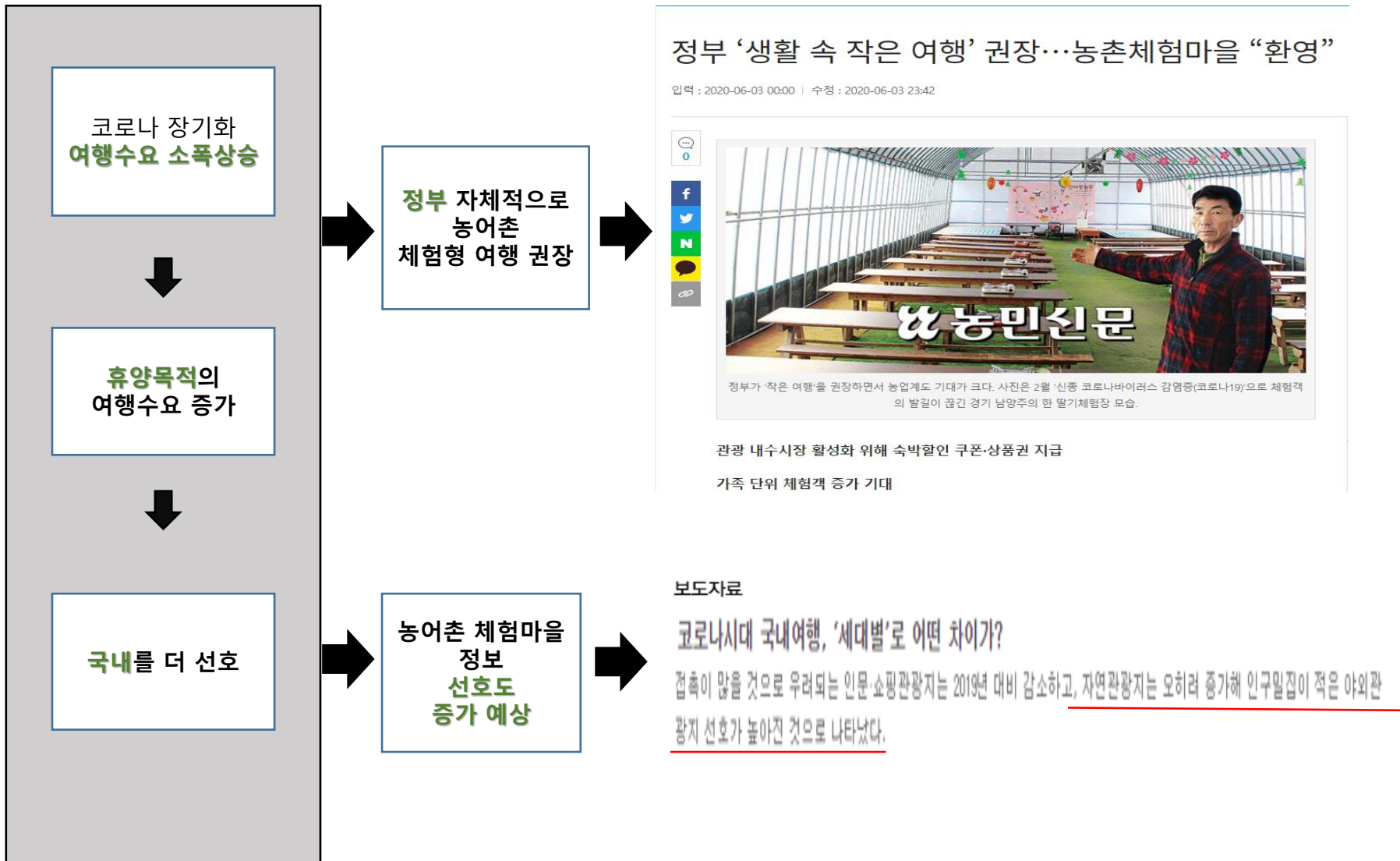
## 질의 응답 및 후기

9.1 후기

9.2 Q & A

# 1.1 추진배경

## 1.프로젝트 개요



**농어촌 체험마을 정보 환경을 구축해서  
국내외 여행객들에게 정보수집의 편의 제공 목적**

## 1.2목표

## 1.프로젝트 개요

### 1) 지도와 마커를 이용해 위치정보를 쉽게 공유



## 1.2 목표

### 1. 프로젝트 개요

2) 정보를 한곳에 볼 수 있는 편리함을 제공한다.



체험마을사진

체험마을 간략한정보  
(이름, 체험프로그램, 소개)

관심

별점

리뷰목록

1 2 3

인근 관광지 (지도)

### 3)리뷰,댓글기능을 통해 사용자간의 정보를 공유


리뷰 상세페이지

제목

별점 5

내용

체험마을 등록사진이용객



---

댓글

댓글을 입력해주세요

댓글등록

댓글번호

내용

작성자

1

....

....

## 1.2목표

## 1.프로젝트 개요

### 4)예약시스템을 통한 편의성 제공

예약마을이름

체험프로그램명

예약 날짜 선택

예약시간 선택

인원 선택

예약자 이름

예약자 전화번호

예약하기



2021년 Sep						
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



# 순서

1	프로젝트 개요	6	아키텍처 설계
1.1	추진 배경	6.1	소요 기술
1.2	목적 / 목표	6.2	시스템 아키텍처
2	팀구성 및 개발일정	7	화면설계
2.1	팀 구성( R&R)	7.1	메뉴 구조
2.2	프로젝트 일정	7.2	주요 화면 레이아웃
3	기능정의서	8	시연
3.1	기능정의서	8.1	시연 시나리오
		8.2	동영상 시연 및 Demo 시연
4	프로세스 분할도	9	질의 응답 및 후기
4.1	프로세스 분할도	9.1	후기
4.2	프로세스 설계서	9.2	Q & A
5	테이블 설계		
5.1	테이블 ERD		

