ppt시작

안녕하십니까 저는 위드펫 조의 발표를 맡게된 최예진 입니다.

발표의 목차는 다음과 같습니다, 우선 앱에 대한 개요와, 개발한 앱의 전체적인 시연 동영상을 감상한 후에, 세부적인 기능들의 영상 및 설명을 하고, 질의응답 시간을 갖도록 하겠습니다.

1. 개요

위드펫은 반려견의 특성, 특히나 반려견의 몸무게를 기반으로 동반 가능한 장소를 검색할 수 있는 앱입니다.

이 아이디어는, 실제로 반려견을 키우는 조원의 경험에서 나온 것인데요. 반려견을 데리고 가벼운 산책도 물론 가지만, 이동장에 넣어 자차로, 또는 1 시간 거리의 산보로 애견카페나 애견 운동장을 가는 경우도 자주 있습니다. 이때 네이버 등에서 찾은 장소를 갔더니, 견종이나 하네스 여부 등, 특히 강아지의 몸무게로 인해 입장을 거절당하는 경우가 많은데요, 이 위드펫으로 거절 가능성을 줄일 수 있습니다.

1. 시연 동영상

그럼 바로 시연 동영상을 보여드리겠습니다. 4분 정도 처음부터 앱의 모든 기능들을 보여드립니다. 여기에서 혹시라도 누락된 기능은 이후 세부기능설명에서 추가 설명을 드리고, 원하신다면 Q&A 시간에 편하게 질문 해 주셔도 좋습니다.

동영상을 찍다가 NG가 나서, 자른 부분이 있는데 화질이 조금 떨어지게 되었습니다. 최대한 확대해서 우선 보여드리겠습니다. 영상 촬영과 함께 설명을 녹음하였으니, 소리와 함께 감상해주세요

동영상 재생

지도 영상 실행

지도 기능은 구현은 하였으나, api와 릴리즈 키 발급에 문제가 생겨 기존의 기능들과 결합이 어려워, 우선 데이터를 넣어 마커로 표시해 둔 부분을 보여드렸습니다.

이상으로 실물 디바이스에서 구동한 앱의 시연 영상이었습니다. 이 영상에서 맞춤 프로필의 기능이 조금 누락되었는데요, 이것은 세부기능설명에서 보여드리겠습니다.

1. 세부기능 설명

세부 기능설명은, 저희가 이전에 3번의 발표들에서 자세한 기술적 서술은 이미 충분히했다 생각되기 때문에 간단하게 보여드리고, 그때 없었던 기능 위주로 설명드리겠습니다.

1. 로딩

기존의 앱에서 다음과 같은 로딩화면을 추가하였습니다. 이 외에도 옆의 아이콘처럼 직접 그린 그림들이 들어가있습니다. 실행은 시연 동영상에서 보신것처럼, 앱을 켜면 3초뒤에 앱이 시작됩니다.

1. 로그인 회원가입

역시나 시연 동영상에서 보신것처럼, 사용자가 DB에 값을 보내고, 관리자가 DB에서 값을 확인할 수 있고, 정상적으로 로그인이 됩니다.

1. 홈

홈 화면에선, 큰 변경은 없으나 기능적으로 검색과 맞춤검색이 추가되었기 때문에 상단의 에딧텍스트와 하단의 맞춤 검색 버튼이 추가되었습니다.

1. 가게 상세 페이지

상세페이지는 가게의 이미지와 주소기 뜨고, 공통 주의사항이 추가되었습니다.

참고로 이 앱에서 사용하는 이런 가게의 데이터는 저희가 직접 네이버 지도나 구글링으로 실존하는 가게의 정보를 넣은것입니다. 수작업으로요. 그래서 사실 전국의 모든 가게가 이 데이터베이스에 추가되어있지는 않지만, 약 40개의 가게가 현재 DB에 있습니다. 이는 검색 등의 앱이 구동되는지 확인하기 충분하 양이었습니다.

또한 주의사항에. 전화 확인을 부탁드린다느 점을 넣어는데요, 만약 사용자가 방문전 전화를 무조건 한다면. 앱 자체가 필요 없어지겠지만, 실제로 저런 문구가 있어도 전화하는 사람이 적고, 만약 앱을 런칭한다면 클레임에 방어할 수단이 있어야 하기에 넣게 되었습니다.

1. 검색

다음은 검색 기능입니다. 시연영상에서 보신것처럼, 필터 페이지에서 필터를 설정하고. 로드 데이터를 누르면 검색 결과가 뜹니다. 서울 광진구의 몸무게 10키로의 하네스를 입은 강아지가 입장 가능한 장소들이죠, DB에 가게 조건들이 저장되어 있어 검색이 가능합니다.

