

[K-Digital Training] Open API를 활용한 스마트웹&앱콘텐츠 실무개발자 양성과정

Open API를 활용한 온라인 전시 플랫폼(JUNiX) SNS 마케팅 자동화 스마트 웹앱 구현

1조_JUNiX
강신영, 김애향, 이규은, 이준익, 장지민



INDEX



01. 프로젝트 개요 및 팀 구성
02. UI/UX 설계
03. UI/UX 디자인
04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현
05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현
06. 프로젝트 수행 결과
07. 자체 평가 및 의견

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-1 JUNiX 팀원 소개

팀장



■
이준익
기획/3D디자인

팀원



■
강신영
프론트엔드/오픈API 개발

팀원



■
이규은
UX/UI 디자인

팀원



■
김애향
퍼블리싱

팀원



■
장지민
퍼블리싱

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-2 개발 언어 및 툴

		개발 툴	개발언어	
디자인	  			
웹 구현	 visual studio code	    JASON		
3D 구현	 3DS MAX	 unity	 V-ray	 C#

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-3 개발 기간 및 개발 일정

개발구분	세부항목	4월			5월			
		3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주
기획	개발방향설정 및 벤치마킹	<div style="width: 50%;"></div>						
	자료조사 및 분석		<div style="width: 100%;"></div>					
	주제선정		<div style="width: 100%;"></div>					
	스토리보드 제작			<div style="width: 100%;"></div>				
	알림톡 템플릿 검수			<div style="width: 50%;"></div>				
디자인	스타일 가이드 선정	<div style="width: 100%;"></div>						
	메인디자인		<div style="width: 100%;"></div>					
	메뉴 구성과 디자인		<div style="width: 100%;"></div>					
	버튼 및 아이콘 디자인			<div style="width: 100%;"></div>				
	서브 디자인			<div style="width: 100%;"></div>				
퍼블리싱	랜딩페이지			<div style="width: 100%;"></div>				
	예약확인페이지				<div style="width: 50%;"></div>			
	샘플페이지(Unity)					<div style="width: 100%;"></div>		
	홈페이지				<div style="width: 50%;"></div>			
프론트엔드 개발	자바스크립트 개발			<div style="width: 100%;"></div>				
	REST API 보안 및 인증 코드 작성			<div style="width: 50%;"></div>				
	Open API 연동			<div style="width: 100%;"></div>				
수정 보완	수정 보완				<div style="width: 100%;"></div>			

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

‘주제’

온라인 전시 플랫폼인 'JUNiX'는
온/오프라인 하이브리드 형식의 전시를 원하는 기업들을 대상으로 하며,
알림톡을 사용하여 마케팅을 시도하고 반응형 웹페이지를 제작하여
다양한 디바이스 환경에서 전시 서비스를 제공하는 프로젝트

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

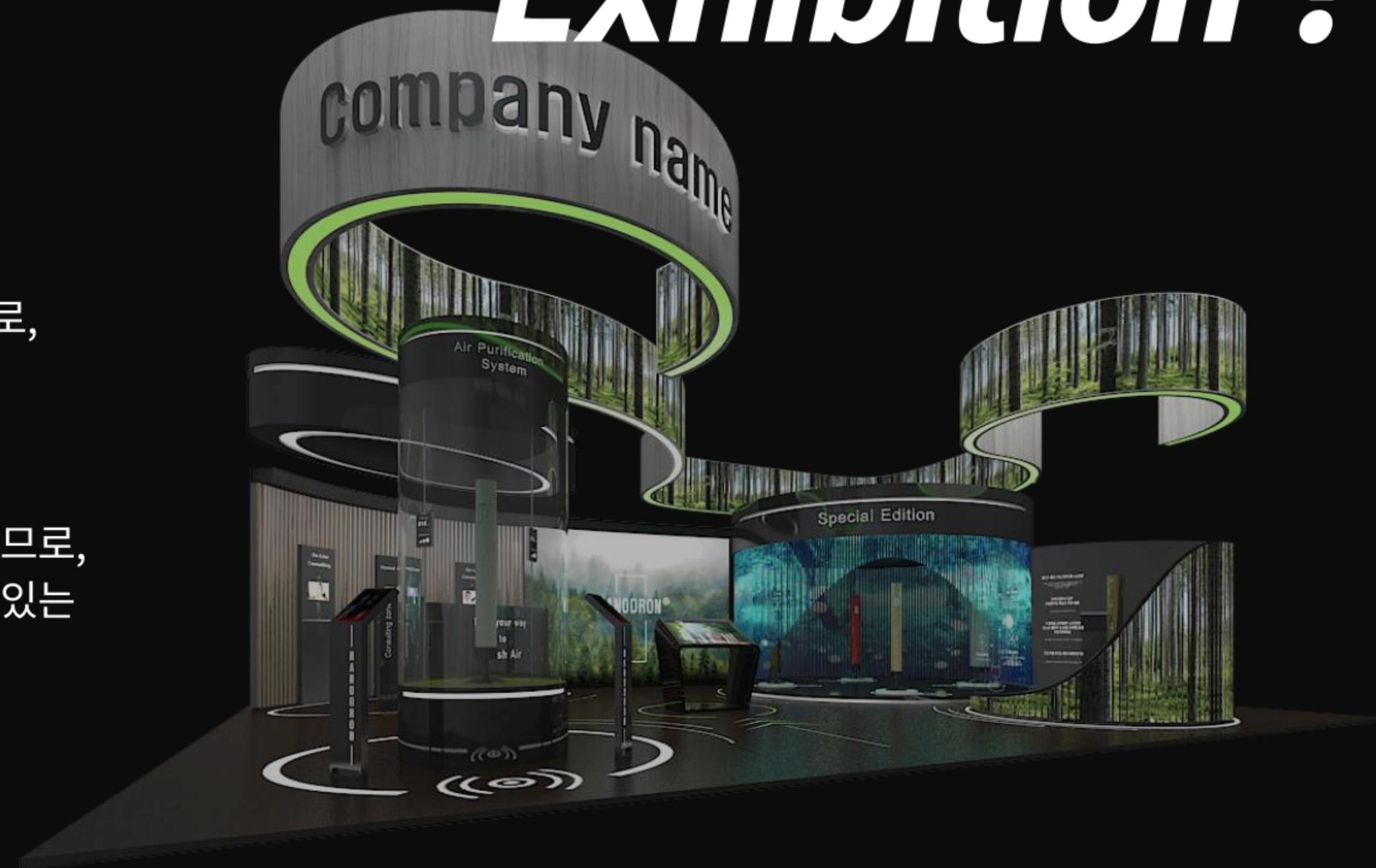
1-4 주제 및 기획의도

온라인 전시가
콘텐츠 시장의 미래를 바꾸다.

코로나 팬데믹으로 인한 오프라인 전시의 대안으로,
직접 대면을 하지 않고 **가상의 공간**에서 **전시회**를
개최하는 "온라인 전시회"가 화두되고 있음

오프라인 전시에 비해 온라인 전시는 제약이 적으므로,
크고 작은 기업들에게 국내외시장으로 도약할 수 있는
기회를 제공함

Why Online Exhibition ?



01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

온라인 전시의 필요성

웹형 온라인전시

- 회사 정보전달의 한계성
(색상, 텍스트, 영상만 가능)
- 제품 이미지 2D 이미지(사진)에 한정됨

실감형 온라인전시 Immersive Online Exhibition

- 365일 24시간 **시공간 제약없이** 관람 및 운영
- 3D 기술 및 VR 기술로 실제 전시장에 온듯한 **현장감**
- 개별 URL 제공으로 **포털사이트 검색**에 최적화,
홈페이지로 활용가능
- 제품 3D 구현으로 제품 **이해도**를 상승
- 비교적 **저렴한 전시비용**

오프라인전시

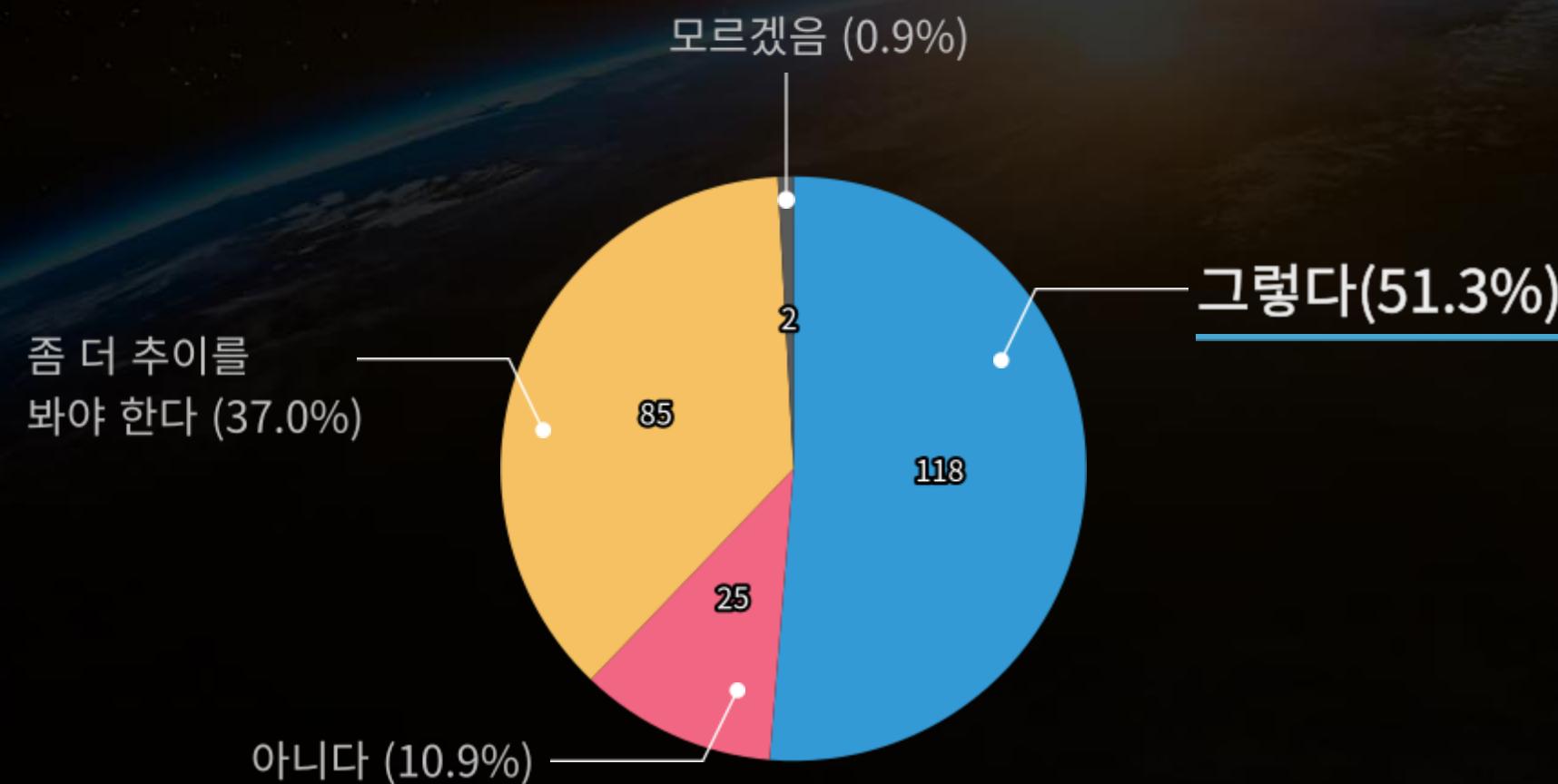
- 1회성에 그치는 시공간의 제약
- 부스 설치비 및 전시회 관련 운송비 발생
- 출품제품의 한계(수량, 디자인)
- 온라인상에서의 보존에 한계
- 지방 컨벤션센터 설립으로 인한 유사전
시회 남발로 오프라인 전시비용 증가