## 2.1 팀 구성[R&R]

## 2.팀구성 및 개발일정

<p>팀장</p>			
-----------	--	--	--

- 메인화면 설계
- 지도 및 마커 기능 구현 및 설계
- 예약기능 구현 및 설계
- 검색서비스 구현 및 설계
- 랭킹페이지 구현 및 설계

- 프로세스 설계
- 관리자 기능 구현 및 설계
- 관리자 UI구현

- DB설계 및 구현
- 회원서비스 기능 구현 및 설계
- 리뷰기능 구현 및 설계

- 화면 레이아웃 설계
- 회원이용UI구현

## 2.2프로젝트 일정

### 2.팀구성 및 개발일정

구분			6월					7월					8월					9월				
			1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주
기획	프로젝트 기획	계획				6.22~6.30																
		실적				6.22~6.30																
분석 및 설계	프로세스 설계, 기능 정의서	계획						7.1~7.7														
		실적						7.1~7.7														
	화면설계	계획							7.9~7.14													
		실적							7.9~7.14													
	DB설계	계획							7.9~7.14													
		실적							7.9~7.14													
	통합시나리오	계획								7.16~7.20												
		실적								7.16~7.20												
구현	회원기능, 메인화면	계획									7.21~8.16											
		실적									7.21~8.19											
	지도,카테고리 검색	계획												8.16~9.3								
		실적												8.6~9.10								
	마이페이지 기능	계획													8.16~8.31							
		실적													8.19~9.16							
	관리자기능	계획														8.16~8.31						
		실적														8.27~9.16						
테스트	UI테스트	계획																		9.16~9.17		
		실적																		9.17~9.27		
	통합테스트	계획																		9.16~9.17		
		실적																		9.17~9.27		
	이슈확인	계획																		9.16~9.17		
		실적																		9.17~9.27		
	최종점검	계획																		9.16~9.17		
		실적																		9.17~9.27		

지도구현에서  
예상보다 기능  
이 복잡하여  
예상시간보다  
많이 소요

첨부파일에서  
예상보다 기능  
이 복잡하여  
예상시간보다  
많이 소요

# 순서

1

## 프로젝트 개요

1.1 추진 배경

1.2 목적 / 목표

2

## 팀구성 및 개발일정

2.1 팀 구성( R&R)

2.2 프로젝트 일정

3

## 기능정의서

3.1 기능정의서

4

## 프로세스 분할도

4.1 프로세스 분할도

4.2 프로세스 설계서

5

## 테이블 설계

5.1 테이블 ERD

6

## 아키텍처 설계

6.1 소요 기술

6.2 시스템 아키텍처

7

## 화면설계

7.1 메뉴 구조

7.2 주요 화면 레이아웃

8

## 시연

8.1 시연 시나리오

8.2 동영상 시연 및 Demo 시연

9

## 질의 응답 및 후기

9.1 후기

9.2 Q & A

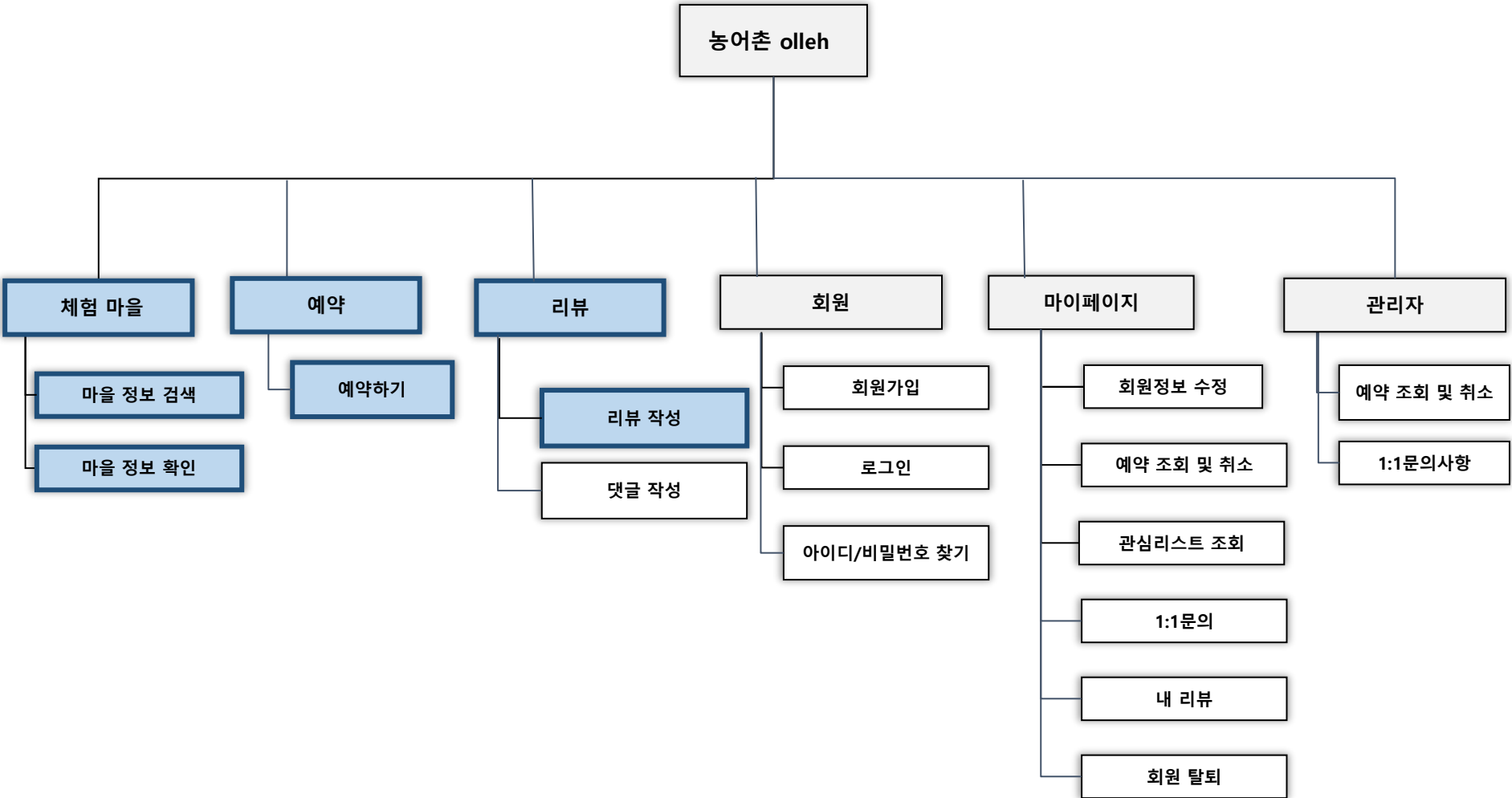
3.1 기능정의서

기능	요구사항	세부기능	
회원기능	회원편의를위한기능	회원가입	로그인
		아이디/비밀번호찾기	1대1문의
		예약확인	회원탈퇴
마을검색,예약기능	체험마을을 검색하는 기능	카테고리를통한검색	검색어를 통한 검색
		지도(마커,클러스터,인포윈도)	마을세부페이지
		관심리스트등록	예약
		랭킹페이지	
관리자기능	관리자가 예약을 확인하고 문의답변을 주는 기능	예약조회,취소	1대1문의 답변
커뮤니티기능	사용자간의 정보를 교환하기위한 기능	리뷰작성	댓글작성

