

# 프로젝트 연구 계획서

제 출 자 : 1906097 최 예 진

# 목 차

## I. 프로젝트 연구 참여자

- 1.1 프로젝트 명
- 1.2 프로젝트 팀 명
- 1.3 조직 구성
- 1.4 프로젝트 팀 원

## II. 프로젝트 개요

- 2.1 프로젝트의 개발 목적
- 2.2 프로젝트 개발의 필요성
- 2.3 프로젝트 개발의 범위
- 2.4 기대효과

## III. 프로젝트 연구 환경

- 3.1 개발 환경
- 3.2 UI 설계(안)

## IV. 프로젝트 수행 계획

- 4.1 업무 분담
- 4.2 추진 일정

## V. 페이지 흐름도

## VI. 기술관리 방법

- 6.1 변경 관리
- 6.2 위험 리관
- 6.3 문제점 해결 방안

## VII. 표준 및 개발절차

- 7.1 개발 방법론

## VIII. 검토 회의

- 8.1 검토회 일정 및 진행 방법

## IX. 개발참고 문헌 및 사이트

# I. 프로젝트 연구 참여자

1. 프로젝트명 : 위드펫 (WithPet)

2. 프로젝트 팀명 :위드펫 (WithPet)

3. 조직 구성

- 분산형 조직 구성으로 팀원 모두가 의사 결정에 참여하며, 장기 프로젝트에 적합하고 팀원들 간의 만족도가 높아 이탈자가 적을 것으로 판단 되어 채택했습니다.

4. 프로젝트 팀원

- 팀장

소속	분반	학번	성명
컴퓨터소프트웨어학과	C2	1906097	최예진

- 팀원

소속	분반	학번	성명
컴퓨터소프트웨어학과	C2	1906097	구가은
컴퓨터소프트웨어학과	D2	1906099	김민주
컴퓨터소프트웨어학과	C2	1906101	이보미
컴퓨터소프트웨어학과	D2	1906106	권지현
컴퓨터소프트웨어학과	C2	1906121	전희선
컴퓨터소프트웨어학과			
컴퓨터소프트웨어학과			
컴퓨터소프트웨어학과			
컴퓨터소프트웨어학과			

## II. 프로젝트 내용

### 1. 프로젝트의 개발 목적

- 반려동물과 동반 가능한 장소를 사용자가 설정한 조건에 따라 검색 가능케 함.
- 사용자의 위치와 어플을 연동하여 주변 장소의 위치를 파악할 수 있게 함.
- 사용자가 스크랩한 장소를 모아 볼 수 있게 함.
- 사용자가 회원가입과 로그인 등 회원 정보를 관리할 수 있는 맞춤 탭을 제공함.

### 2. 프로젝트 개발의 필요성

- 농촌 경제 연구원에 따르면 국내 반려동물 수는 1,000만 마리를 넘어섰으며, 양육 인구는 1,500만명을 돌파한것으로 알려졌다.
- 반면 반려동물 관련 서비스 산업은 이러한 증가 추세를 따라오지 못하고 있어, 불편함을 느끼는 양육 인구또한 증가하고있음.
- 스마트폰 어플이라는 매체가 가진 대중성으로 이러한 불편함을 해소 할 수 있다.

### 3. 프로젝트 개발의 범위

- 리사이클러 뷰를 이용해 UI 제작
- “반려 생활“ 이라는 선행 앱을 참고로 찜 기능, 개인정보 탭, 검색 기능 등을 추가
- 거기에 사용자가 조건을 선택하면 조건에 맞는 장소를 모아 보여주는 기능
- 구글 맵을 이용하여 주변 장소 를 볼 수 있는 기능