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

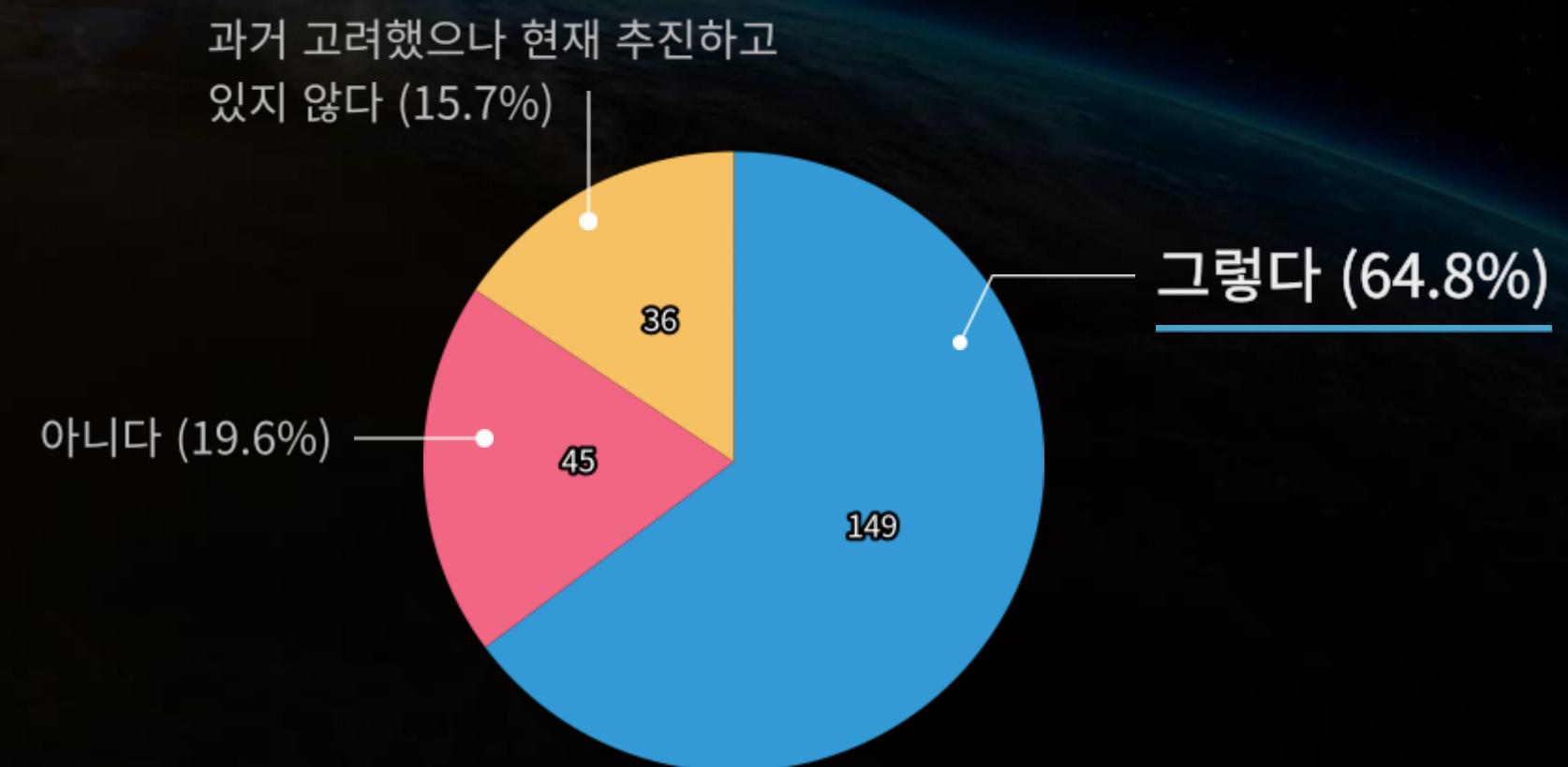
1-4 주제 및 기획의도

온라인 전시에 대한 기대효과

Q. 온라인 전시회나 비대면 수단의 도움이 필요하다고 생각하십니까



Q. 온라인 전시회나 비대면 수단 도입을 실제로 고려하고 있습니까

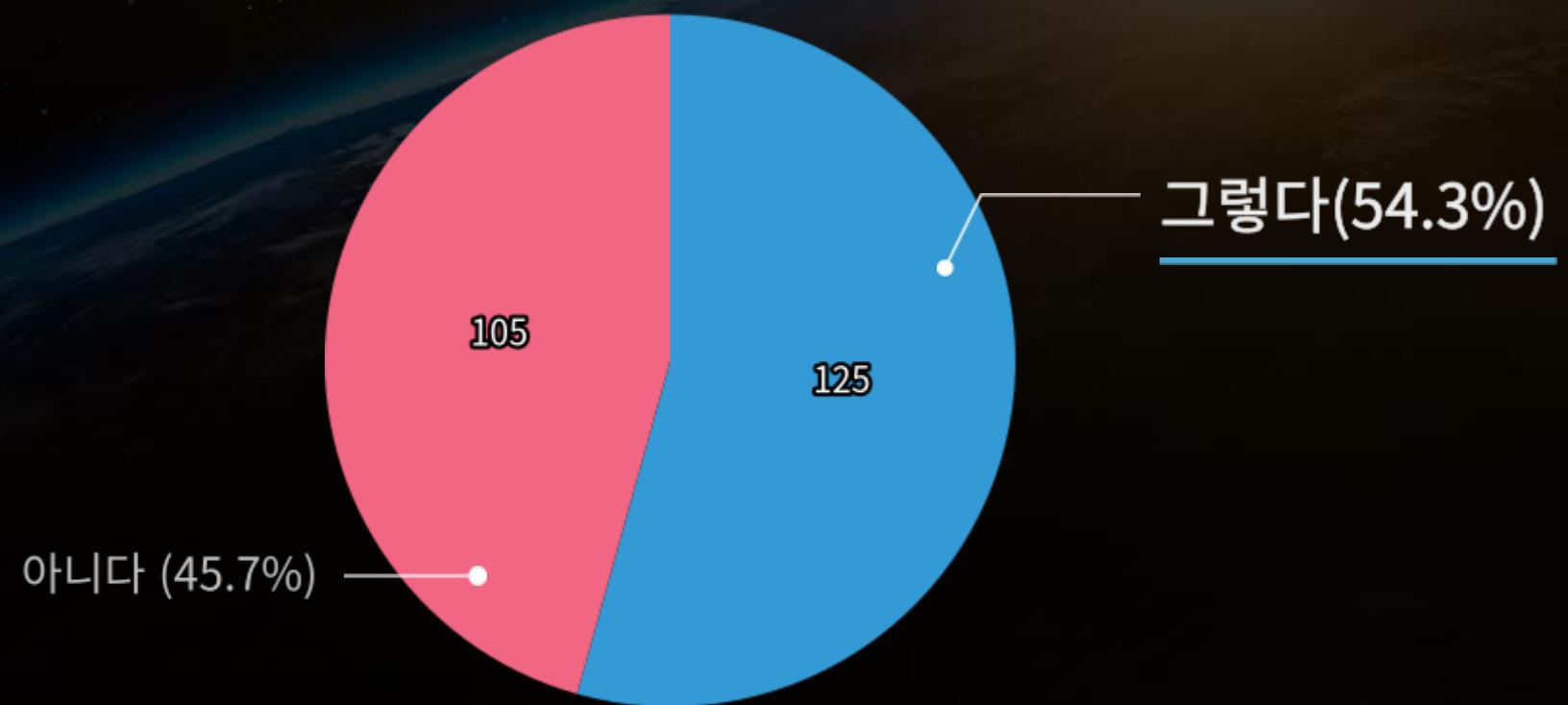


01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

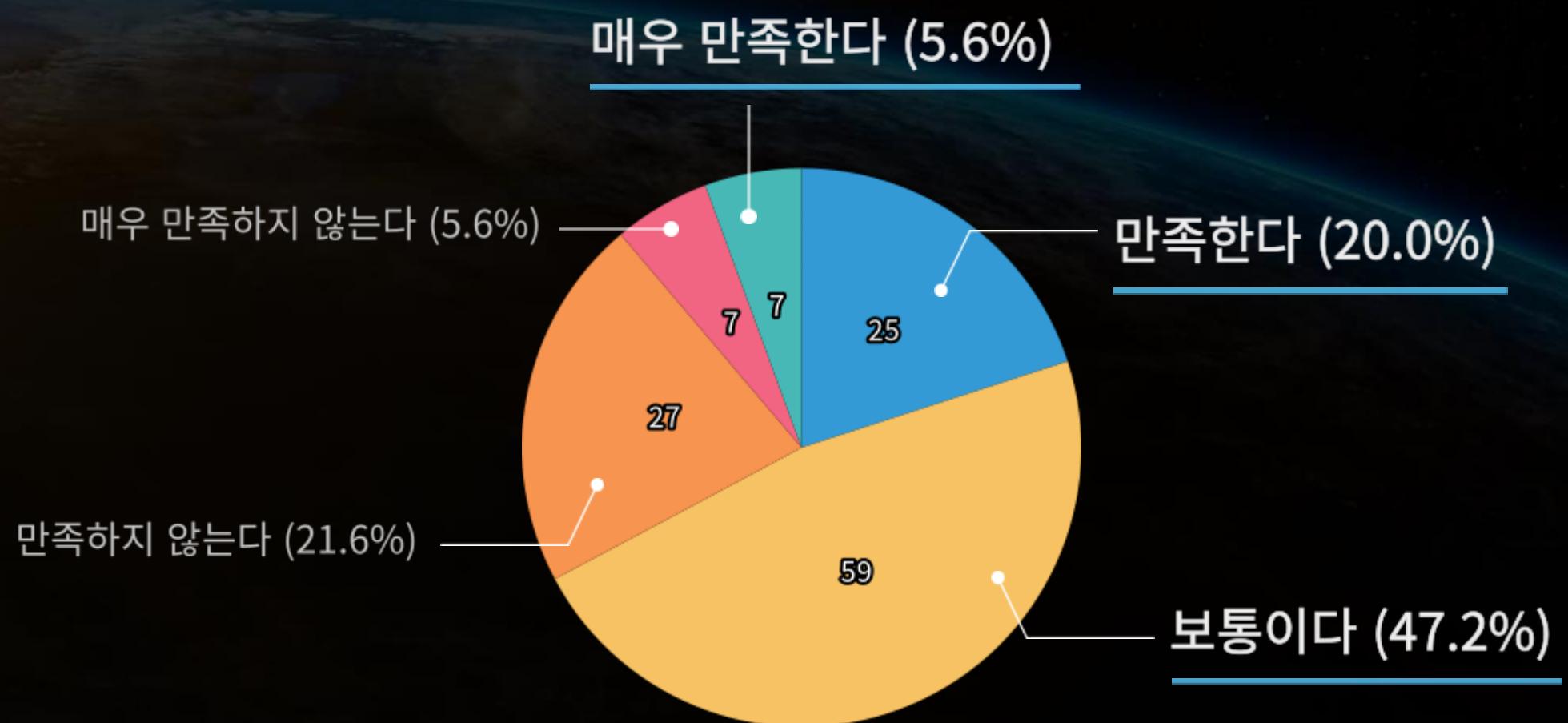
1-4 주제 및 기획의도

온라인 전시에 대한 기대효과

Q. 온라인 전시회나 비대면 수단을 실제로 적용하신 적이 있습니까



Q. 실제 적용했던 온라인 전시회나 비대면 수단에 대한 평가는 어떻습니까



01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

온라인 전시에 대한 기대효과

01. 사주의 기대효과

오프라인 전시비용보다 저렴한가격으로 온라인부스를 유치함으로써
해외마케팅 및 오프라인 전시 참가율 증가, 바이어 퀄리티 상승 기대

02. 관람객의 기대효과

짧은 오프라인 전시회로 인하여 확인하지 못했던 기업체를 온라인전시회를 통해 확인하고
장기적인 유치가 가능함으로 바이어퀄리티 상승 및 오프라인 전시회에도 참가할 수 있음

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

타사 온라인 전시 비교

다아라

장점

- 부스 퀄리티가 높음

단점

- 부스간의 이동이 자유롭지 않음

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

타사 온라인 전시 비교

BIXPO

장점

- 부스간의 이동이 자유로움



단점

- 부스의 퀄리티가 낮음



01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

1-4 주제 및 기획의도

타사 온라인 전시 비교

JUNiX

- 부스간의 이동이 자유로움
- 다양한 부스 디자인
- 부스의 퀄리티가 높음

01. 프로젝트 개요 및 팀 구성

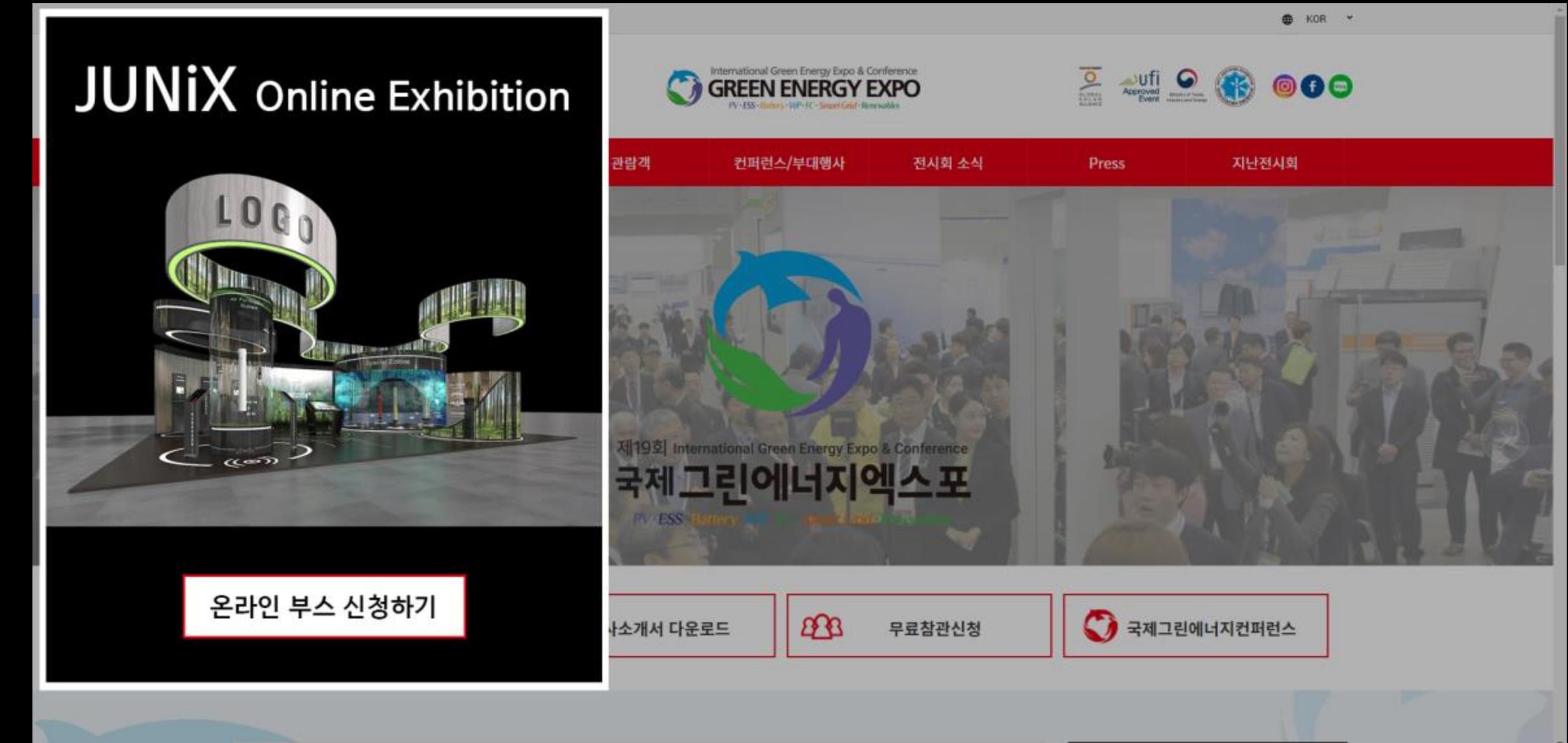
1-4 주제 및 기획의도

JUNiX 마케팅 프로세스

기업과 관람객들은 **주최측의 홈페이지를**
통해야만 전시회에 참여할 수 있는 점을
고려하여,

JUNiX는 전시회 주최측과 협약을 맺어
온/오프라인 하이브리드 전시회가 진행
되고, 주최측 홈페이지에 사용자가 방문
하였을 때 **팝업창을 띄워 참가를 유도함**
과 동시에 **랜딩페이지 접속을 할 수 있게**
설계하였습니다.

또한 홈페이지의 메인 페이지에서도 온
라인 전시 카테고리를 만들어 온라인 전
시에 참여할 수 있도록 설계



02. UI/UX 설계

(Photoshop, XD, Illustrator)