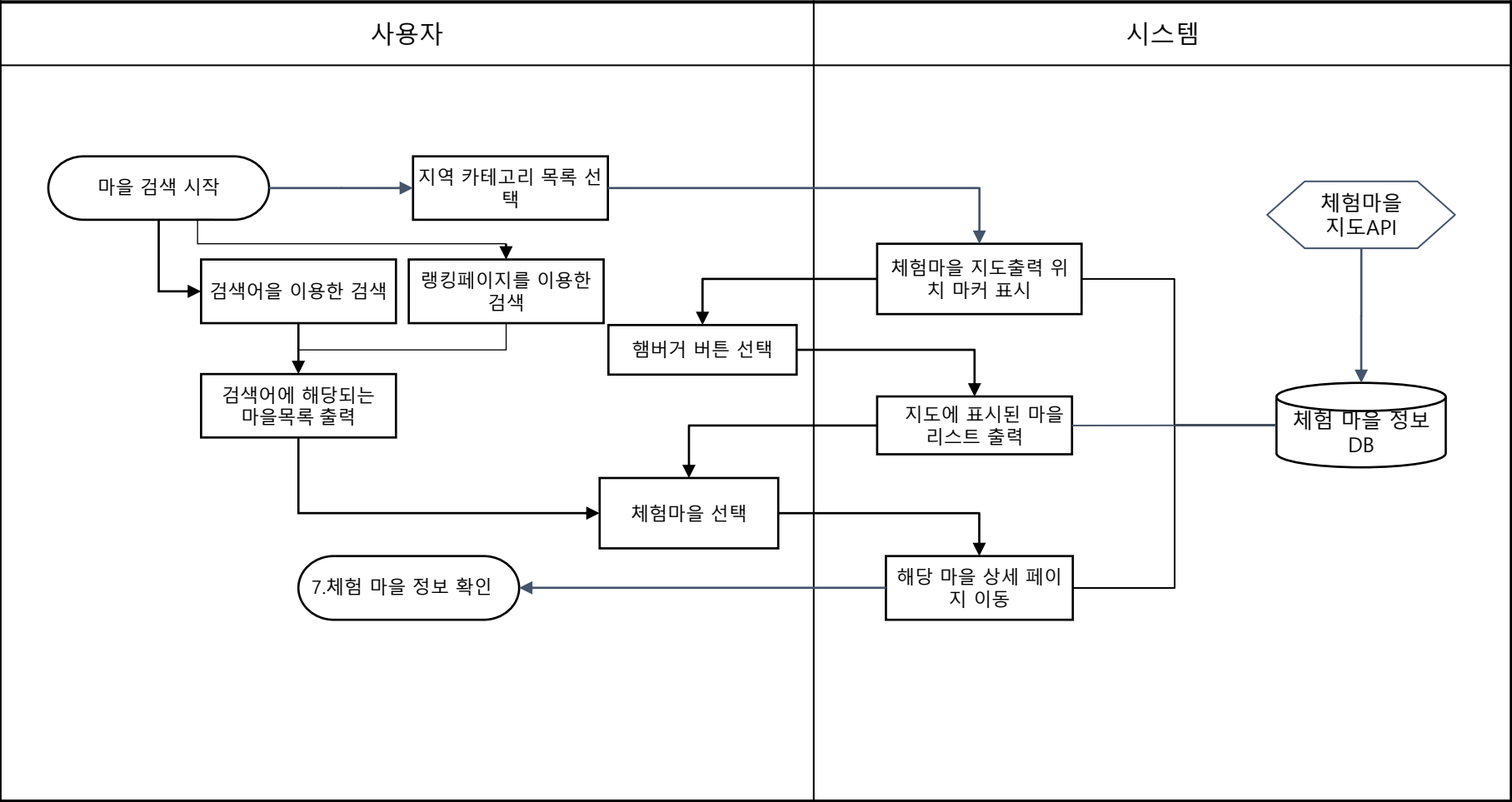
# 순서

1	프로젝트 개요	6	아키텍처 설계
1.1	추진 배경	6.1	소요 기술
1.2	목적 / 목표	6.2	시스템 아키텍처
2	팀구성 및 개발일정	7	화면설계
2.1	팀 구성( R&R)	7.1	메뉴 구조
2.2	프로젝트 일정	7.2	주요 화면 레이아웃
3	기능정의서	8	시연
3.1	기능정의서	8.1	시연 시나리오
		8.2	동영상 시연 및 Demo 시연
4	프로세스 분할도	9	질의 응답 및 후기
4.1	프로세스 분할도	9.1	후기
4.2	프로세스 설계서	9.2	Q & A
5	테이블 설계		
5.1	테이블 ERD		