### 4. 기대효과

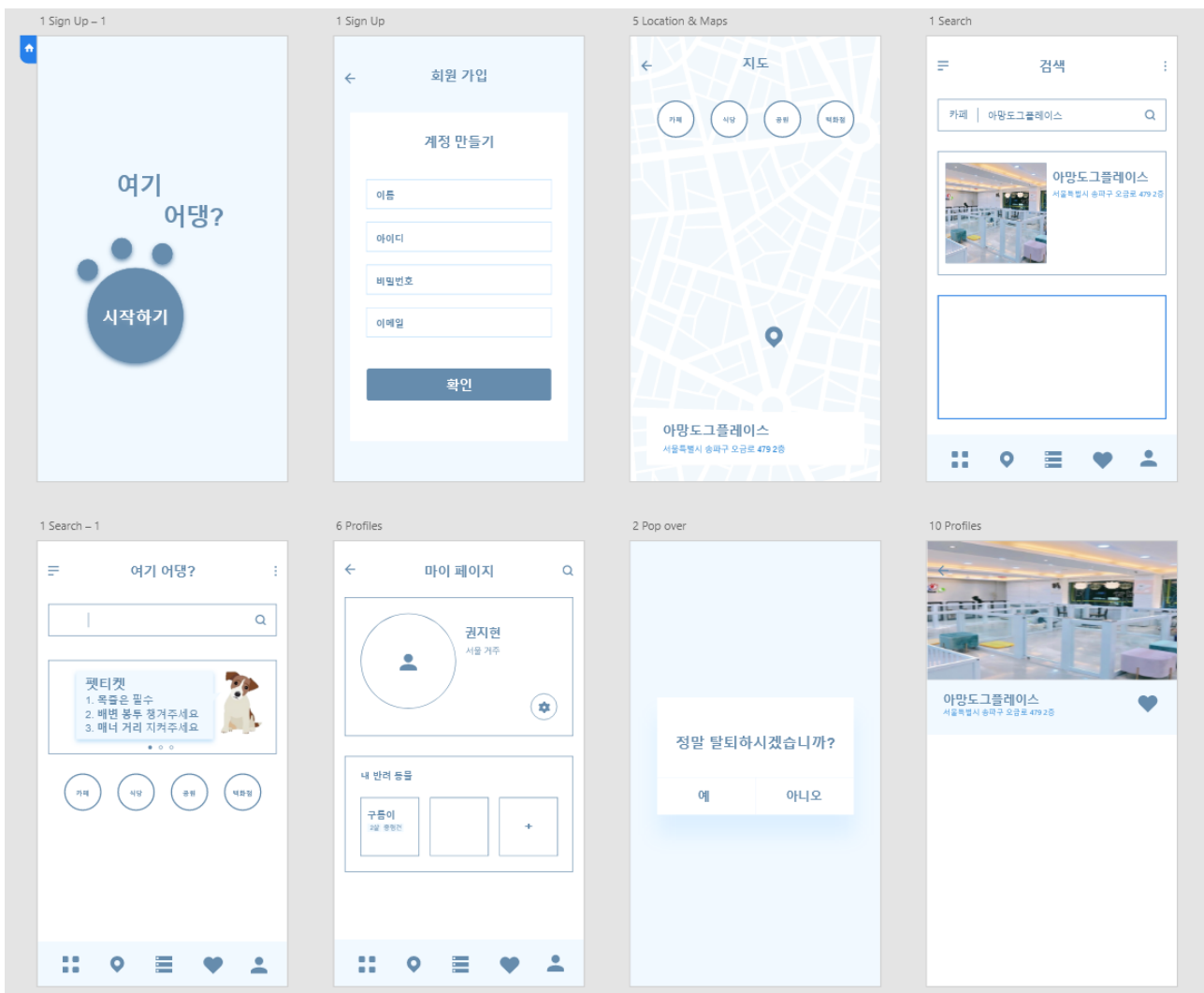
- 반려동물 양육 인구의 애견과 동반 할 수 있는 장소 선택의 어려움을 줄일 수 있다.

### Ⅲ. 프로젝트 연구 환경

#### 1. 개발 환경

프로그램 이름	프로그램 용도
Android studio (11.0 R버전) JAVA	프로젝트 앱 제작
My SQL	DB 구축
PHP	서버 관리
Apache	서버 관리
Adobe XD	앱 UI 디자인
Axure	프로젝트 개발산출물 (흐름도 등) 제작

#### 2. UI 설계(안)



Adobe XD 를 이용하여 제작하고 있습니다.