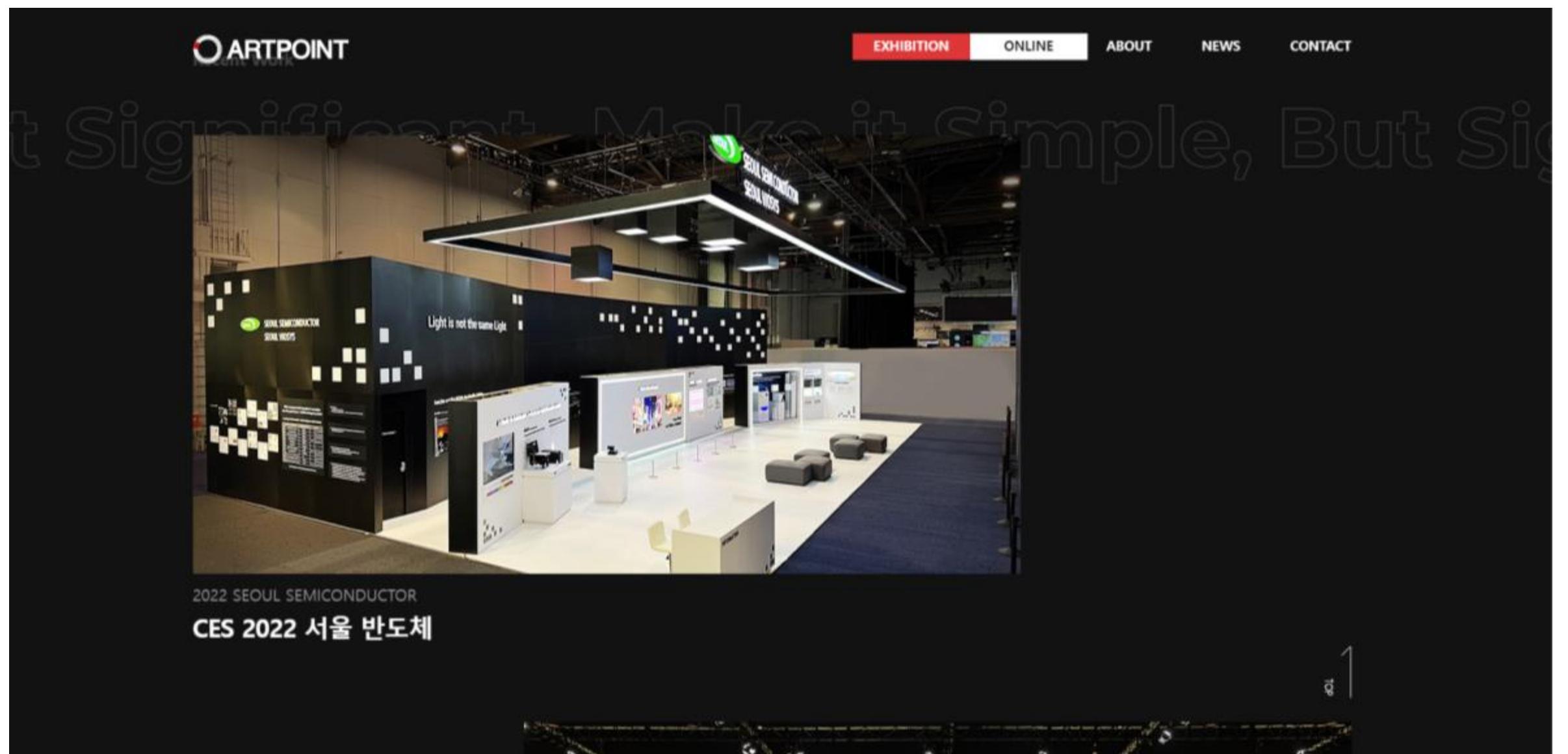
02. UI/UX 설계

2-1 벤치마킹

기획한 스타일 가이드를 기본으로 가장 이상적이라고 생각하는 사이트

아트포인트

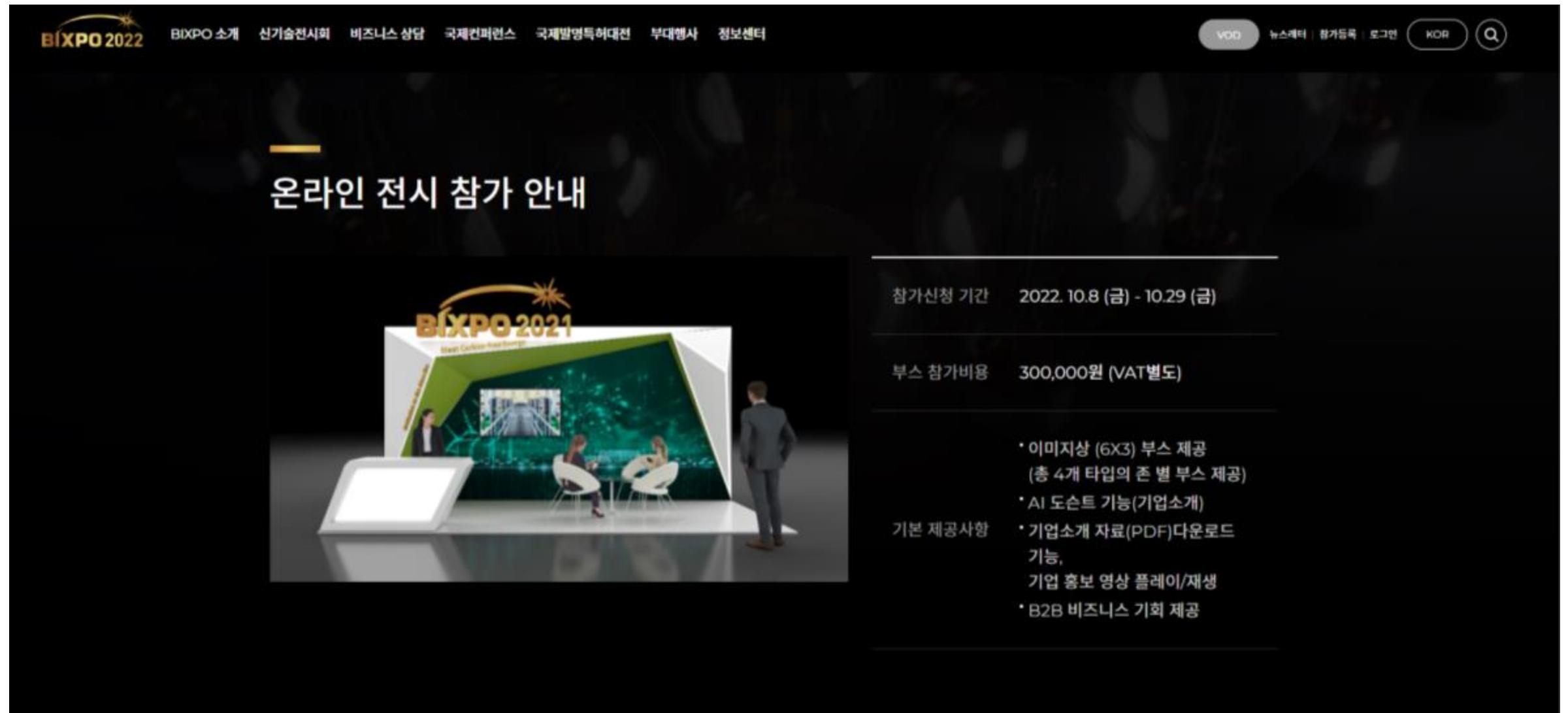
- 흑백으로 모던, 심플하면서도
간결한 문장으로 가독성을 높인점



02. UI/UX 설계

2-1 벤치마킹

기획한 스타일 가이드를 기본으로 가장 이상적이라고 생각하는 사이트



The screenshot shows the BIXPO 2022 website. At the top, there is a navigation bar with links to 'BIXPO 소개', '신기술전시회', '비즈니스 상담', '국제컨퍼런스', '국제발명특허대전', '부대행사', and '정보센터'. On the right side of the header, there are buttons for 'VOD', '뉴스레터', '참가등록', '로그인', and a search icon. The main title 'BIXPO' is prominently displayed in large, bold letters. Below it, the sub-section '온라인 전시 참가 안내' is shown. A large image in the center displays a virtual exhibition booth for 'BIXPO 2021', featuring a stage where three people are seated, and a person is standing to the right. To the right of this image, there are two tables of information. The first table includes '참가신청 기간' (2022. 10.8 (금) - 10.29 (금)) and '부스 참가비용' (300,000원 (VAT별도)). The second table lists '기본 제공사항' which includes: '이미지상 (6X3) 부스 제공 (총 4개 타입의 존 별 부스 제공)', 'AI 도슨트 기능(기업소개)', '기업소개 자료(PDF)다운로드 기능', '기업 홍보 영상 플레이/재생', and 'B2B 비즈니스 기회 제공'. At the bottom of the page, there are logos for DNV, BIXPO, EXPO2015, SILVER, KIN Electric, TEC, CIP, and IBK 기업.

- 온라인 전시의 주제에 따른

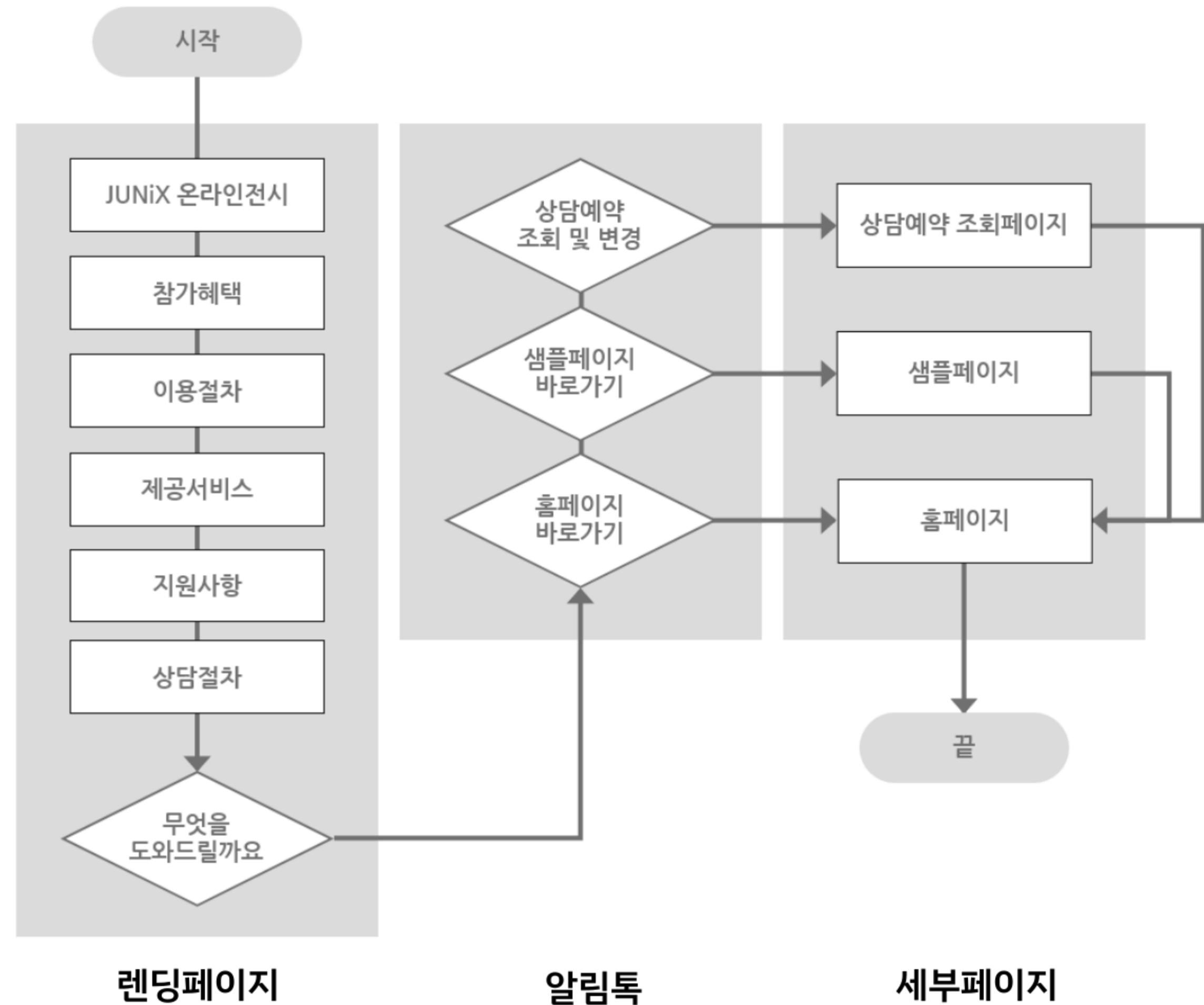
업계의 성격과 분위기 참고

- 불필요한 컨텐츠를 줄이고 꼭

필요한 정보만 노출한 점

02. UI/UX 설계

2-2 워크플로우



02. UI/UX 설계

2-2 워크플로우



렌딩페이지

알림톡

세부페이지

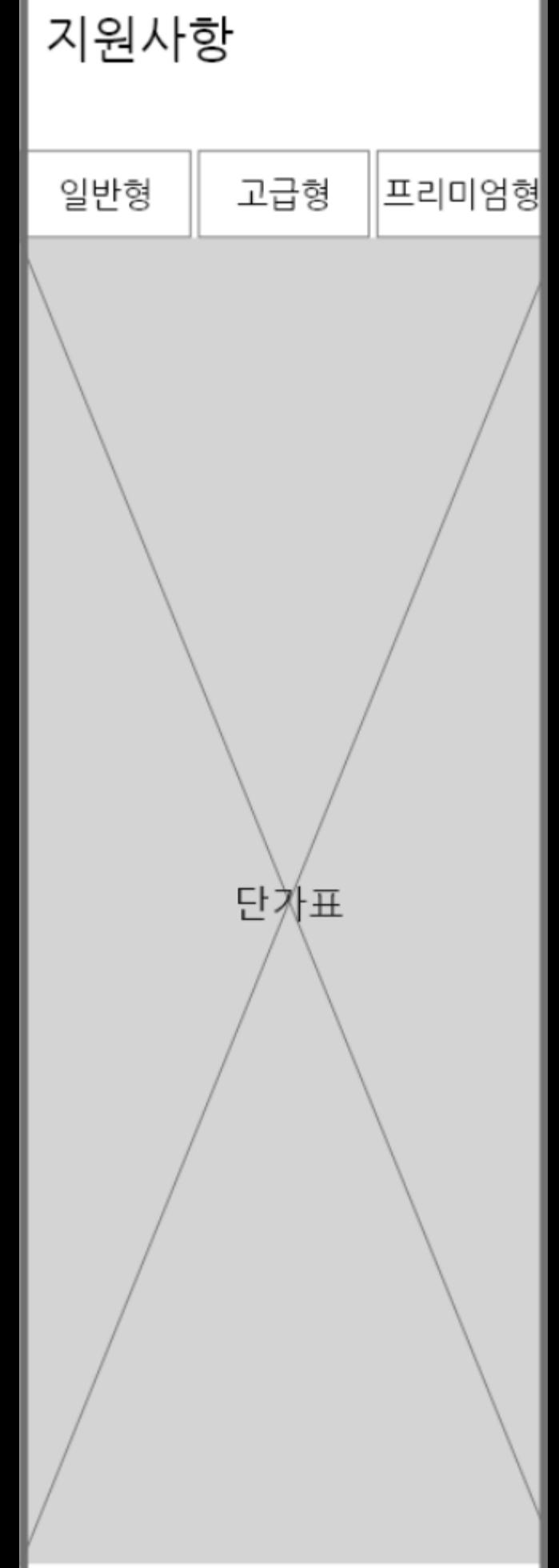
02. UI/UX 설계

2-3 스토리보드

렌딩페이지_Mobile ver.

제공서비스

부스타입 이미지 및 설명을 삽입하고 슬라이딩 애니메이션을 사용하여 동적 기능 구현



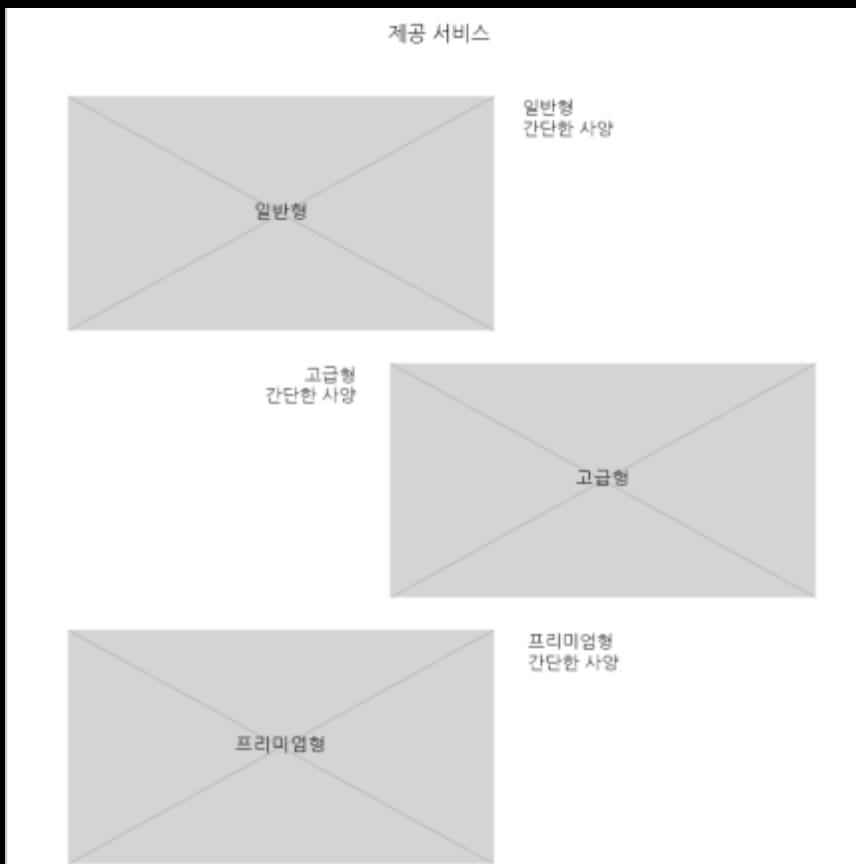
지원사항

부스 타입별 제공되는 기본옵션과 추가 옵션 등에 달라지는 가격 기입표를 탭 버튼으로 구현

02. UI/UX 설계

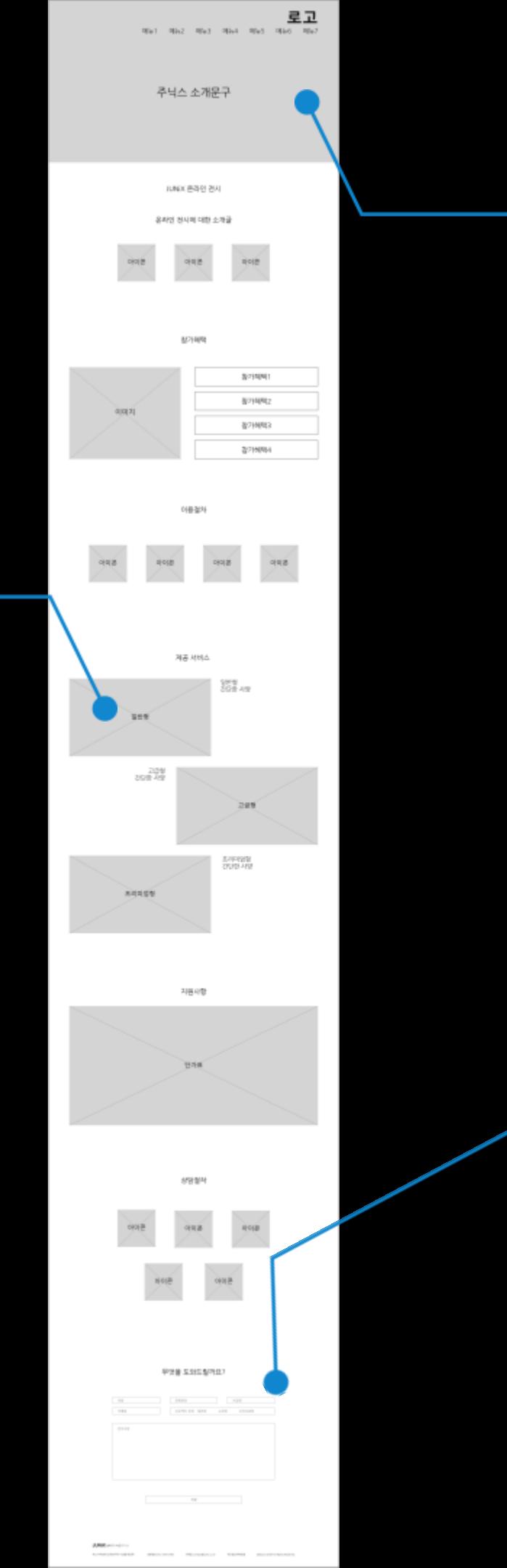
2-3 스토리보드

렌딩페이지_PPC ver.