# 4.1 프로세스 분할도

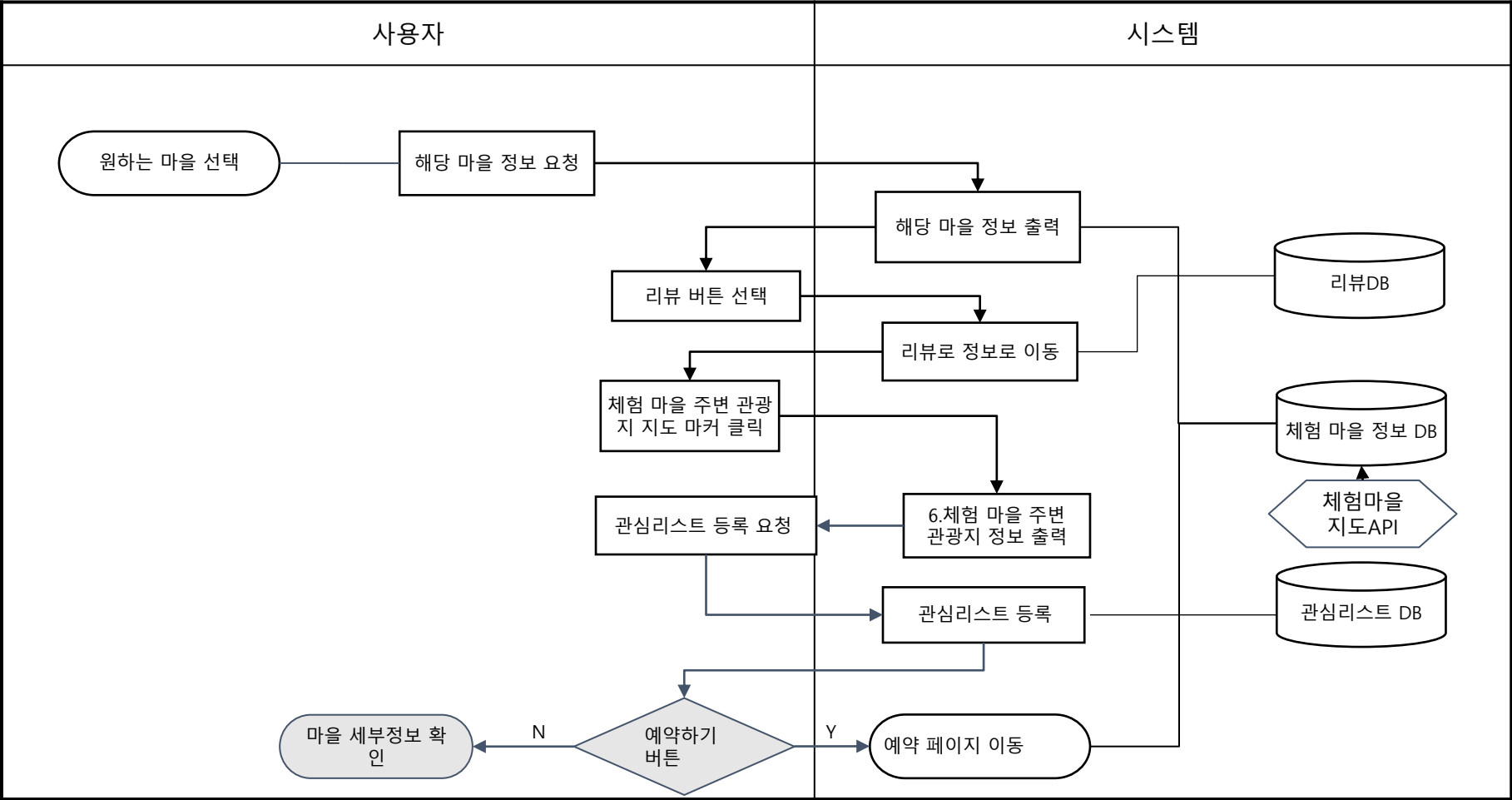


마을 정보 검색

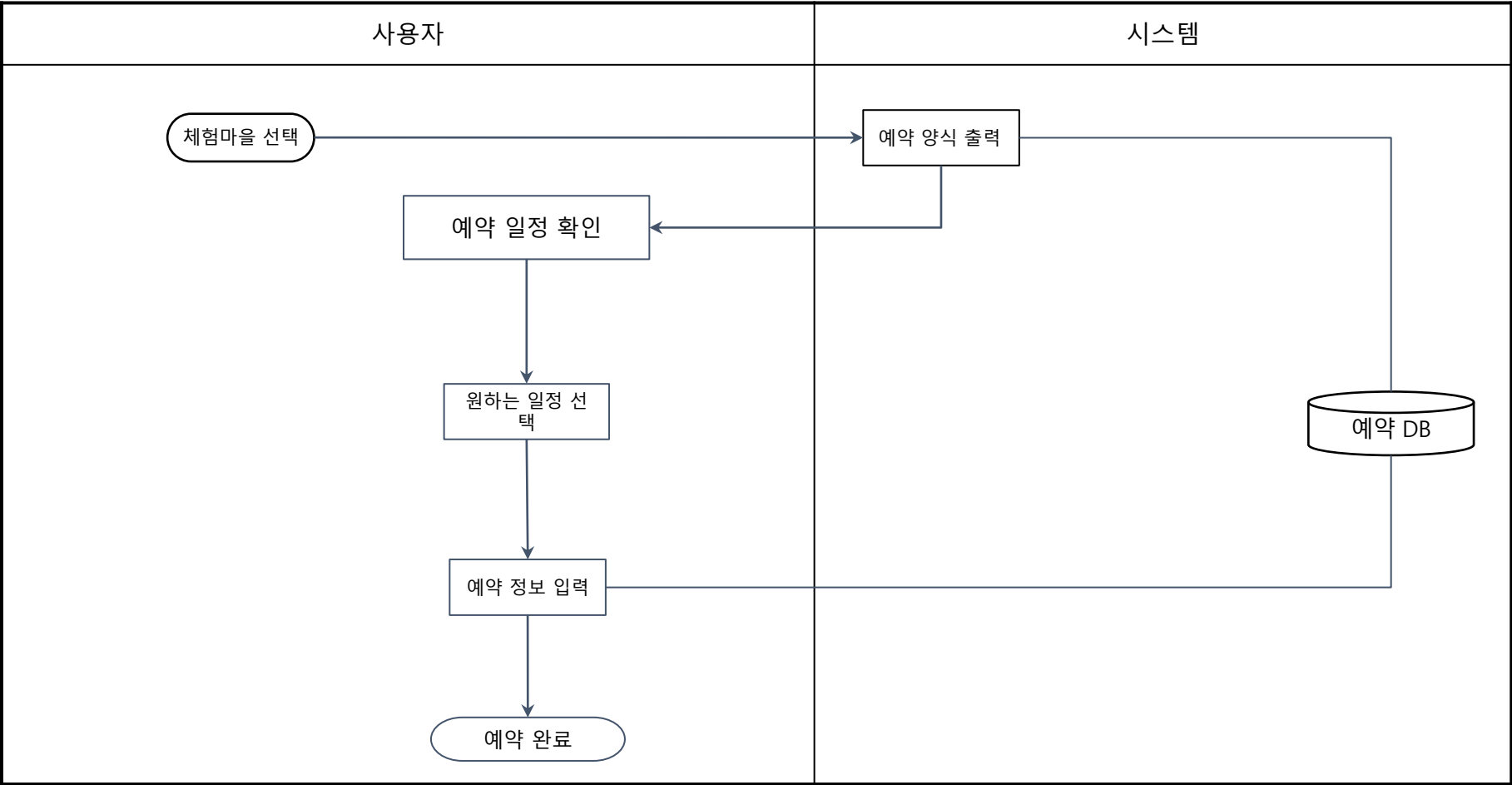




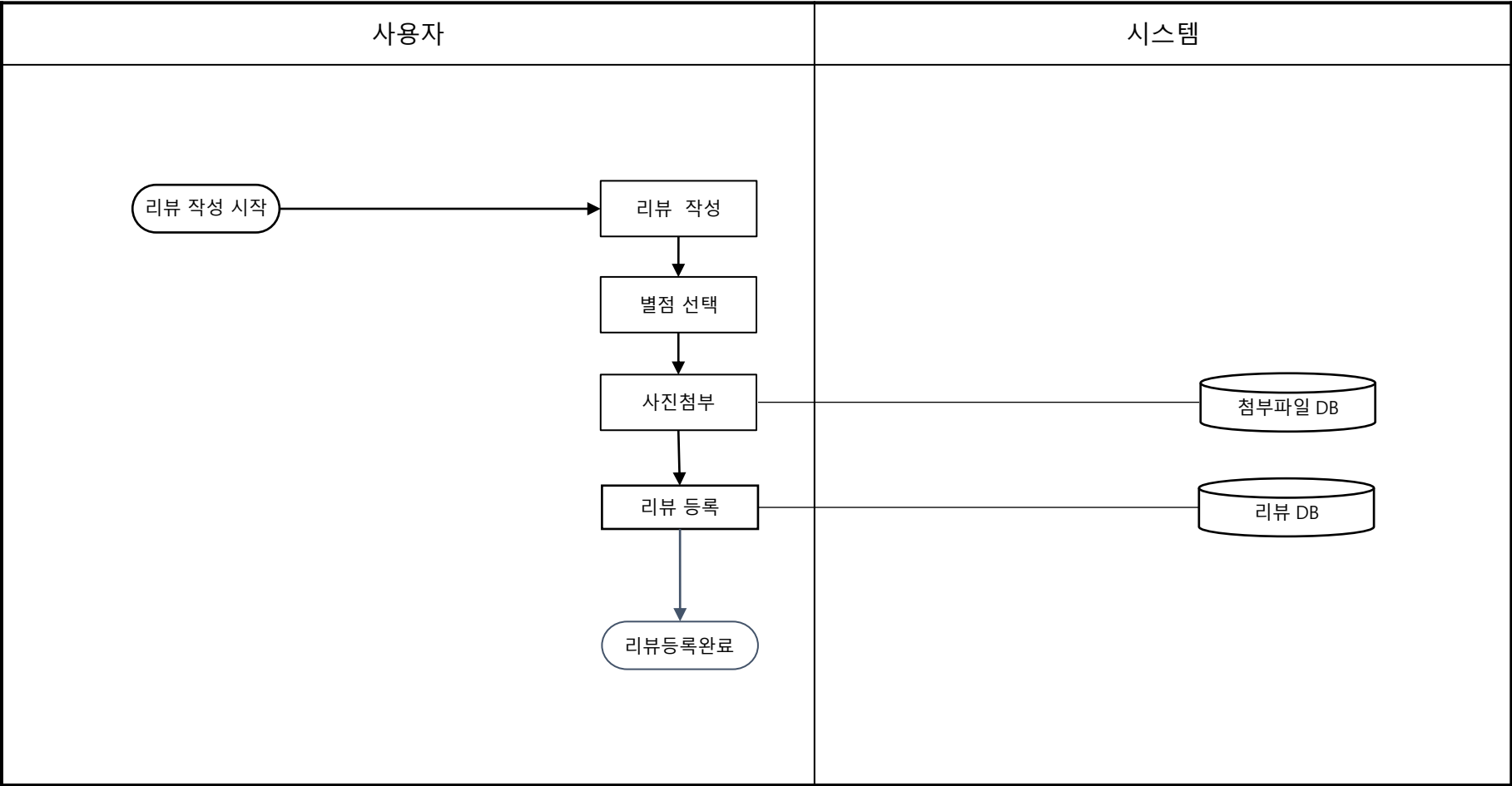
마을 정보 확인



예약하기



리뷰작성



# 순서

1

## 프로젝트 개요

1.1 추진 배경

1.2 목적 / 목표

2

## 팀구성 및 개발일정

2.1 팀 구성( R&R)

2.2 프로젝트 일정

3

## 기능정의서

3.1 기능정의서

4

## 프로세스 분할도

4.1 프로세스 분할도

4.2 프로세스 설계서

5

## 테이블 설계

5.1 테이블 ERD

6

## 아키텍처 설계

6.1 소요 기술

6.2 시스템 아키텍처

7

## 화면설계

7.1 메뉴 구조

7.2 주요 화면 레이아웃

8

## 시연

8.1 시연 시나리오

8.2 동영상 시연 및 Demo 시연

9

## 질의 응답 및 후기

9.1 후기

9.2 Q & A

## 5.1 테이블 ERD

## 전체 테이블 ERD



## 5.1 테이블 ERD

## 중요 테이블 ERD

리뷰

PK:리뷰번호  
 FK:작성자ID,마을번호  
 중요컬럼:별점

PK	AI	FK	Null	Logical Name	Name	Type	
✓				리뷰번호	reviewNum	NUMBER(10)	+
	✓			제힐마을번호	id	NUMBER(10)	-
				작성자ID	memberId	VARCHAR2(20)	-
				리뷰제목	reviewTitle	VARCHAR2(150)	-
				작성일	RCDATE	TIMESTAMP	-
				수정일	RUDATE	TIMESTAMP	-
				본문내용	reviewContent	VARCHAR(600)	-
				별점	score	NUMBER(1)	-

체험마을

PK:마을번호  
 중요컬럼:위도,경도