그리고 현재 장소의 이름으로도 당연히 검색이 가능하도록 기능 구현은 해두었는데, 필터 검색과 따로 액티비티를 두어야 구현이 가능하여서 우선 넣지는 않았습니다.

1. 마이페이지

앞서 영상에서 보신것처럼, 사용자가 강아지를 DB에 등록할 수 있고, 이는 맞춤 검색에서 사용하게 됩니다.

1. 맞춤검색

위 마이페이지에서 추가한 하늘 이라는 강아지의 프로필을 더블 클릭하고, 로드 데이터 버튼을 누르면 해당하는 결과가 나오게 됩니다. 시연영상에서 제대로 보여드리지 않아 다시 보여드리겠습니다.

1. 찜

다음은 찜 기능입니다. 가게뷰의 하트 버튼을 누르면 , 하단바의 찜에서 확인이 가능합니다.

1. 지도

큰 실제로 반려견을 키우는 조원의 경험에 기반하여 기존 강아지 장소 검색 어플과 달리 조건으로 검색할 수 있는 앱이 있다면 어떨까 하는 생각으로 제작하게 되었습니다.

1. 최종결과

마지막으로 최종결과를 정리하여 발표한 뒤, Q&A시간을 갖겠습니다.

저희 앱의 목적은 “ 강아지의 조건으로 장소 검색이 가능한 앱” 이었습니다. 기존 앱과의 차별성이자가장 중요한 목적으로, 최종 적으로 필터검색, 맞춤 검색, 마이페이지 등의 기능을 구현하여 목적을 달성하였습니다.

그러나 아쉬운 점도 많았습니다.

아직 해결하지 못한버그들이 조금 남아있고, 기능을 떠나 앱의 디자인적인 요소가 많이 아쉬웠습니다. 물론 디자인적인 요소는 저희들의 전공이 디자인이 아니기 떄문에 당연하나, 아쉽기는 합니다.

또한 이 앱을 실제로 런칭한다고 가정하면, 수정하고 생각할것들이 기하 급수적으로 많아집니다. 회원가입 정보의 보안이나 수익모델, 유료 서버와 필요한 가게 데이터 수집 등등 학부생 수준에서 해결하기 어려운 점이 많아 런칭이 불가능에 가깝다는 것이 아쉬웠습니다.

마지막으로 초기 계획단계에서, 사용하기로 한 라이브러리나 데이터 베이스가, 기능 구현에 굉장히 까다롭거나 불가한 경우가 있고, 생각 이상으로 크기가 커서 코드 관리에 어려움이 좀 있었습니다.

느낀점으로는

우선 처음으로 진행한 거대 프로젝트 였기에, 교수님께서 학기초 말씀하신대로 시간이 지날수록 계획과 달리 줄어드는 부분이 생길수 밖에 없다는 것을 크게 느꼈고, 오른쪽의 화면이 위드펫의 자바 클래스 들인데, XML을 제외하고 단순하게 코드 줄 개수만 3000줄이 넘어가기에 관리하는데 큰 어려움이 있었습니다. 때문에 깃의 커밋과 푸시 기능, 스튜디오의 주석 기능을 더욱 잘 활용하게 되었습니다.

두번째로,

본격적인 “팀 프로젝트” 를 해 보았다는 점이 좋았습니다. 혼자서는 해결 못한 문제도 같이 풀어보니 풀리는 경우가 있었고, 반대로 제가 제작한 부분을 팀원이 코드를 이해하기 어려워 하거나 저도 팀원의 코드를 이해하는데 시간이 걸리는 경우 등등, “팀 활동”의 장단점을 제대로 느낄 수 있었습니다.

세번쨰로 , 사실 졸업작품 등에서 가장 중요한점이 아닐까 하는 코딩 실력 및 이해도 향상입니다. 교과 수업과 달리 처음부터 직접 찾아보고 코드를 작성하고 수정하다 보니, 정말 코딩에 대해 크게 느껴지는 것이 많았습니다.

결론적으로, 팀원들 사이의 의견으로 조금 아쉬움이 남기는 하나, 팀프로젝트를 진행하다 보니 실제 직무에서도 어떤 느낌일지 감을 잡을 수 있는 아주 중요한 기회였다고 생각합니다.

이상을 발표를 마치며, Q&A의 시간을 갖도록 하겠습니다. 궁금하신 사항을 편하게 질문해주시면 감사드리겠습니다.