제공서비스

부스타입 이미지 및 설명을 삽입하고 슬라이딩
애니메이션을 사용하여 동적 기능 구현



Header

브랜드 로고를 상단에 위치시키고 아래에 대표 이미지와 브랜드 문구를 삽입하고, 메뉴를 클릭했을 때 해당 페이지로 이동 할 수 있게 표현함과 동시에 해당 페이지에 갔을 때 메뉴의 글씨가 강조되게 표현



사용자 정보 기입란

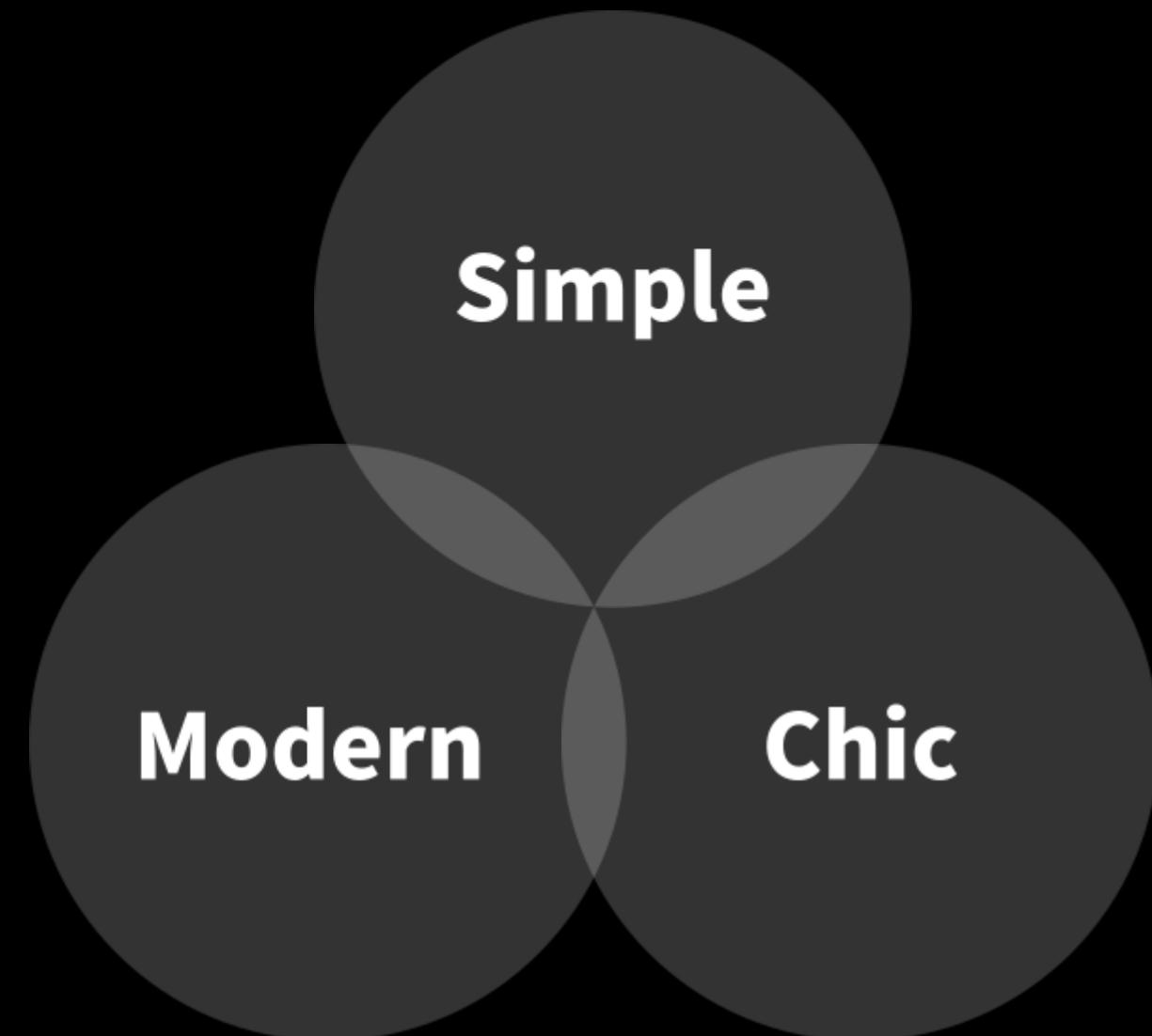
이용자들에게 알림톡을 보내기위해 제공받는 정보
기입란

03. UI/UX 디자인

(Photoshop, XD, Illustrator)

03. UI/UX 디자인

3-1 스타일 가이드



ICON



FONT

JUNiX 온라인전시

JUNiX 온라인전시

나눔고딕 ————— 메뉴 및 본문 텍스트

COLOR

#111111

#FFFFFF

배경색

글자색

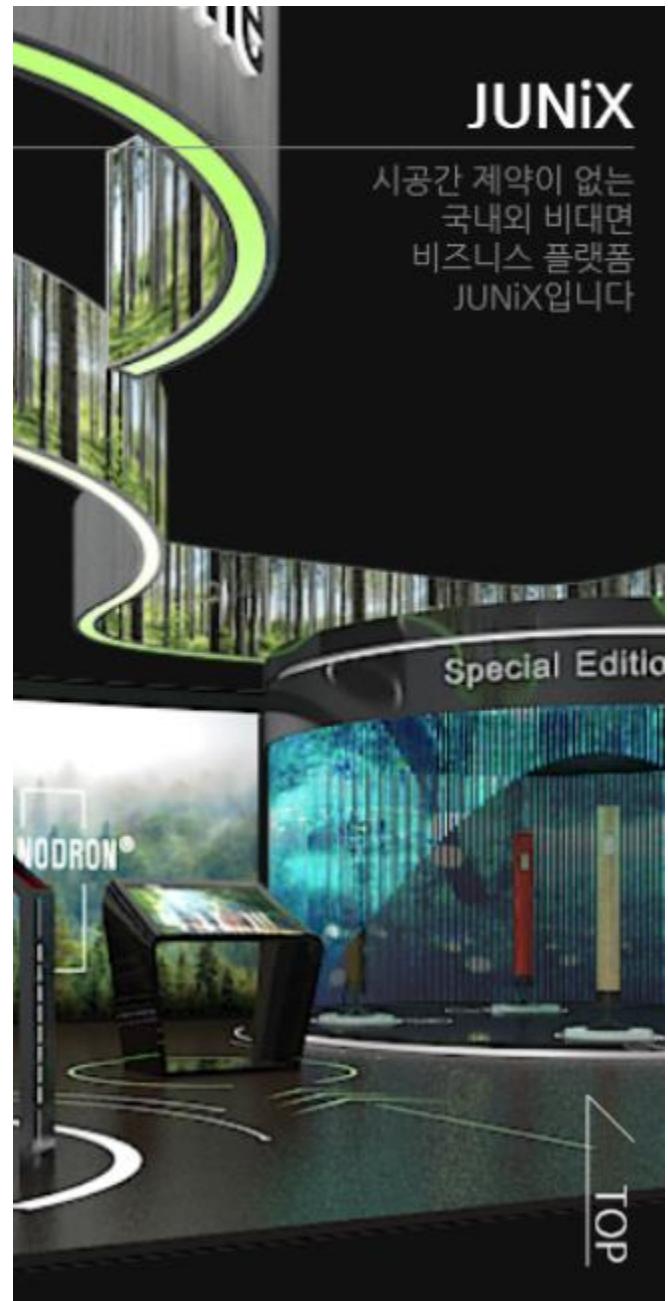
03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



PC ver.



Mobile ver.

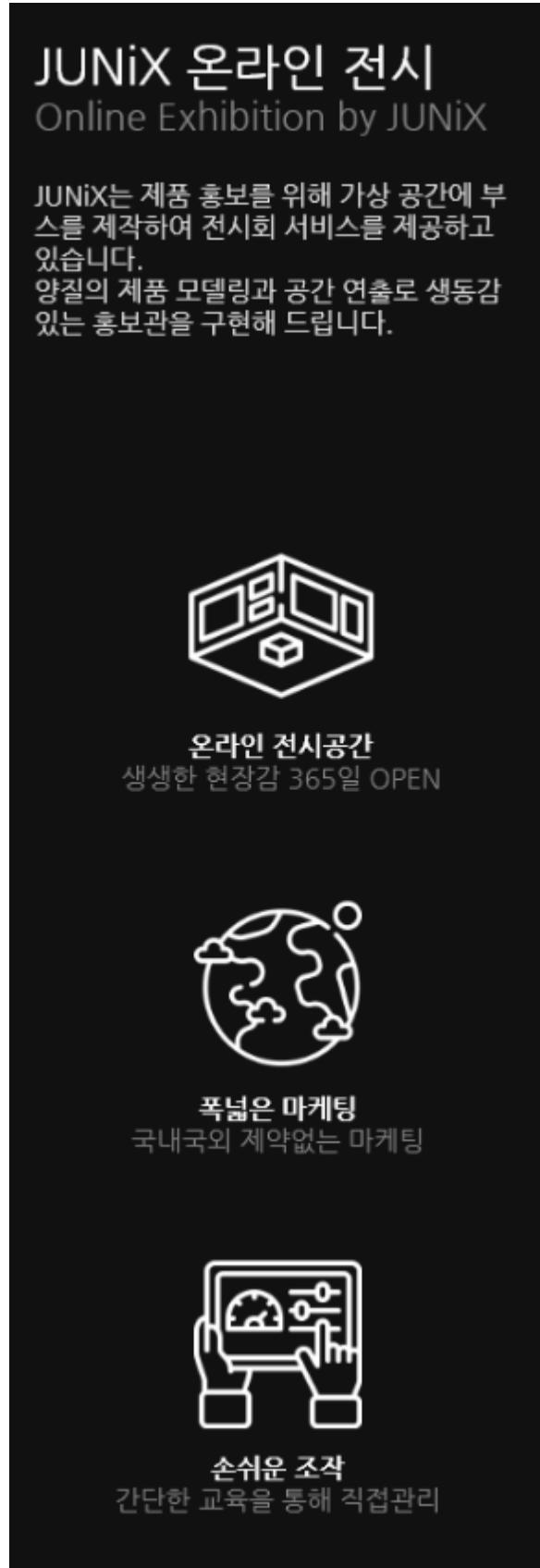
03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



PC ver.

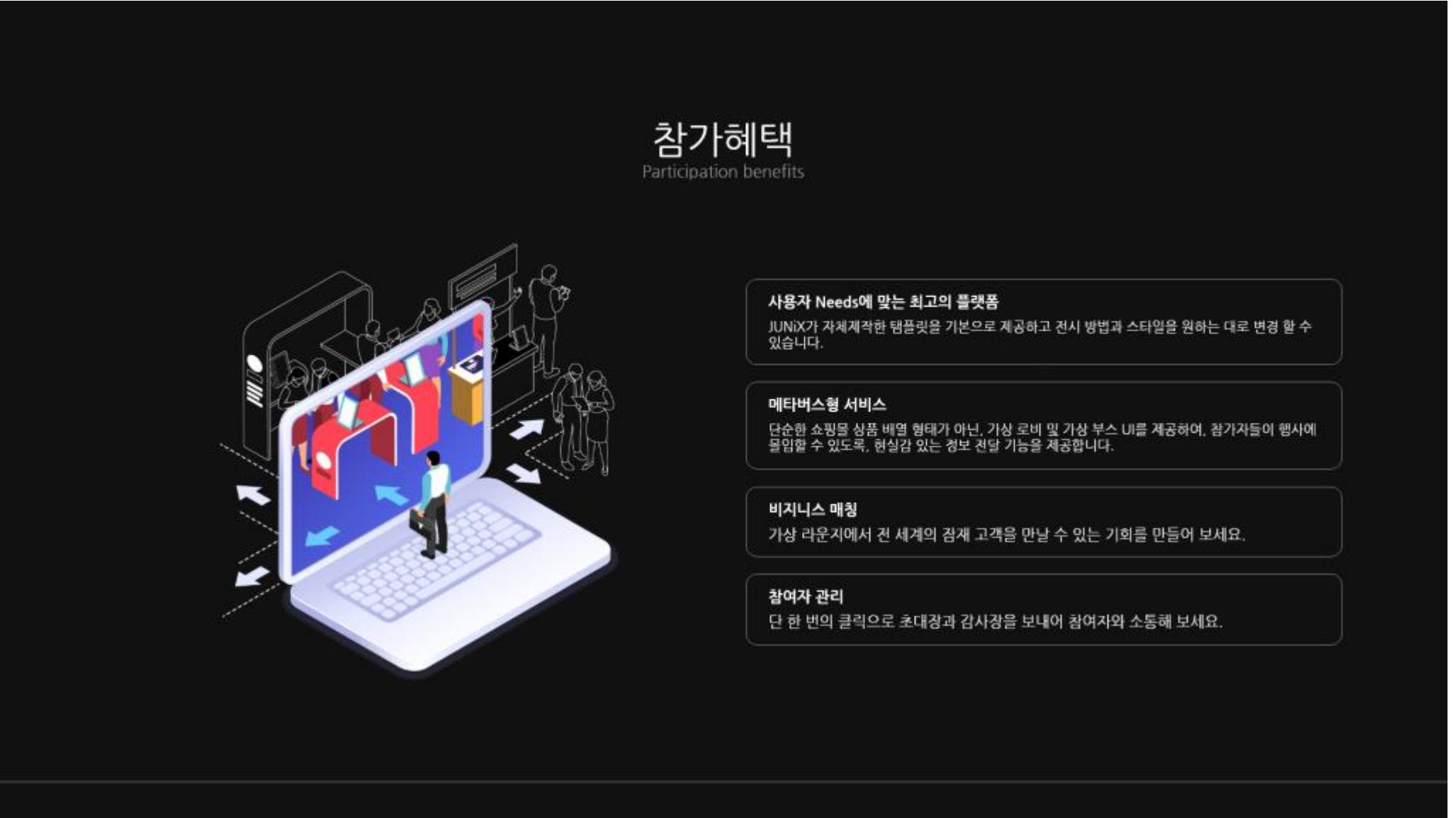


Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



참가혜택
Participation benefits

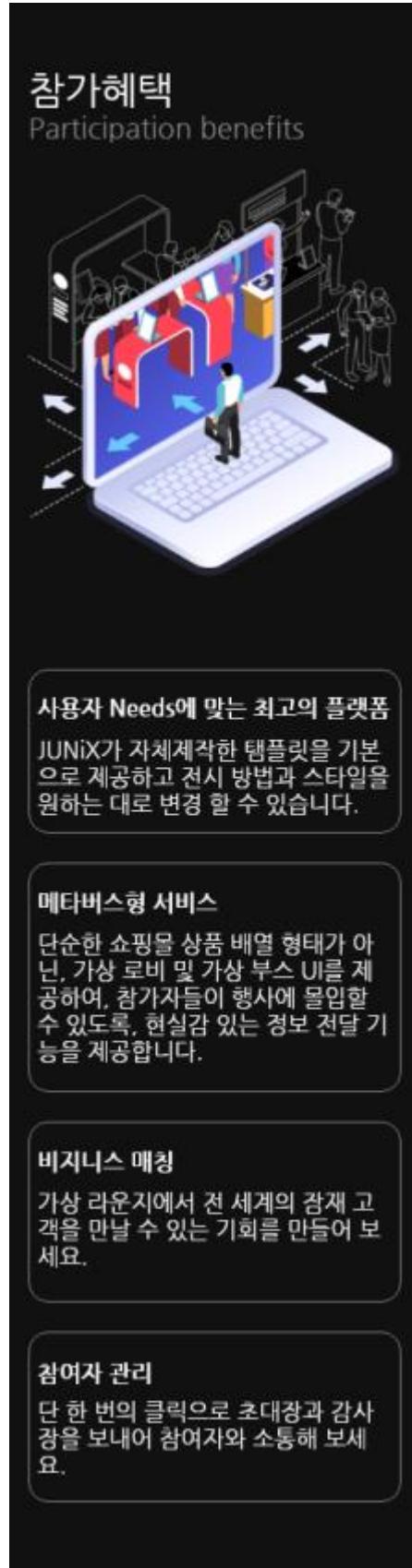
사용자 Needs에 맞는 최고의 플랫폼
JUNiX가 자체제작한 템플릿을 기본으로 제공하고 전시 방법과 스타일을 원하는 대로 변경 할 수 있습니다.

메타버스형 서비스
단순한 쇼핑몰 상품 배열 형태가 아닌, 가상 로비 및 가상 부스 UI를 제공하여, 참가자들이 행사에 몰입할 수 있도록, 현실감 있는 경보 전달 기능을 제공합니다.

비지니스 매칭
가상 라운지에서 전 세계의 잠재 고객을 만날 수 있는 기회를 만들어 보세요.

참여자 관리
단 한 번의 클릭으로 초대장과 감사장을 보내어 참여자와 소통해 보세요.

PC ver.



참가혜택
Participation benefits

사용자 Needs에 맞는 최고의 플랫폼
JUNiX가 자체제작한 템플릿을 기본으로 제공하고 전시 방법과 스타일을 원하는 대로 변경 할 수 있습니다.

메타버스형 서비스
단순한 쇼핑몰 상품 배열 형태가 아닌, 가상 로비 및 가상 부스 UI를 제공하여, 참가자들이 행사에 몰입할 수 있도록, 현실감 있는 경보 전달 기능을 제공합니다.

비지니스 매칭
가상 라운지에서 전 세계의 잠재 고객을 만날 수 있는 기회를 만들어 보세요.

참여자 관리
단 한 번의 클릭으로 초대장과 감사장을 보내어 참여자와 소통해 보세요.

Mobile ver.

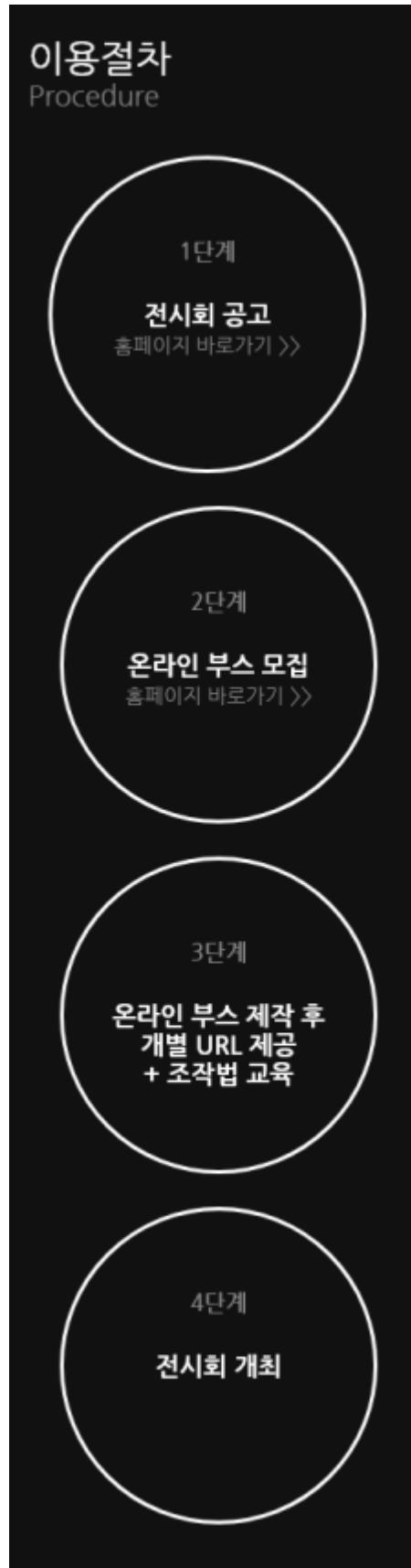
03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



PC ver.



Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



PC ver.

제공 서비스
Our service
일반형 / 고급형 / 프리미엄형

일반형
in 2021 서울일러스트코리아
일반형 디자인은 3D로 제작된 일반 템플릿
디자인 중에 선택하는 방식입니다.
기본형 디자인을 제공하는 서비스에 브로셔
다운로드 기능 등을 제공합니다.



고급형
in 2022 국제 그린에너지 엑스포
고급형 디자인은 3D로 제작된 다양한 템플
릿 중에 선택하는 방식입니다.
디자인 제공 서비스에 제품진열, 브로셔 다
운로드, 영상 재생 등 추가 서비스를 제공한
니다.



프리미엄형
in 2020 G-STAR
프리미엄형 디자인은 고객의 니즈를 반영해
독창적인 디자인으로 제작되는 주문제작형
부스입니다.
고급형 제공 서비스에 추가로 제품 소개용
크로마키 구현이 가능합니다.



Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page

지원사항 Plans & Pricing table			
	일반형	고급형	프리미엄형
신청기간	전시회 개최 약 2달 전 마감	전시회 개최 약 2달 전 마감	전시회 개최 약 2달 전 마감
부스비용	500,000원 (VAT별도)	800,000원 (VAT별도)	상당 후 협의
기본	이미지상(6x3)부스 (템플릿) 유지보수(횟수제한) 찜하기/문의하기/화상미팅 제공 온라인 초청장제공 출품제품 더보기 유튜브 소개영상(1개) 제품 진열(3개)	이미지상(9x6)부스 (템플릿) 유지보수(횟수제한) 찜하기/문의하기/화상미팅 제공 온라인 초청장제공 출품제품 더보기 유튜브 소개영상(3개) 제품 진열(5개) 명함교환 고객센터	이미지상(12x9)부스 (주문제작) 유지보수(횟수제한) 찜하기/문의하기/화상미팅 제공 온라인 초청장제공 출품제품 더보기 유튜브 소개영상(제한없음) 제품 진열(10개) 명함교환 고객센터
옵션	제품 진열 수량추가, 부스디자인 변경, 영문번역		

PC ver.

지원사항 Plans & Pricing table
<input type="button" value="일반형"/> <input type="button" value="고급형"/> <input type="button" value="프리미엄형"/>
신청기간 전시회 개최 약 2달 전 마감
부스비용 500,000원 (VAT별도)
기본 제공사항 이미지상(6x3)부스 (템플릿) 유지보수(횟수제한) 찜하기/문의하기/화상미팅 제공 온라인 초청장제공 출품제품 더보기 유튜브 소개영상(1개) 제품 진열(3개)
옵션 제품 진열 수량추가, 부스디자인 변경, 영문번역

Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page



PC ver.



Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Main Page

무엇을 도와드릴까요?
Please Contact Us

상담예약을 하시면 온라인부스 샘플페이지도 함께 제공해드립니다

성함 Name * _____ 전화번호 Phone * _____ 회사명 Company * _____
이메일 E-mail * _____

프로젝트 유형 Type 일반형 고급형 프리미엄

문의사항 Inquiry
예시) 부스 2개 이상 문의

개인정보제공에 동의합니다 * • 표시는 필수입력 사항입니다

PC ver.

무엇을 도와드릴까요?

Contact & Consult

상담예약을 하시면 온라인부스
샘플페이지도 함께 제공해드립니다

성함 Name *

전화번호 Phone *

회사명 Company *

이메일 E-mail *

프로젝트 유형 Type

일반형 고급형 프리미엄

문의사항 Inquiry

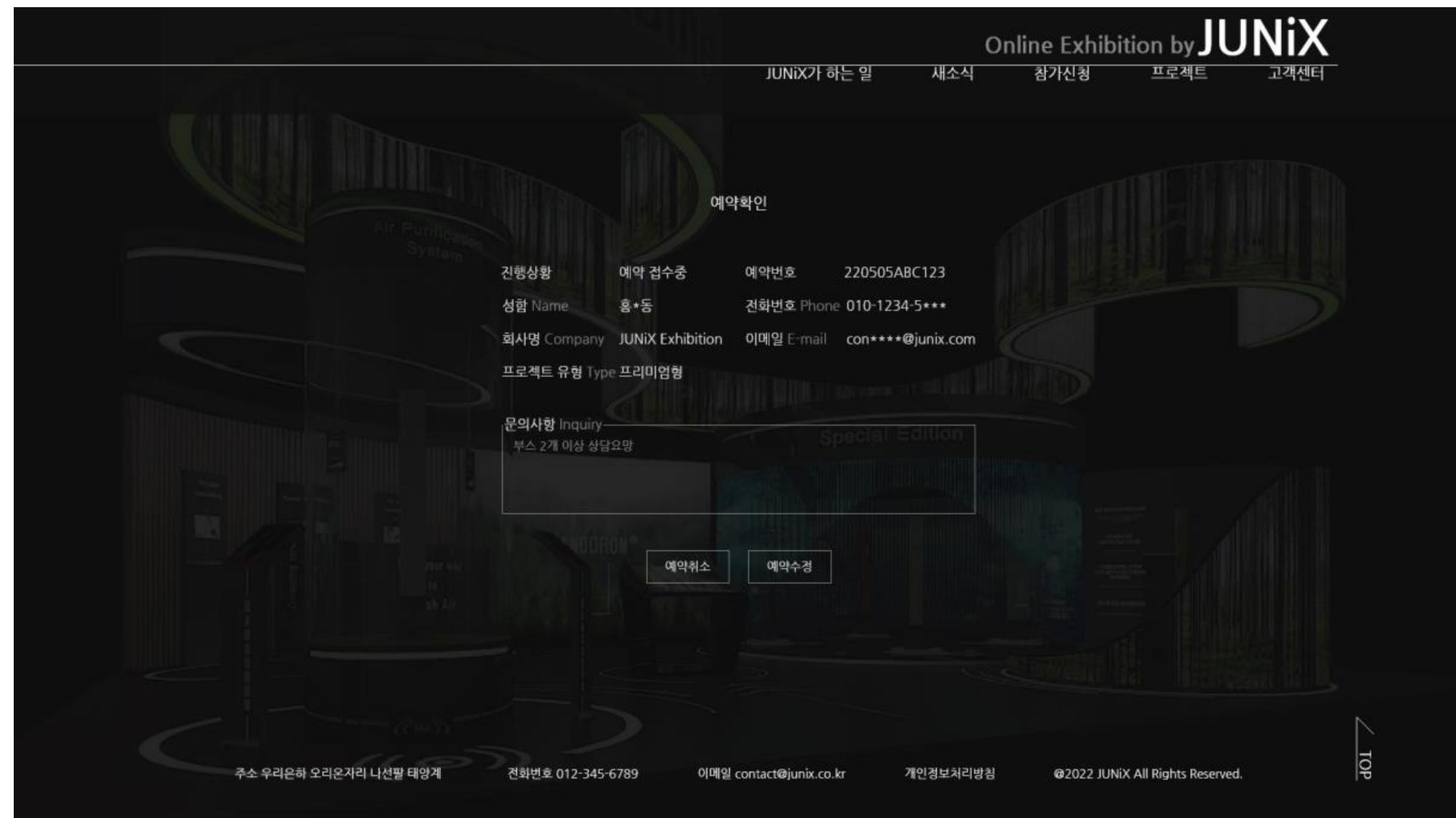
개인정보제공에 동의합니다 *

Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Sub Page



PC ver.

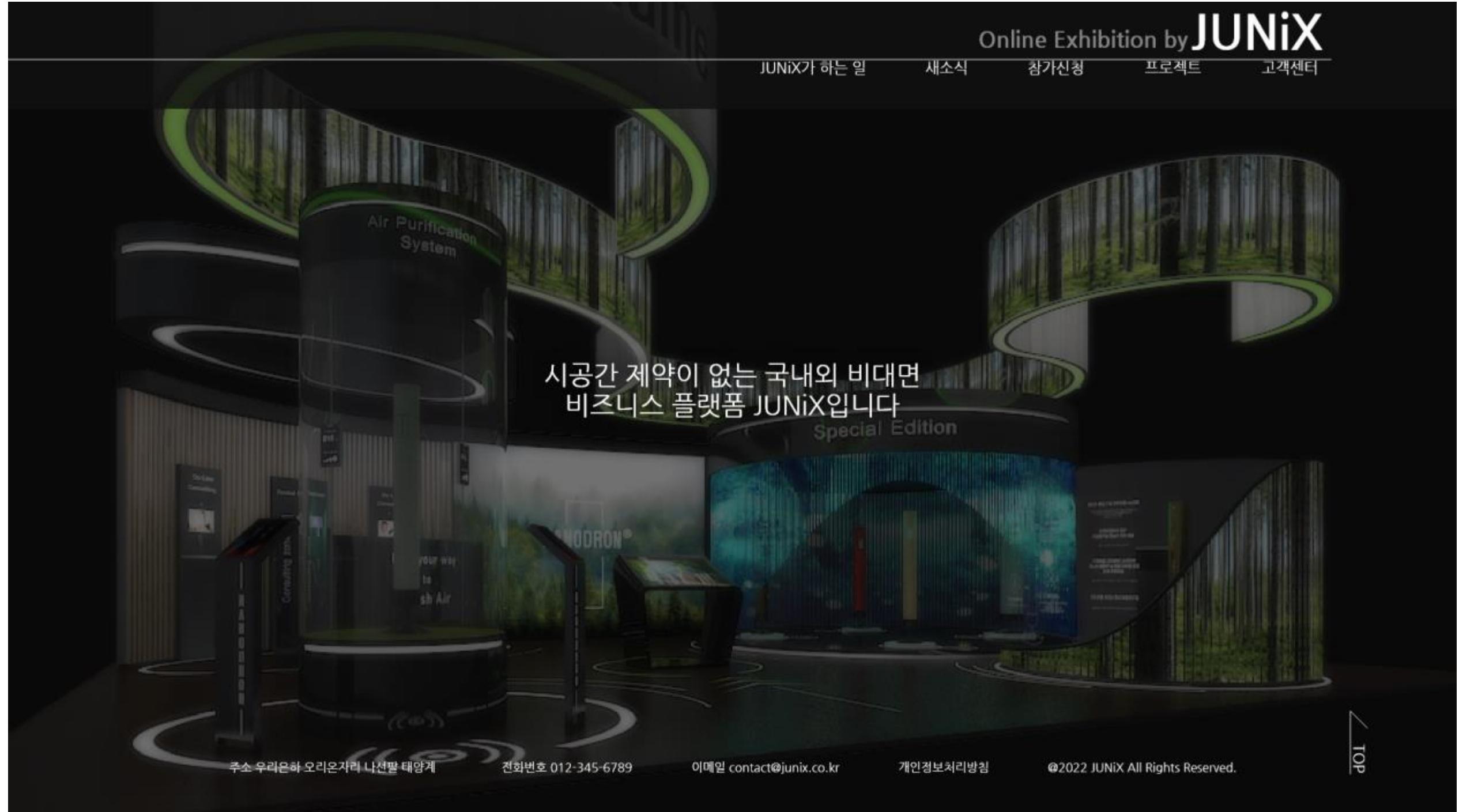


Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Dummy Page



PC ver.

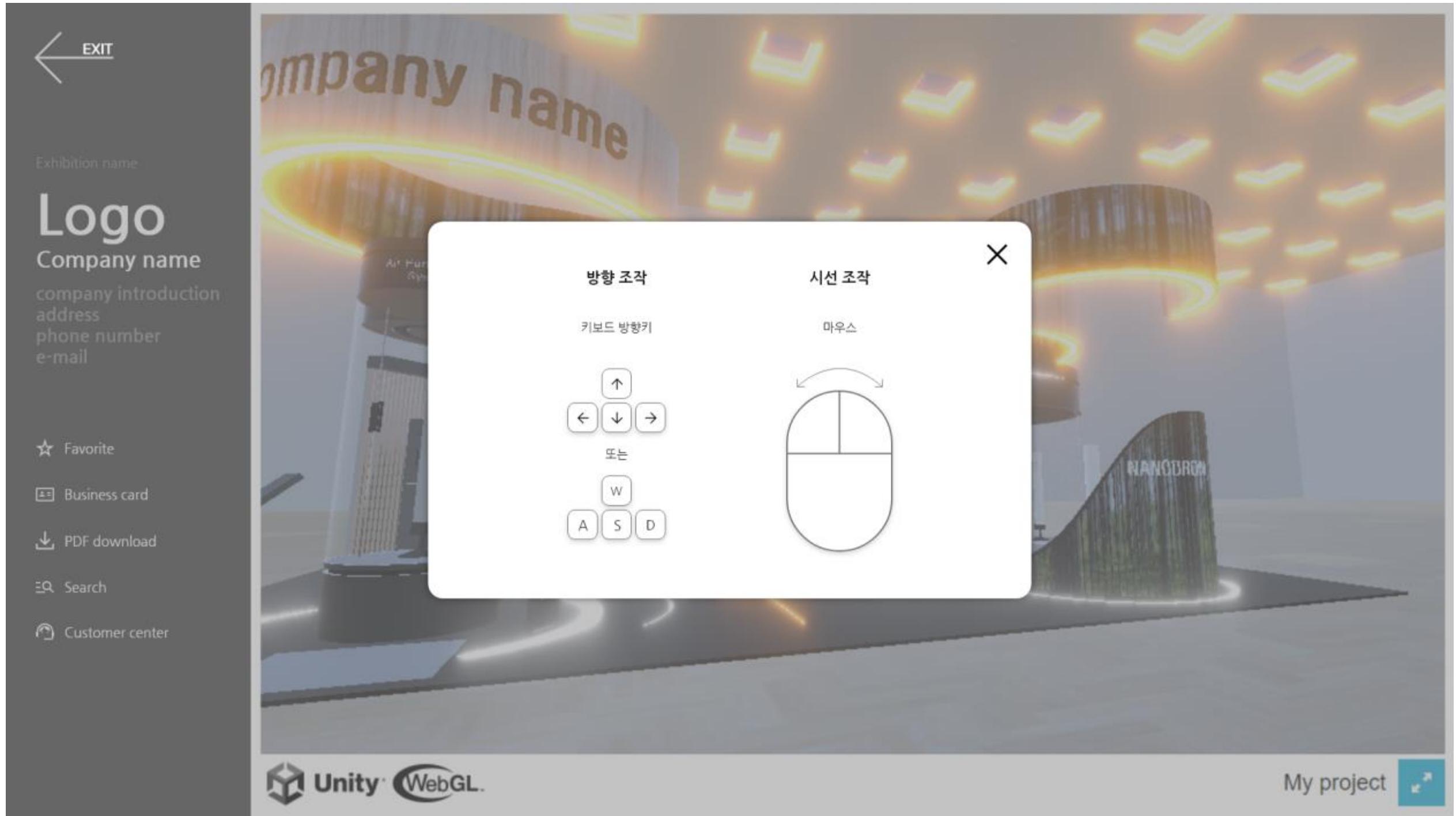


Mobile ver.

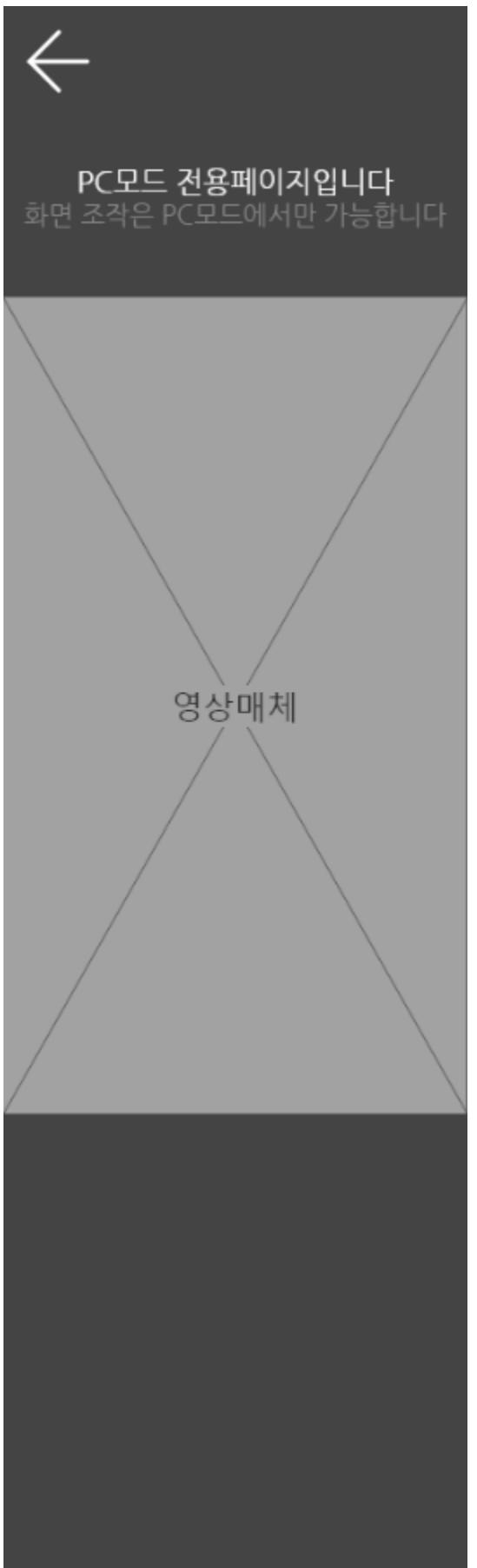
03. UI/UX 디자인

3-2 프로토타입

Sample Page



PC ver.