PK	AI	FK	Null	Logical Name	Name	Type	
✓				체험마을번호	id	NUMBER(10)	+
				체험마을명	exprnVilageNm	VARCHAR2(48)	-
				시도명	ctprvnNm	VARCHAR2(30)	-
				시군구명	signguNm	VARCHAR2(15)	-
				홈페이지주소	homepageUrl	VARCHAR2(40)	-
				대표자 연락처	phoneNumber	NUMBER(11)	-
				도로명주소	rdnmadr	VARCHAR2(300)	-
				체험프로그램 최대 인원수	villageCount	number(2)	-
				위도	vilageLatitude	VARCHAR2(20)	-
				경도	vilageLongitude	VARCHAR2(20)	-
				체험프로그램구분	exprnSe	VARCHAR2(30)	-
				체험프로그램명	exprnCn	VARCHAR2(240)	-
				대표자 이름	prsnbName		-

예약

PK:예약번호  
 FK:회원아이디,마을번호  
 중요컬럼:인원수

PK	AI	FK	Null	Logical Name	Name	Type	
✓				예약번호	reservationNumber	NUMBER(10)	+
	✓			체험마을번호	id	NUMBER(10)	-
				회원아이디	memberId	VARCHAR2(20)	-
				예약날짜	reservationDate	DATE	-
				예약 시간	checkin	DATE	-
				인원수	total	NUMBER(10)	-
				예약자명	reservationName	VARCHAR2(15)	-
				예약자연락처	reservationTel	NUMBER(11)	-
				시도명	ctprvnNm	VARCHAR2(60)	-
				시군구명	sigunguNm	VARCHAR2(60)	-
				체험프로그램구분	exprnSe	VARCHAR2(30)	-
				체험프로그램명	exprnCn	VARCHAR2(240)	-