## IV. 프로젝트 수행 계획

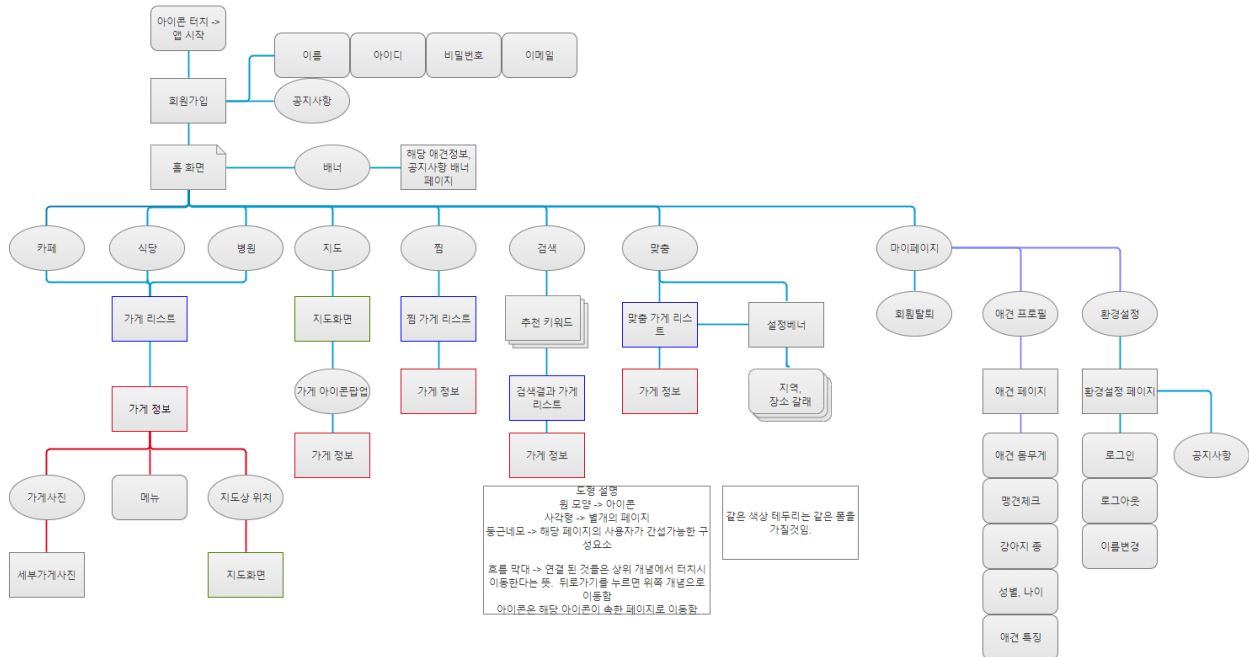
### 1. 업무분담

구분	성명	담당 업무	연구 수행 내용
연구팀장	최예진	백엔드 작업	네트워크, 서버관리, JAVA
연구팀원	이보미	프론트엔드 작업	UI 디자인, XML, JAVA
연구팀원	전희선	프론트 엔드 작업	XML, JAVA
연구팀원	구가은	백엔드 작업	JAVA AndroidStudio
연구팀원	권지현	백엔드 작업	데이터베이스, JAVA
연구팀원	김민주	백엔드 작업	JAVA AndroidStudio

### 2. 추진일정

연구 내용	연구 기간						
	M	M+1	M+2	M+3	M+4	M+5	M+6
팀원 구성, 프로젝트 내용 결정 및 연구 환경 구축, UI 결정, 시스템 알고리즘, 데이터베이스 구조	V	V					
프론트 엔드 개발 시작(안드로이드 스튜디오를 통해 XML 코드 작성)		V	V				
자바 백엔드 개발 시작(안드로이드 스튜디오를 통해 Activity 구성)			V	V	V		
DBMS를 MySQL을 통해 작성 및 서버 연결				V	V		
기능 테스트 진행 및 테스트를 통한 피드백						V	
전체적인 점검							V