Mobile ver.

03. UI/UX 디자인

3-3 UI 디자인

Mobile ver.



고급형
in 2022 국제 그린에너지 엑스포
고급형 디자인은 3D로 제작된 다양한 템플릿
디자인 제공 서비스에 제품진열, 브로셔 등
운로드, 영상 재생 등 추가 서비스를 제공합니다.

고급형

일반형
in 2021 서울 일러스트 코리아
일반형 디자인은 3D로 제작된 일반 템플릿
일반형 디자인 중에 선택하는 방식입니다.
기본형 디자인을 제공하는 서비스에 브로셔
다운로드, 디자인을 제공하는 서비스에
기본형 디자인을 제공하는 서비스에
다운로드 가능 등을 제공합니다.

일반형

03. UI/UX 디자인

3-3 UI 디자인

PC ver.



04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

(Html5, CSS, Javascript, C#, Unity, 3D Max, V-ray)
(모바일, PC 중단점 1000PX)

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (Html5, CSS, Javascript)



• 반응형 웹 중단점

```
@media screen and (max-width:999px) {
```

```
@media screen and (min-width:1000px) {
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (Html5, CSS, Javascript)

Main Page (모바일, PC 중단점 1000PX)



Html5

```
<nav>
  <div id="title">
    <a>Online Exhibition by <span>JUNiX</span>
    <hr>
  </div>
  <ul>
    <li><a href="#">JUNiX 온라인 전시</a></li>
    <li><a href="#">참여혜택</a></li>
    <li><a href="#">이용절차</a></li>
    <li><a href="#">부스 탑입</a></li>
    <li><a href="#">지원사항</a></li>
    <li><a href="#">상담절차</a></li>
    <li><a href="#">무엇을 도와드릴까요?</a></li>
  </ul>
</nav>
```

- 스크롤Y의 값이 0보다 클 때 즉, 스크롤을 내렸을 때 내비게이션영역을 화면 상단의 고정

CSS

```
header nav {
  padding-top: 50px;
}

header nav.sticky{
  padding-top: 10px;
}
```

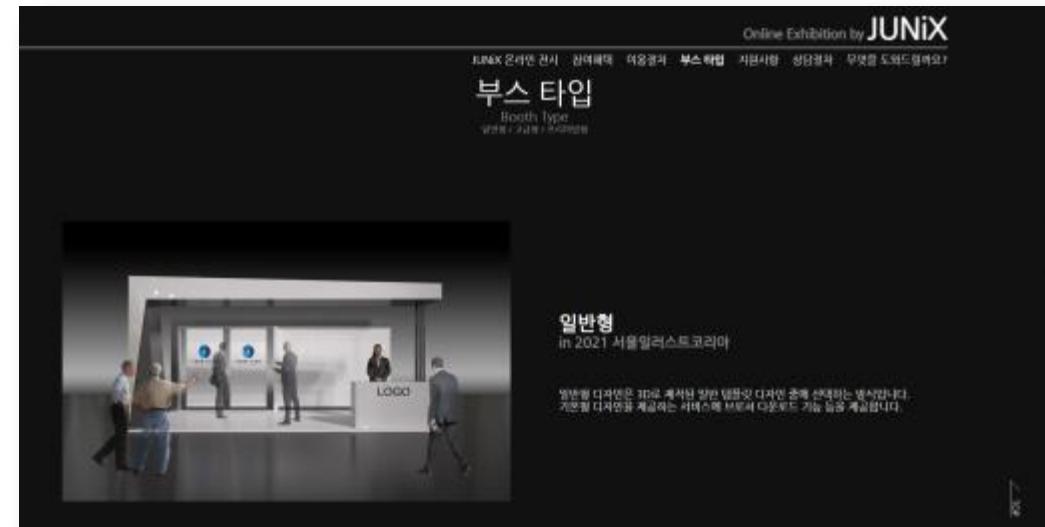
Script

```
<!--헤더 메뉴업-->
<script>
  window.addEventListener("scroll", function(){
    var nav11 = this.document.querySelector("nav");
    nav11.classList.toggle("sticky", window.scrollY > 0);
  });
</script>
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (Html5, CSS, Javascript)

Main Page (모바일, PC 중단점 1000PX)



Html5

```
<div class="type_contents">
  <div class="contents_text">
    <p>일반형</p>
    <p>in 2021 서울일러스트코리아</p>
    <p>일반형 디자인은 3D로 제작된 일반 템플릿 디자인 중에 선택하는 방식입니다.<br>
      기본형 디자인은 제공하는 서비스에 브로셔 다운로드 기능 등을 제공합니다.</p>
  </div>
  <div class="contents_img">
    
  </div>
</div>
<div class="type_contents">
  <div class="contents_text">
    <p>고급형</p>
    <p>in 2022 국제 그린에너지 엑스포</p>
    <p>고급형 디자인은 3D로 제작된 다양한 템플릿 중에 선택하는 방식입니다.<br>
      디자인 제공 서비스에 제품진열, 브로셔 다운로드, 영상 재생 등 추가 서비스를 제공합니다.</p>
  </div>
  <div class="contents_img">
    
  </div>
</div>
<div class="type_contents">
  <div class="contents_text">
    <p>프리미엄형</p>
    <p>in 2020 서울리빙디자인페어</p>
    <p>프리미엄형 디자인은 고객의 니즈를 반영해 독창적인 디자인으로 제작되는 주문제작형 부스입니다.<br>
      고급형 제공 서비스에 추가로 제품 소개용 크로마키 구현이 가능합니다.</p>
  </div>
  <div class="contents_img">
    
  </div>
</div>
```

· 가변적 요소에 애니메이션 효과 적용

Script

```
function moPrePosition(){
  boothimg1.style.transform = `translate(${-preImg1X}px)` // 오른쪽으로 너비만큼 이동
  boothtext1.style.transform = `translate(${pretext1X}px)` // 오른쪽으로 너비만큼 이동
  boothimg2.style.transform = `translate(${preImg2X}px)` // 왼쪽으로 너비만큼 이동
  boothtext2.style.transform = `translate(${pretext2X}px)` // 왼쪽으로 너비만큼 이동
  boothimg3.style.transform = `translate(${-preImg3X}px)` // 오른쪽으로 너비만큼 이동
  boothtext3.style.transform = `translate(${pretext3X}px)` // 오른쪽으로 너비만큼 이동

  boothimg1.style.visibility = "hidden"
  boothtext1.style.visibility = "hidden"
  boothimg2.style.visibility = "hidden"
  boothtext2.style.visibility = "hidden"
  boothimg3.style.visibility = "hidden"
  boothtext3.style.visibility = "hidden"
}

function booth1Animaiton(){
  boothimg1.style.transitionDuration = "1s";
  boothtext1.style.transitionDuration = "1.2s";
  boothimg1.style.visibility = "";
  boothtext1.style.visibility = "";
  boothimg1.style.transform = `translate(${0}px)`;
  boothtext1.style.transform = `translate(${0}px)`;
}
```

```
function booth1Animaiton(){
  boothimg1.style.transitionDuration = "1s";
  boothtext1.style.transitionDuration = "1.2s";
  boothimg1.style.visibility = "";
  boothtext1.style.visibility = "";
  boothimg1.style.transform = `translate(${0}px)`;
  boothtext1.style.transform = `translate(${0}px)`;
}
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (Html5, CSS, Javascript)

Main Page_Mobile (모바일, PC 중단점 1000PX)



· 탭메뉴 구현

Html5

```
<!--모바일 상세표 버튼-->


>일반형</div>


>고급형</div>


>프리미엄형</div>



<!--일반형-->


<p>신청기간</p>
<div>
<p>2022.10.14(금)까지</p>
<hr>
</div>
<div class="plans_day_text">
<p>500,000원 ~ </p>
<hr>
<div class="plans_give">
<p>제공사항</p>
</div>
<div class="plans_give_text">
<p>이미지상(6x3)부스 (템플릿)</p>
<p>유지보수 (횟수제한)</p>
<p>찜하기/문의하기/화상미팅 제공</p>
<p>온라인 초청장 제공</p>
<hr>
<div>


```

Script

```
<!--지원사항(plans) 스크립트-->
<script>
var box1 = document.querySelector("#box1")
console.log(box1)
var box2 = document.querySelector("#box2")
var box3 = document.querySelector("#box3")
var box4 = document.querySelector("#box4")
var box5 = document.querySelector("#box5")
var box6 = document.querySelector("#box6")
```

```
function btn01(){
  box1.style.backgroundColor= "white"
  box2.style.backgroundColor = ""
  box3.style.backgroundColor = ""
}

function btn02(){
  box1.style.backgroundColor= ""
  box2.style.backgroundColor = "white"
  box3.style.backgroundColor = ""
}

function btn03(){
  box1.style.backgroundColor= ""
  box2.style.backgroundColor = ""
  box3.style.backgroundColor = "white"
}
```

```
function box01(){
  box4.style.display = "block"
  box5.style.display = "none"
  box6.style.display = "none"
}

function box02(){
  box4.style.display = "none"
  box5.style.display = "block"
  box6.style.display = "none"
}

function box03(){
  box4.style.display = "none"
  box5.style.display = "none"
  box6.style.display = "block"
}
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (Html5, CSS, Javascript)

Sub Page, Dummy Page (모바일, PC 중단점 1000PX)



Html5

```
<nav id="mo">
  <div id="mobile_title">
    <span id="icon"></span>
    <a href="#">Online Exhibition by <span>JUNiX</span></a>
    <hr>
  </div>
  <ul id="mobile_menu">
    <li><a href="#what_we_do">JUNiX가 하는 일</a></li>
    <li><a href="#news">새 소식</a></li>
    <li><a href="#recruit">참가신청</a></li>
    <li><a href="#project">프로젝트</a></li>
    <li><a href="#customer">고객센터</a></li>
  </ul>
</nav>
```

· 토글메뉴 구현

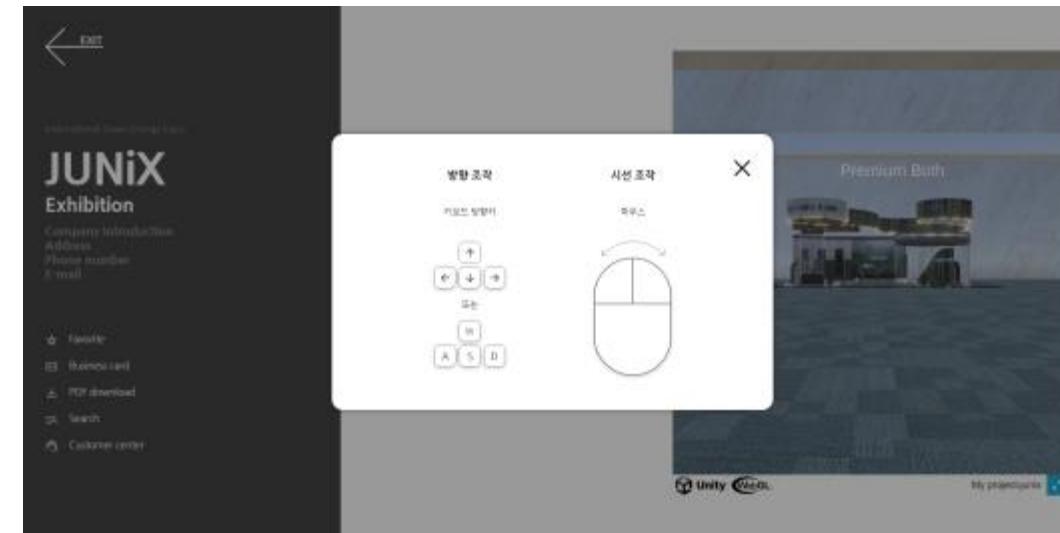
Script

```
<!--모바일 토글메뉴-->
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function(){
  $("#mobile_menu").hide();
  $("#icon").click(function(){
    $("#mobile_menu").slideToggle("fast");
  });
});
</script>
```

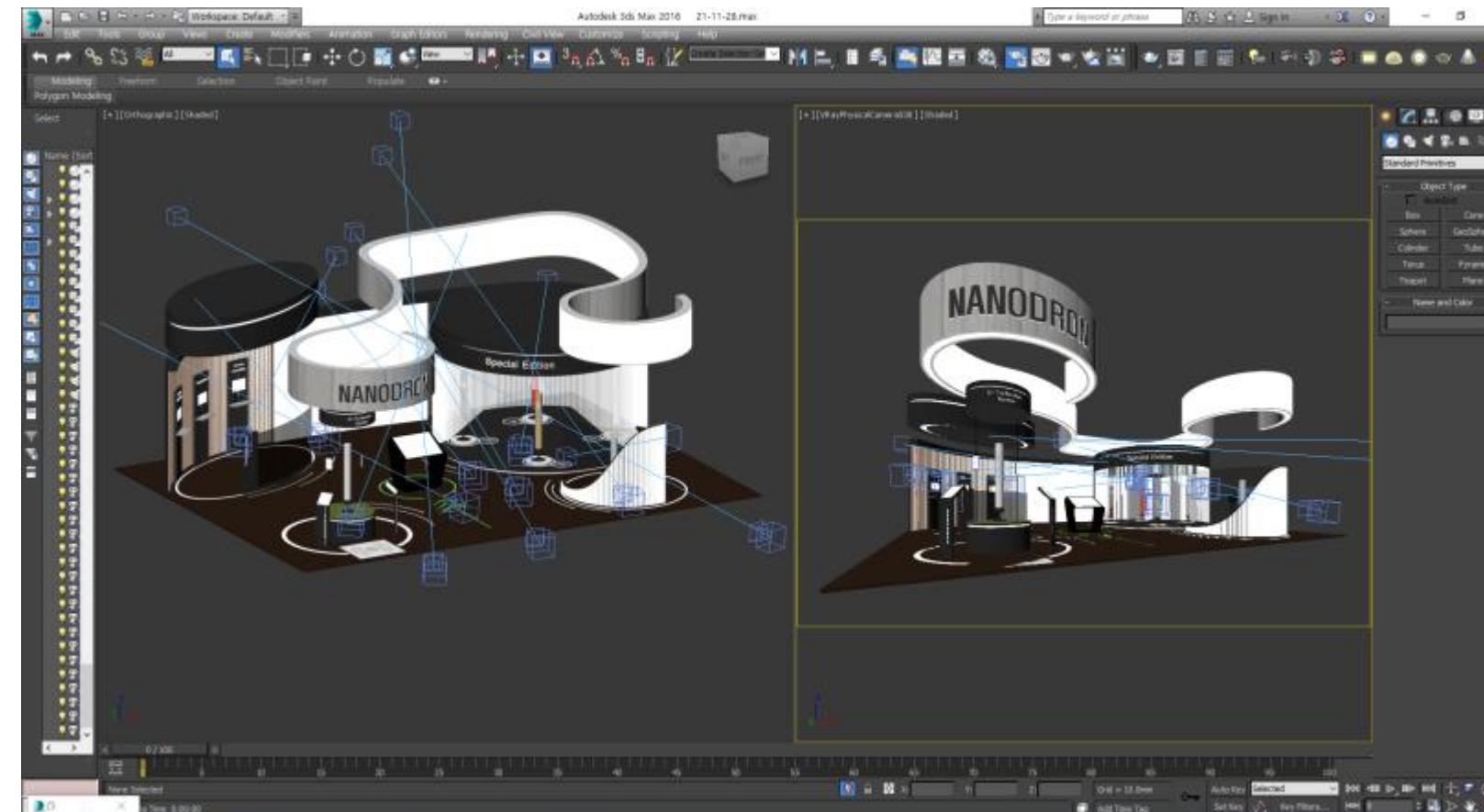
04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page