# 순서

1	프로젝트 개요	6	아키텍처 설계
1.1	추진 배경	6.1	소요 기술
1.2	목적 / 목표	6.2	시스템 아키텍처
2	팀구성 및 개발일정	7	화면설계
2.1	팀 구성( R&R)	7.1	메뉴 구조
2.2	프로젝트 일정	7.2	주요 화면 레이아웃
3	기능정의서	8	시연
3.1	기능정의서	8.1	시연 시나리오
		8.2	동영상 시연 및 Demo 시연
4	프로세스 분할도	9	질의 응답 및 후기
4.1	프로세스 분할도	9.1	후기
4.2	프로세스 설계서	9.2	Q & A
5	테이블 설계		
5.1	테이블 ERD		

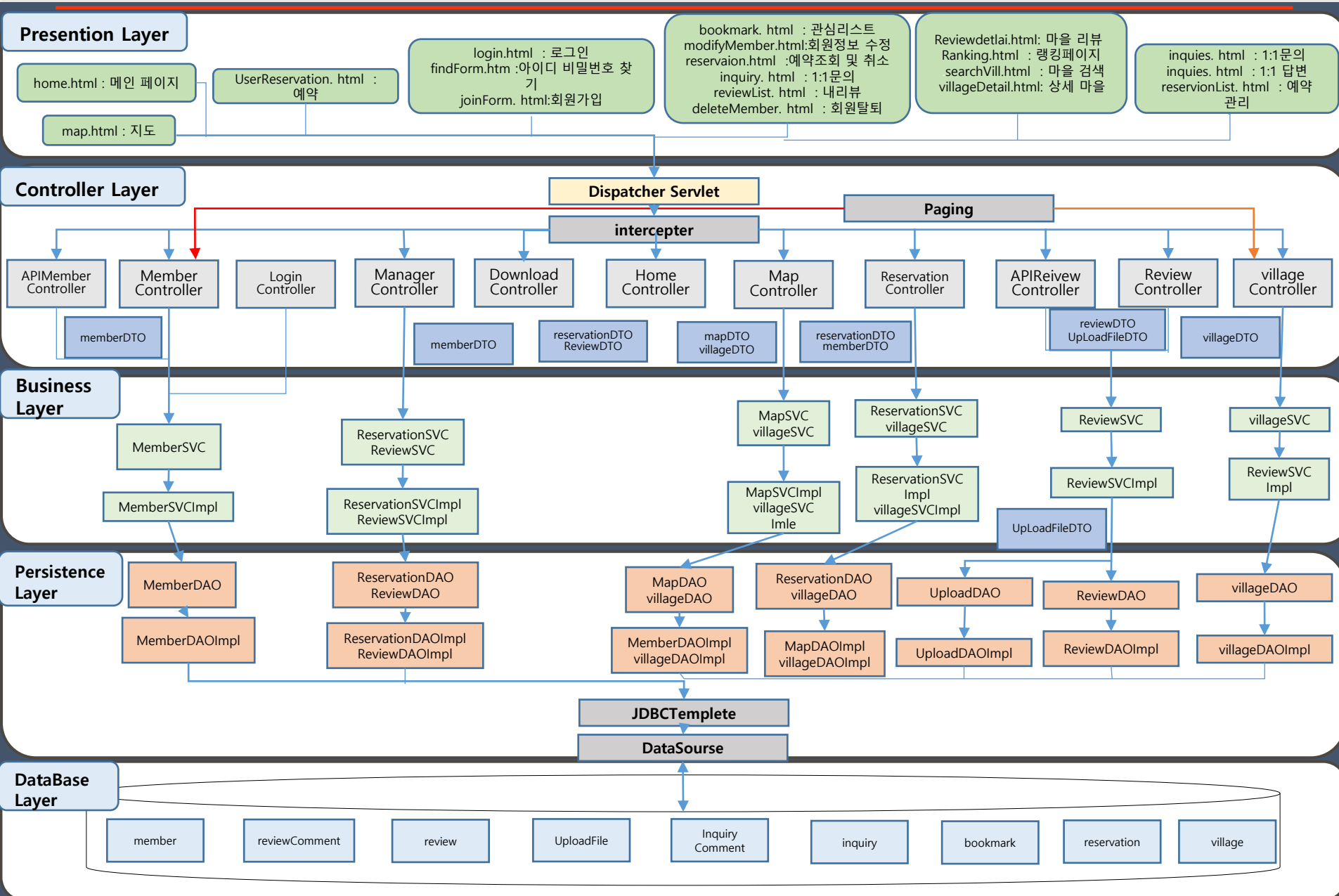
## 6.1 소요기술

## 6.아키텍처 설계

구분1	구분2	이름	용도
언어	프론트엔드	HTML5,CSS,ES6	화면 구현에 사용한 기술
	백엔드	JAVA11,Thymeleaf3,SQL	서버 구현에 사용한 언어
프레임워크	프론트엔드	BootStrap5	화면 구현에 사용한 프레임워크
	백엔드	Spring Boot2.5,Spring Framework5.3, Junit5	프로젝트 구현에 사용한 프레임워크
서버	DB	Oracle 18c XE	사용한 데이터 베이스
	WAS	Apache Tomcat	구현 서버
	DB연동	Spring JDBC	데이터베이스 연동 및 매핑
라이브러리	Open API	Kakao 지도	지도 기능 구현
	3th party	jQuery,Font-Awesome	화면 디자인 편의기능
데이터교환		Lombok	코드 간소화(Get, Set, toString) 생략
	프론트엔드	AJAX	데이터교환
	백엔드	Rest API	
	포맷	JSON,XML	
디자인패턴		MVC(Spring MVC)	소프트웨어 디자인패턴
형상관리		Git,github	형상관리