## V. 페이지 흐름도



## VI. 기술관리 방법

### 1. 변경 관리

- 변경 요구사항 수집 후 회의때 변경. 주기적인 프로젝트 점검
- 팀원들간의 원활한 의사소통으로 변경점을 즉시 확인

### 2. 위험 관리

- 일정 지연을 예방하기 위해서 철저하게 일정을 관리한다.
- 폭포수 모델의 이점과 단점을 이용해서 매 단계의 계획을 최대한 명확하고 실현 가능하게 세운다.

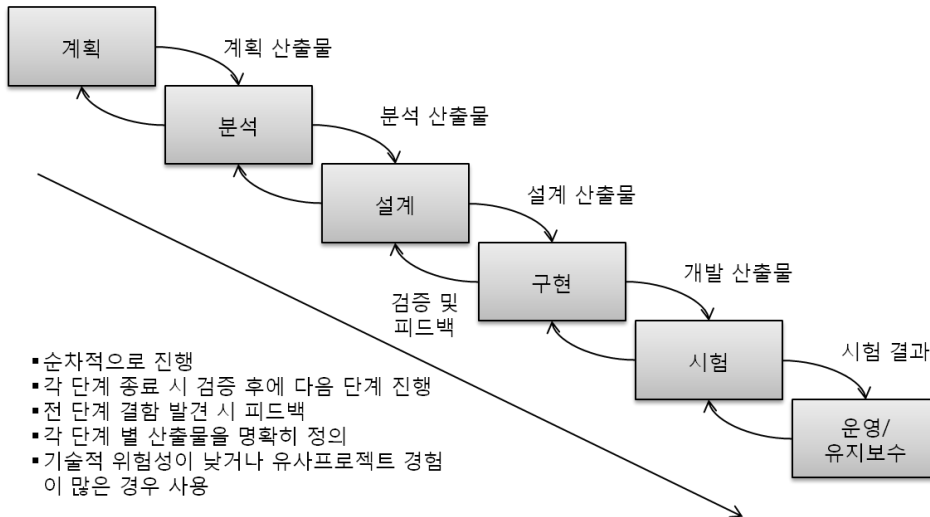
### 3. 문제점 해결 방안

- 문제 발생시 기본적으로 구글링과 인터넷, 유튜브를 이용해 해결한다.
- 문제 발생을 예측하여 문제를 예방한다.

## VII. 표준 및 개발절차

### 1. 개발 방법론

#### - 폭포수 모델



## VIII. 검토 회의

### 1. 검토회 일정 및 진행 방법

- 검토회는 최소 2주에 1번 진행할 예정입니다. 학기중에는 화, 목 공강시간을 이용해 진행합니다.

- 방학중에는 개발 항목과 이동 거리를 고려하여 팀을 짜 최소 2주에 한번 소규모로 팀 끼리 만나 회의할 예정입니다.

- 검토회에서는 분산형 조직 구성에 맞게 민주식으로 의사결정을 하거나, 서로의 작업물에 피드백 하는 식으로 진행될 예정입니다.

## IX. 개발 참고문헌 및 사이트

[1] Adobe XD UI Kit

[2] ytube(<https://www.youtube.com/watch?v=UNKIX9J6m-A&list=PLC51MBz7PMyyyR2l4gGBMFMMUfYmBkZxm>) hongdroid홍드로이드 강의 유튜브

[3] [Android 앱 개발 올인원 패키지 Online. | 패스트캠퍼스](#)

[4] 안드로이드 교재

[5] 구글 맵 API <https://cloud.google.com/maps-platform?hl=ko>



[6] android studio를 활용한 안드로이드 프로그래밍 | 저자 우재남, 박길식

[7] 소프트웨어 공학 조민양 교수님 LMS