3D MAX



· 3D (3D MAX) 모델링 작업

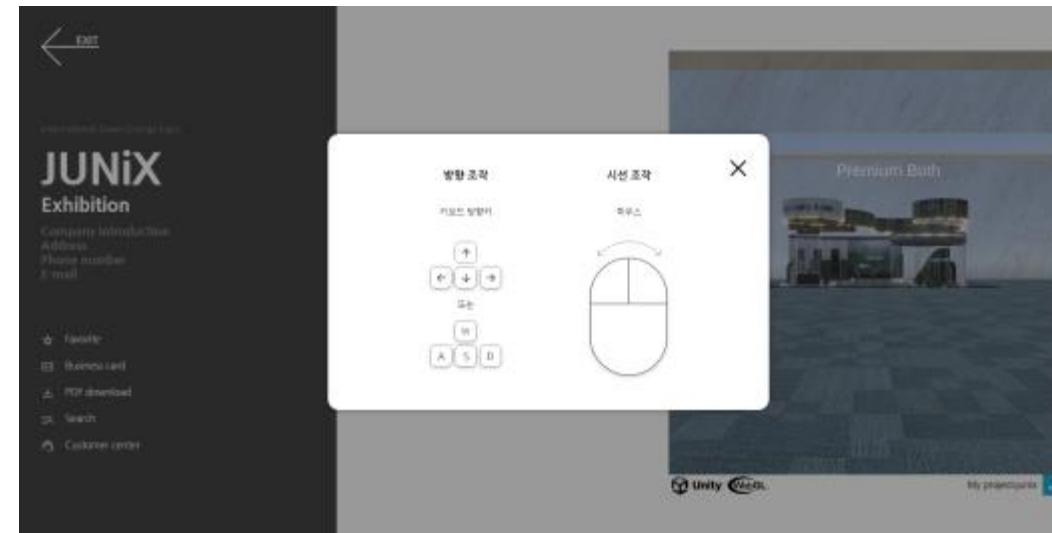
V-ray



04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page

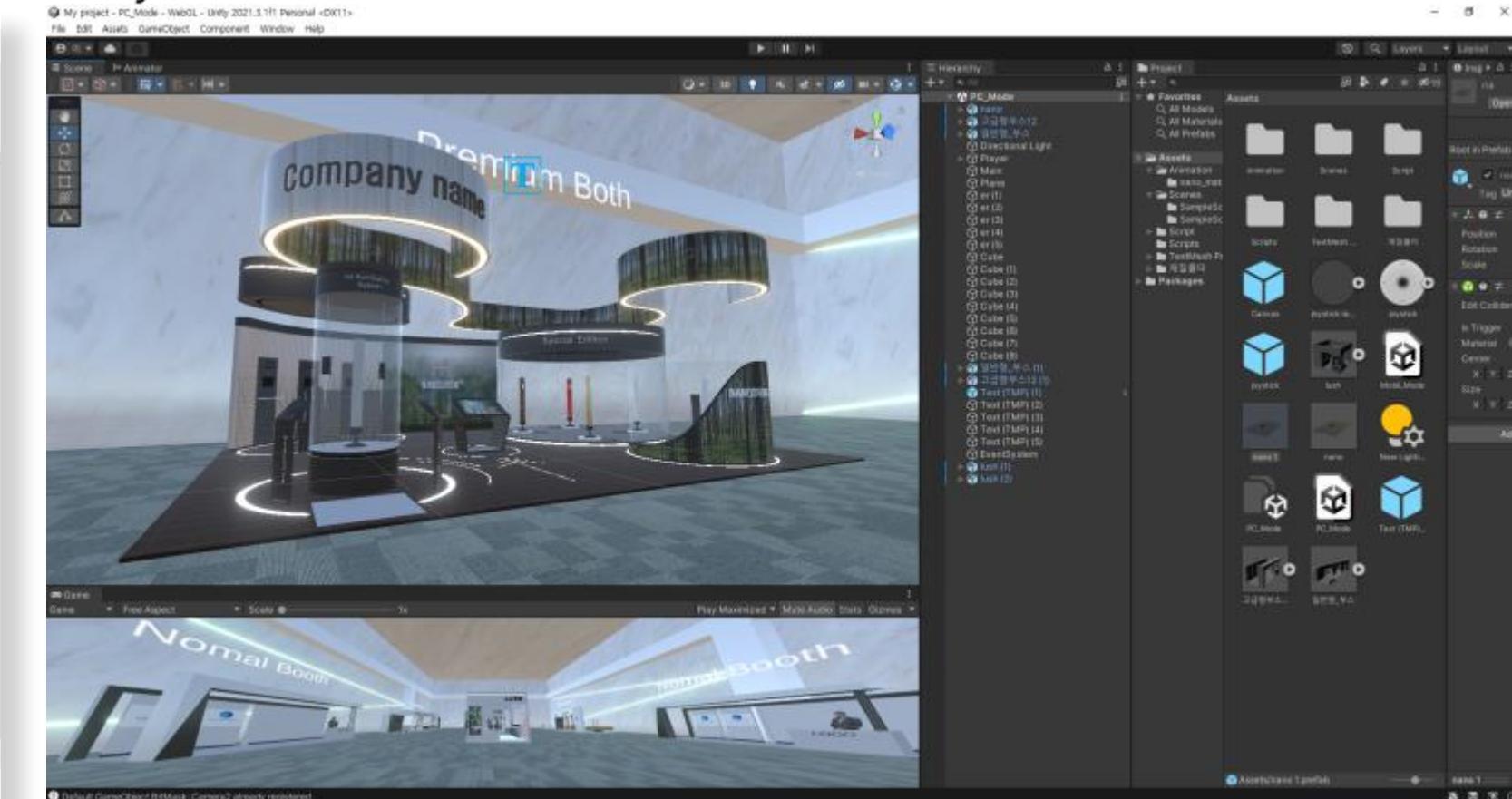


- 3D (Unity) 모델링 작업

FBX



Unity



04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page



· Unity 플레이어 조작

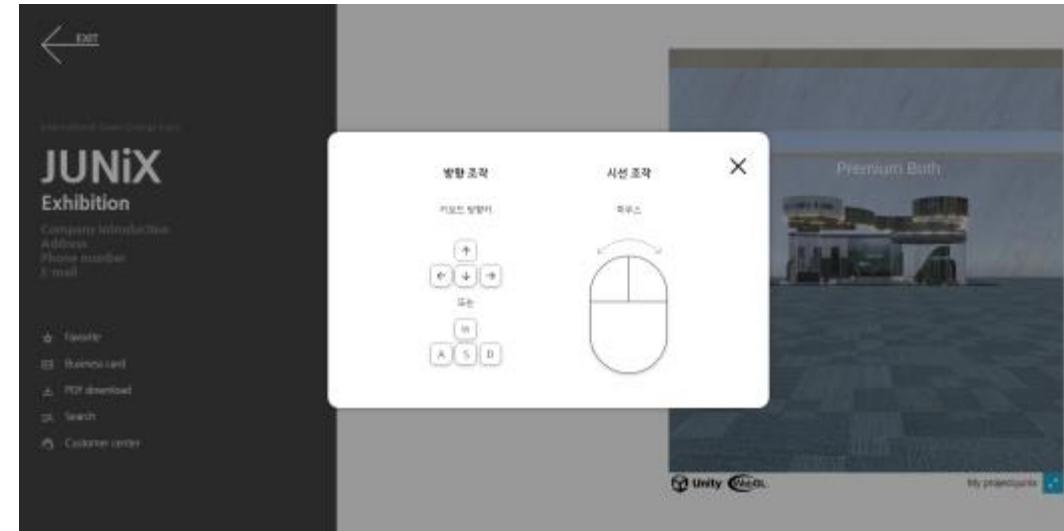
C# (Unity)

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class PlayerController : MonoBehaviour
6  {
7      [SerializeField]
8      private float walkSpeed;
9
10     [SerializeField]
11     private float lookSensitivity;
12
13     [SerializeField]
14     private float cameraRotationLimit;
15     private float currentCameraRotationX;
16
17     [SerializeField]
18     private Camera theCamera;
19     private Rigidbody myRigid;
20
21     void Start()
22     {
23         myRigid = GetComponent<Rigidbody>(); // private
24     }
25
26     void Update() // 컴퓨터마다 다르지만 대략 1초에 60번 실행
27     {
28         Move(); // 1 키보드 입력에 따라 이동
29         CameraRotation(); // 2 마우스를 위아래(Y) 움직임에 따라 카메라 X 축 회전
30         CharacterRotation(); // 3 마우스 좌우(X) 움직임에 따라 캐릭터 Y 축 회전
31     }
32
33     private void Move()
34     {
35         float _moveDirX = Input.GetAxisRaw("Horizontal");
36         float _moveDirZ = Input.GetAxisRaw("Vertical");
37         Vector3 _moveHorizontal = transform.right * _moveDirX;
38         Vector3 _moveVertical = transform.forward * _moveDirZ;
39
40         Vector3 _velocity = (_moveHorizontal + _moveVertical).normalized * walkSpeed;
41
42         myRigid.MovePosition(transform.position + _velocity * Time.deltaTime);
43     }
44
45     private void CameraRotation()
46     {
47         float _xRotation = Input.GetAxisRaw("Mouse Y");
48         float _cameraRotationX = _xRotation * lookSensitivity;
49
50         currentCameraRotationX -= _cameraRotationX;
51         currentCameraRotationX = Mathf.Clamp(currentCameraRotationX, -cameraRotationLimit, cameraRotationLimit);
52
53         theCamera.transform.localEulerAngles = new Vector3(currentCameraRotationX, 0f, 0f);
54     }
55
56     private void CharacterRotation() // 좌우 캐릭터 회전
57     {
58         float _yRotation = Input.GetAxisRaw("Mouse X");
59         Vector3 _characterRotationY = new Vector3(0f, _yRotation, 0f) * lookSensitivity;
60         myRigid.MoveRotation(myRigid.rotation * Quaternion.Euler(_characterRotationY)); // 쿼터니언 * 쿼터니언
61         // Debug.Log(myRigid.rotation); // 쿼터니언
62         // Debug.Log(myRigid.rotation.eulerAngles); // 벡터
63     }
64 }
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

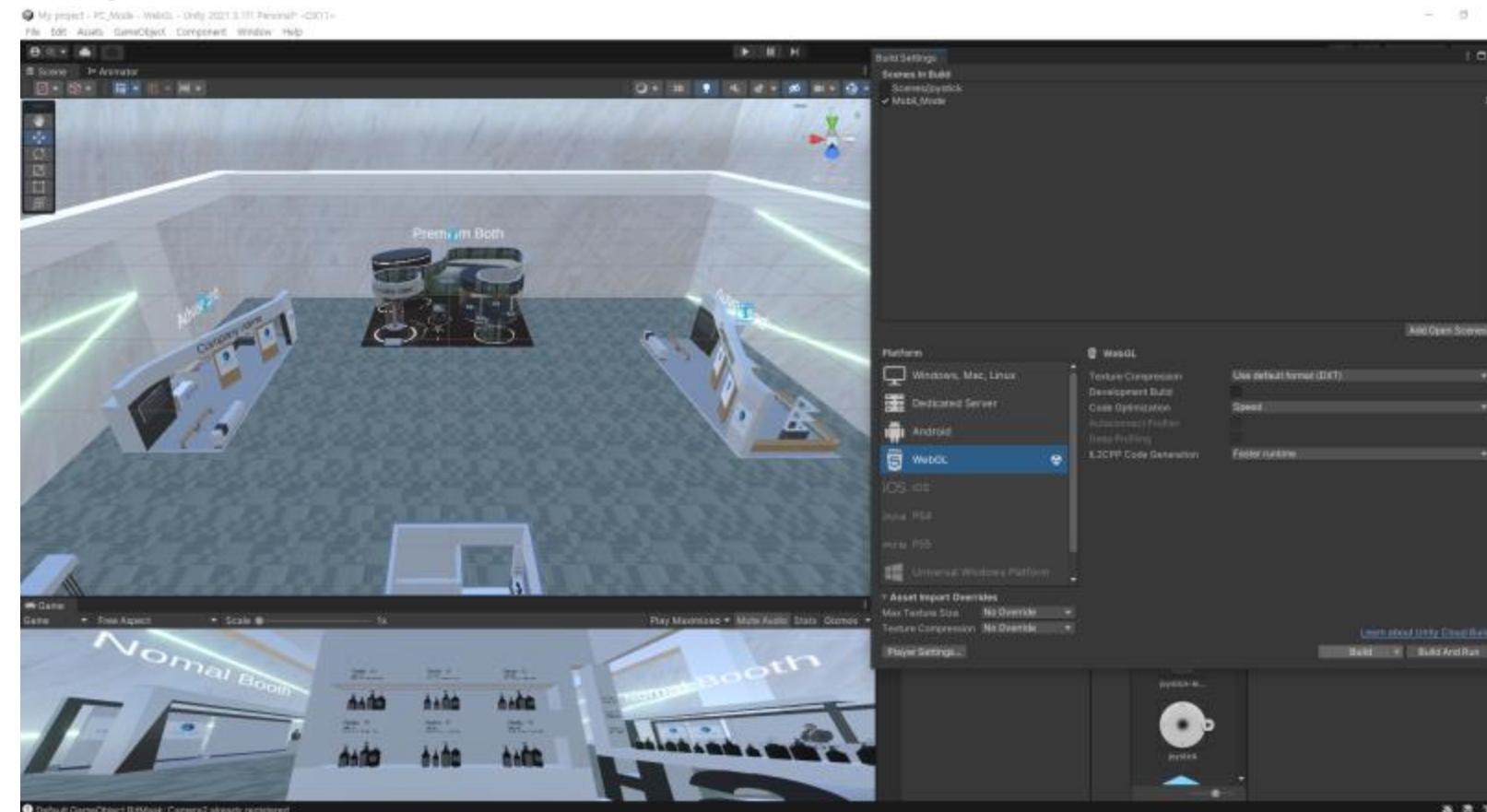
4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page