## 6.2 SW아키텍처 설계

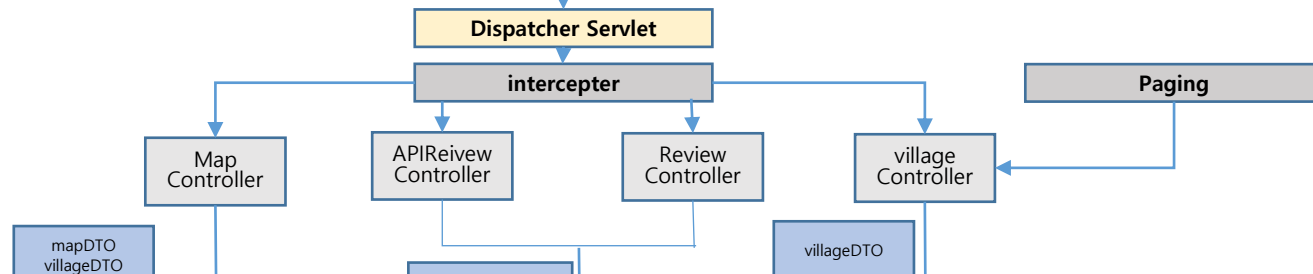


## 6.2 마을검색 아키텍처 설계

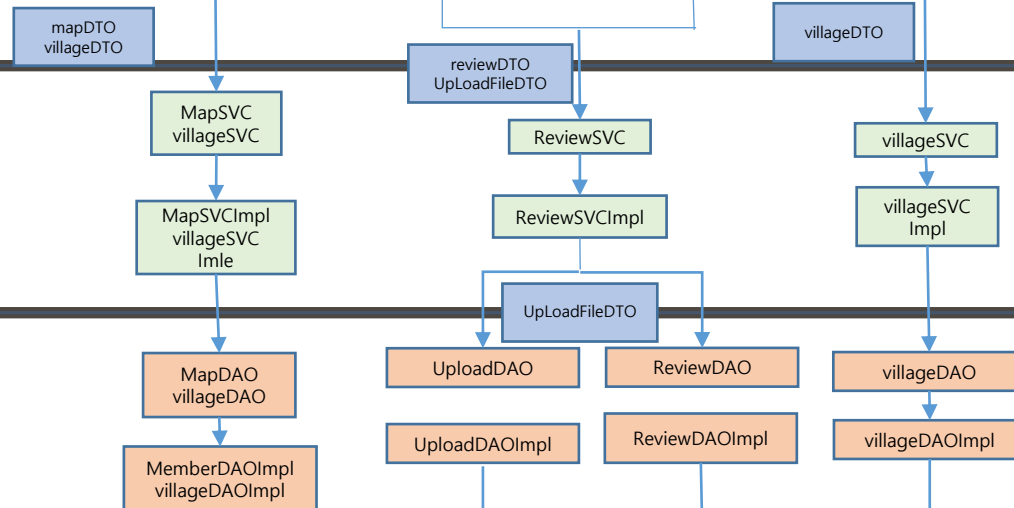
### Presentation Layer



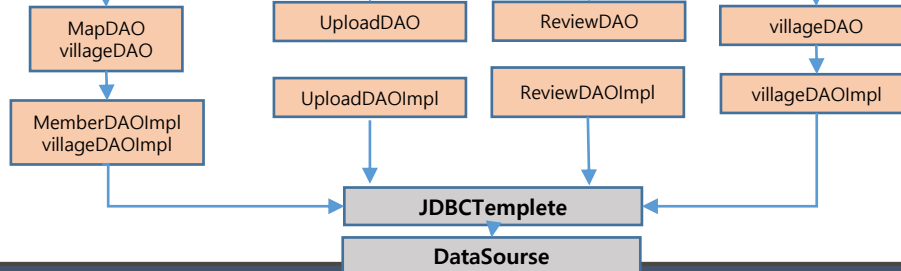
### Controller Layer



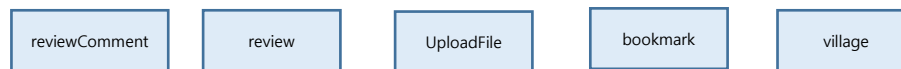
### Business Layer



### Persistence Layer



### DataBase Layer



## 6.2 예약 아키텍처 설계

### Presentation Layer

UserReservation.html : 예약

### Controller Layer

Dispatcher Servlet

interceptor

Member  
Controller

Reservation  
Controller

village  
Controller

memberDTO

reservationDTO  
memberDTO

villageDTO

### Business Layer

MemberSVC

ReservationSVC  
villageSVC

villageSVC

MemberSVCImpl

ReservationSVC  
Impl  
villageSVCImpl

villageSVC  
Impl

### Persistence Layer

MemberDAO

ReservationDAO  
villageDAO

villageDAO

MemberDAOImpl

MapDAOImpl  
villageDAOImpl

villageDAOImpl

JDBCTemplate

DataSource

### DataBase Layer

member

reservation

village

# 순서

1

## 프로젝트 개요

1.1 추진 배경

1.2 목적 / 목표

2

## 팀구성 및 개발일정

2.1 팀 구성( R&R)

2.2 프로젝트 일정

3

## 기능정의서

3.1 기능정의서

4

## 프로세스 분할도

4.1 프로세스 분할도

4.2 프로세스 설계서

5

## 테이블 설계

5.1 테이블 ERD

6

## 아키텍처 설계

6.1 소요 기술

6.2 시스템 아키텍처

7

## 화면설계

7.1 메뉴 구조

7.2 주요 화면 레이아웃

8

## 시연

8.1 시연 시나리오

8.2 동영상 시연 및 Demo 시연

9

## 질의 응답 및 후기

9.1 후기

9.2 Q & A

## 7.1 사이트맵

### 7.화면설계

#### 농어촌olleh

회원	지도	체험마을	예약	마이페이지	관리자
회원가입	검색형찾기	마을상세소개	예약프로그램	회원정보수정	예약현황
회원로그인	지도버튼형	체험프로그램 소개	예약시간	예약조회,취소	1:1문의사항
ID/PW찾기	선택박스형 지도검색	리뷰,댓글	예약접수	관심리스트	
마이페이지	랭킹페이지	인근관광지		1:1문의	
				내리뷰	
				회원탈퇴	

7.2 주요화면 레이아웃

프로젝트	농어촌olleh
화면명	지도검색페이지

시/도:

구/군:

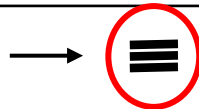


체험마을이름
체험종류
체험이름
주소



## 7.2 주요화면 레이아웃

프로젝트	농어촌olleh
화면명	지도검색페이지

[illegible]

# 7.2 주요화면 레이아웃

프로젝트	농어촌olleh
화면명	체험마을 상세페이지

## 상세페이지 체험마을소개



마을사진

마을명:            O O 마을

주소:             00군 00면

전화:             00-000-000

체험프로그램:   000체험

소개:             ....

예약:             [예약하기](#)

별점

관심등록

## 리뷰목록

리뷰번호	리뷰제목	작성일자	작성자

[관광지]

1 2 3





프로젝트	농어촌olleh
화면명	리뷰상세페이지


리뷰 상세페이지

제목

별점 5

내용

<



>

댓글

댓글을 입력해주세요

댓글등록

댓글번호

내용

작성자

1

....

....

## 7.2 주요화면 레이아웃

### 7.화면설계

프로젝트	농어촌olleh
화면명	체험마을 상세페이지

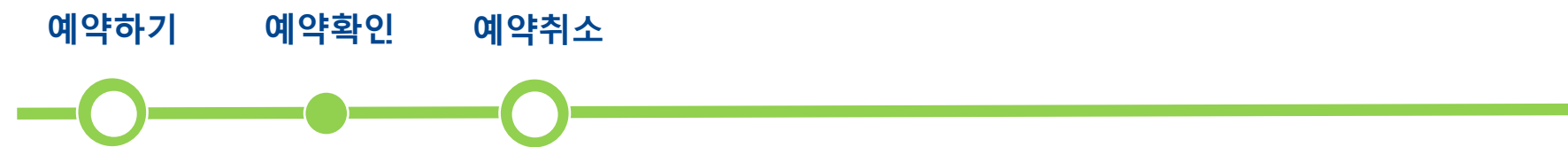
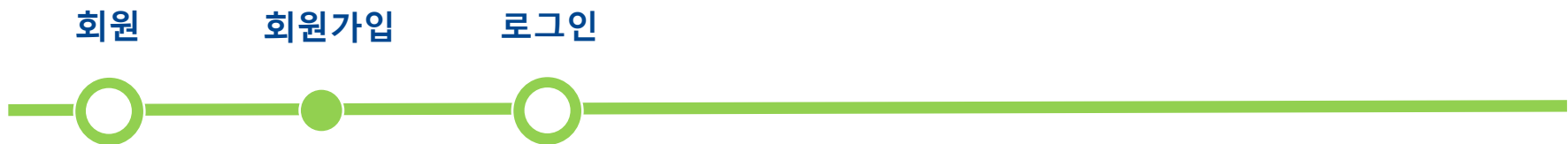
예약마을이름:	<input type="text"/>
체험프로그램명:	<input type="text"/>
예약 날짜 선택:	<input type="text"/>
예약시간 선택:	<input type="text"/>
인원 선택:	<input type="text"/>
현재 예약 가능한 인원은 00명 입니다.	
예약자 이름:	<input type="text"/>
예약자 전화번호:	<input type="text"/>
<input type="button" value="예약하기"/>	

2021년 Sep

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

# 순서

1	프로젝트 개요	6	아키텍처 설계
1.1	추진 배경	6.1	소요 기술
1.2	목적 / 목표	6.2	시스템 아키텍처
2	팀구성 및 개발일정	7	화면설계
2.1	팀 구성( R&R)	7.1	메뉴 구조
2.2	프로젝트 일정	7.2	주요 화면 레이아웃
3	기능정의서	8	시연
3.1	기능정의서	8.1	시연 시나리오
		8.2	동영상 시연 및 Demo 시연
4	프로세스 분할도	9	질의 응답 및 후기
4.1	프로세스 분할도	9.1	후기
4.2	프로세스 설계서	9.2	Q & A
5	테이블 설계		
5.1	테이블 ERD		



## 8.2 동영상 및 시현

8.시현

NAVER x 네이버 올leh x + www.BANDICAM.com

localhost:9090

localhost:9080/me... 명동 웹 프로그래밍 px 놀라운 무료 이미지... CSS Selectors Refe... 파일 - AP Cloud CSS Grid 완벽 가이... le3867.github.io/st...

검색어를 입력하세요

로그인 회원가입

**BANDICAM** UNREGISTERED

1920x1080 - (0, 0), (1920, 1080) - 디스플레이 1

**화면 녹화**

- ☒ 시작/정지 단축키 F12
- ☐ 일시 정지 단축키 Shift+F12
- ☐ 마우스 커서 표시
- ☐ 마우스 클릭 효과 추가
- ☐ 웹캠 오버레이 추가

설정

**녹화 포맷 - MP4**

비디오 H264 - CPU  
Full Size, 30.00fps, 80q

오디오 AAC - Advanced Audio Coding  
48.0KHz, stereo, 192kbps

빠른 설정 설정

BANDICUT

정품을 구매하시면 10분 녹화시간 제한과 워터마크가 사라집니다.

**도심을 떠나 자연에서 보내는 시간**

여캠지 검색

추천여캠지

주소 : 1140511 울산광역시 남구 삼산로35번길 19-1 대표자 : 이상인 이메일 : le3867@daum.net 전화번호 : 1577-1577

# 순서

1

## 프로젝트 개요

1.1 추진 배경

1.2 목적 / 목표

2

## 팀구성 및 개발일정

2.1 팀 구성( R&R)

2.2 프로젝트 일정

3

## 기능정의서

3.1 기능정의서

4

## 프로세스 분할도

4.1 프로세스 분할도

4.2 프로세스 설계서

5

## 테이블 설계

5.1 테이블 ERD

6

## 아키텍처 설계

6.1 소요 기술

6.2 시스템 아키텍처

7

## 화면설계

7.1 메뉴 구조

7.2 주요 화면 레이아웃

8

## 시연

8.1 시연 시나리오

8.2 동영상 시연 및 Demo 시연

9

## 질의 응답 및 후기

9.1 후기

9.2 Q & A



처음 계획과는 다르게 수정된 부분이 많았지만 열심히해서 배운것도 많고 의미 있는 프로젝트였습니다.



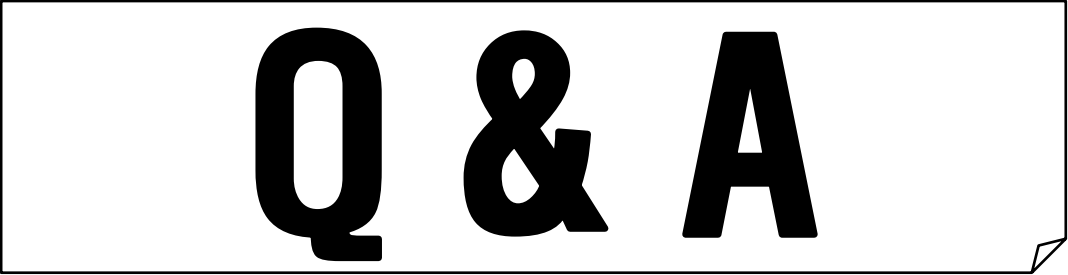
첫 팀 프로젝트를 하면서 수업내용을 더 이해할 수 있게 되었고 기획에서 개발까지 많은 시간과 노력이 필요하다는 걸 느꼈고 최대한 수정하지 않게 기획하는 게 좋겠다는 생각이 들었다.



프로젝트를 진행하면서 어렵고 힘들었지만 수업 시간에 했던 내용들이 많이 도움이 되었습니다. 특히 팀원들 덕분에 이번 프로젝트를 잘 마무리할 수 있었던 거 같습니다. 감사합니다.



힘들었지만 많이 배운것 같습니다.



**Q & A**



**감 사 합 니 다.**