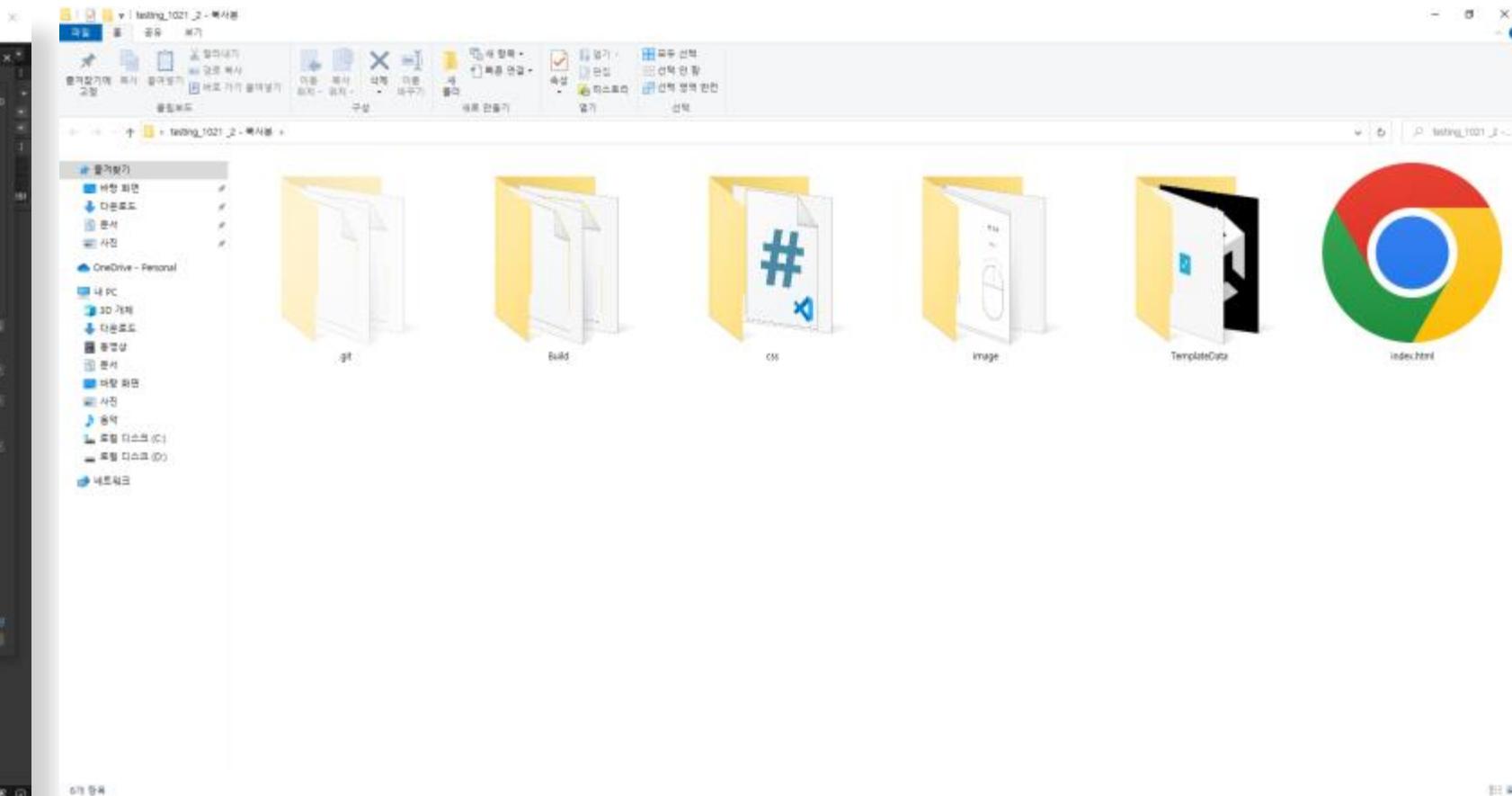


- WebGL Build 과정

Unity_WebGL Build



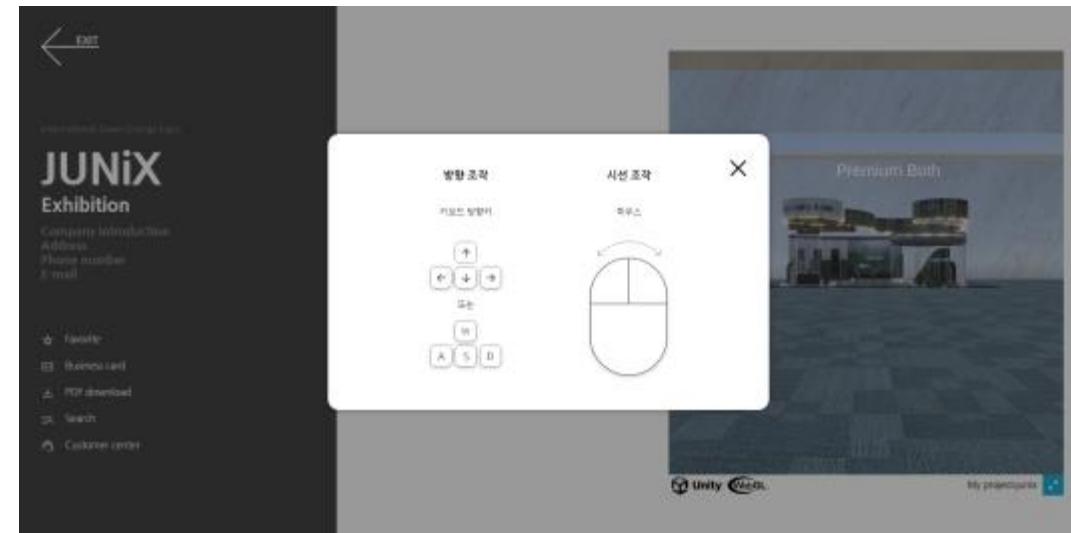
Build



04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page



- 빌드된 파일을 유니티에 PUSH 하는과정
- 깃허브 업로드가 완료된화면을 확인 및 URL확인 가능

Git Hub 업로드

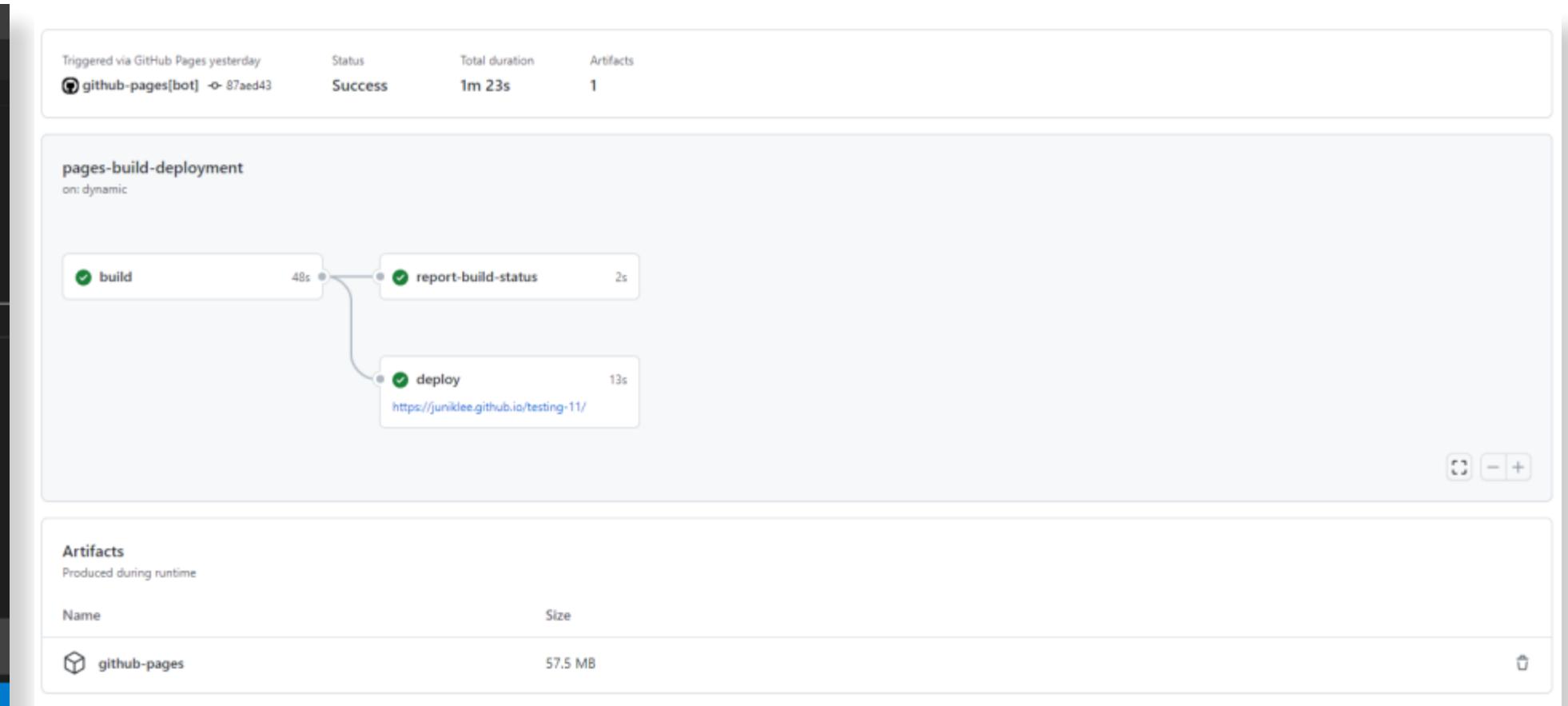
```
5 let salt = getSalt();
6 let date = getDate();
7 let value = date + salt;
8 let signature = getSignature(value, api_secret);
9 let authorization = 'HMAC-SHA256 apiKey=' + api_key + ', date=' + date + ', salt='
+ salt + ', signature=' + signature;
10 return authorization;
```

```
파일(F) 편집(E) 선택 영역(S) 보기(V) 이동(G) 실행(R) 터미널(T) 도움말(H) solapi.js - testing_1021_2 - 복사본 - Visual Studio Co... □ □ □ | 08 - □ X
index.html JS solapi.js X C# PlayerController.cs
공유폴더 > 섬섬옥수 > 최종 > JS > JS solapi.js > btn_sendMessage
5 let salt = getSalt();
6 let date = getDate();
7 let value = date + salt;
8 let signature = getSignature(value, api_secret);
9 let authorization = 'HMAC-SHA256 apiKey=' + api_key + ', date=' + date + ', salt='
+ salt + ', signature=' + signature;
10 return authorization;

문제 출력 디버그 콘솔 터미널
새로운 크로스 플랫폼 PowerShell 사용 https://aka.ms/pscօr6
On branch master
On branch master
Your branch is up to date with 'origin/master'.

nothing to commit, working tree clean
PS C:\Users\YJ\Desktop\testing_1021_2 - 복사본 > git add .
PS C:\Users\YJ\Desktop\testing_1021_2 - 복사본 > git status
On branch master
Your branch is up to date with 'origin/master'.

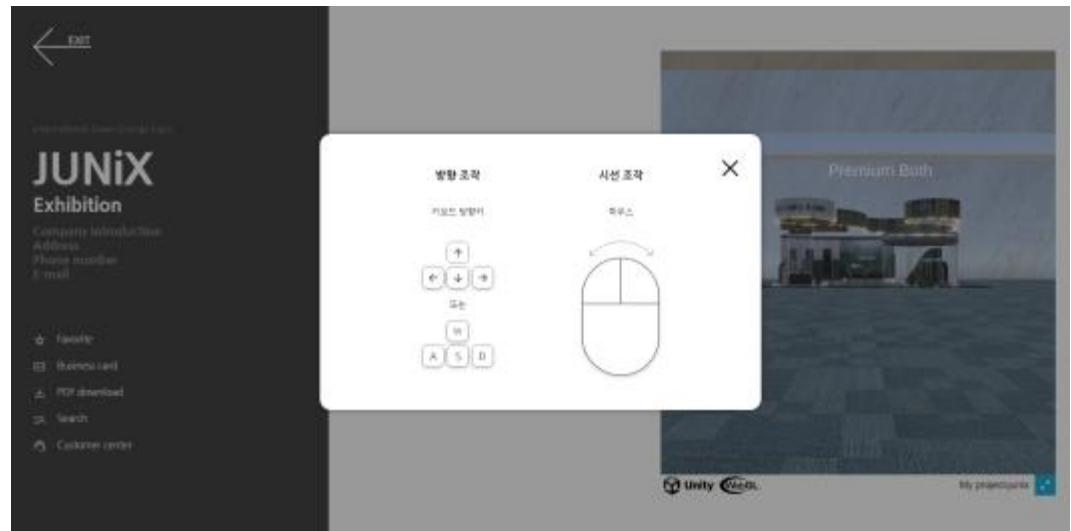
nothing to commit, working tree clean
PS C:\Users\YJ\Desktop\testing_1021_2 - 복사본 > git push origin main
```



04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page



- URL을 SOLAPI Js에 추가

SOLAPI URL 연결

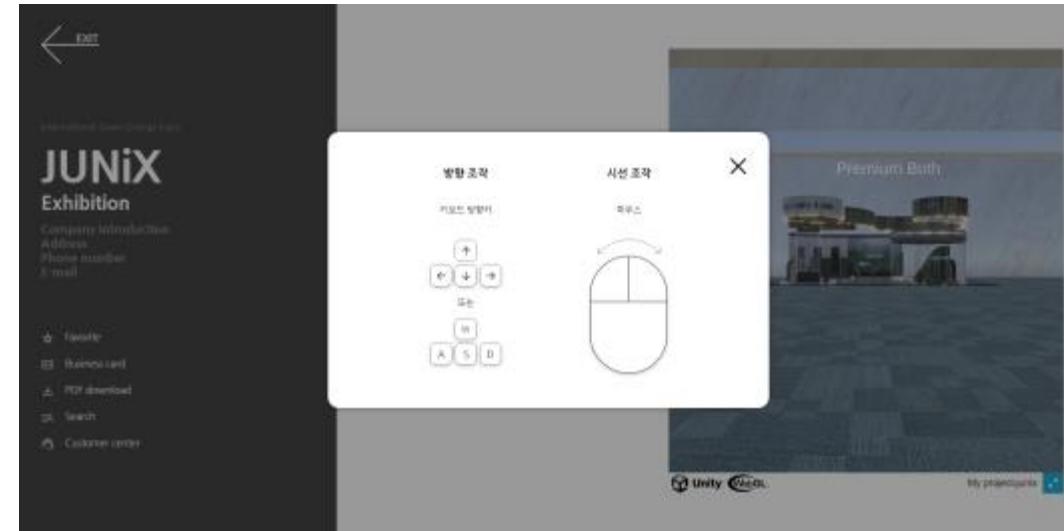


```
129 let btn_url1 = "ksyeong0316.dothome.co.kr/0513/  
index_subpage.html" // 상담예약 및 조회 및 변경  
130 let btn_url2 = "juniklee.github.io/test-git/" /  
/ 샘플 페이지 바로가기  
131 let btn_url3 = "ksyeong0316.dothome.co.kr/0513/  
index_dummy.html" // 홈페이지 바로가기  
132  
133 console.log(reservationNumber);  
134 console.log(name);  
135 console.log(phonenumber);  
136 console.log(companyname);
```

04. 운영체제(OS) 플랫폼에 따른 반응형 웹 UI/UX 구현

4-1 반응형 웹 UI/UX 구현 (3D MAX, V-ray, Unity, C#, Javascript, Html5, CSS)

Sample Page



· Modal 창 구현

CSS

```
/*모달창*/
.modal {
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  width: 100%;
  height: 100%;
  background-color: rgba(0, 0, 0, 0.4);
}
.btn-open-popup{
  display: none;
}
```

```
.Close-btn{
  position: absolute;
  top: 15%;
  left: 85%;
  background-color: white;
  border: none;
  cursor: pointer;
}
.modal.show {
  display: none;
}
.modal_body{
  position: absolute;
  top: 50%;
  left: 50%;
  padding: 40px;
  text-align: center;
  border-radius: 20px;
  transform: translateX(-50%) translateY(-50%);
}
```

Script (Modal)

```
/*모달JS*/
const body = document.querySelector('body');
const Close = document.querySelector('.Close-btn');
const modal = document.querySelector('.modal');
const btnOpenPopup = document.querySelector('.btn-open-popup');

btnOpenPopup.addEventListener('click', () => {
  modal.classList.toggle('show');
  // 오버플로우 시에도 창이 닫힘
});

// 엑스포 창 닫기
Close.addEventListener('click', () => {
  modal.classList.toggle('show');
});

modal.addEventListener('click', (event) => {
})
```

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현 (REST API, JSON, Ajax)

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

01

카카오톡 채널 개설 / 가입

카카오 비지니스

<https://business.kakao.com>에서
채널 개설

02

비지니스 채널 신청

사업자 등록 후 카카오 비즈니스 채널
전환 신청

03

솔라피에 채널 연동하기

솔라피 채널 연동 후 API키 발급 및
템플릿 등록

04

알림톡 / 친구톡 발송 준비

등록한 템플릿 양식을 고려해 API 사용을
위한 코드 작성

05

알림톡 / 친구톡 발송

웹 사이트에서 필요 정보를 입력 후 API
서버에 데이터 전달

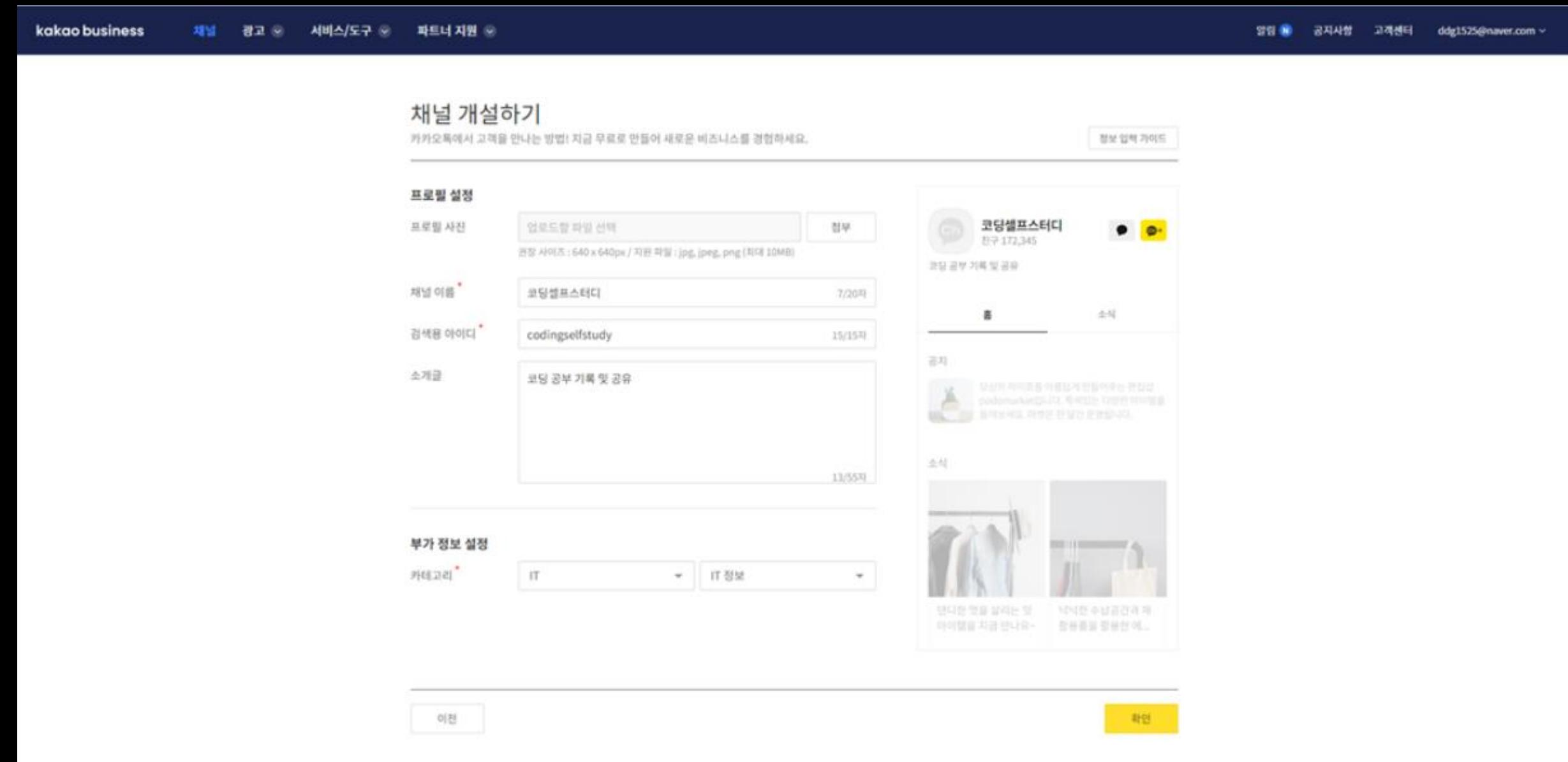
05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

01) 카카오톡 채널 개설 / 가입

카카오 비즈니스

<https://business.kakao.com>



채널 개설하기

카카오톡에서 고객을 만나는 방법! 지금 무료로 만들어 새로운 비즈니스를 경험하세요.

프로필 설정

프로필 사진

업로드할 파일 선택
관정 사이즈: 640 x 640px / 지원 파일: jpg, png, png (최대 10MB)

채널 이름 *

코딩셀프스터디 7/20자

검색용 아이디 *

codingselfstudy 15/15자

소개글

코딩 공부 기록 및 공유 13/55자

부가 정보 설정

카테고리 *

IT IT 정보

이전

확인

코딩셀프스터디
친구 172,345

코딩 공부 기록 및 공유

소식

공지

당신의 개인공동 이용설계 만들어주는 관리공
podmarket입니다. 특히 있는 다양한 서비스를
풀어보세요. 각종 한 달간 운영합니다.

소식

만디한 옷을 살리는 옷
마이医治 지금 만나요~

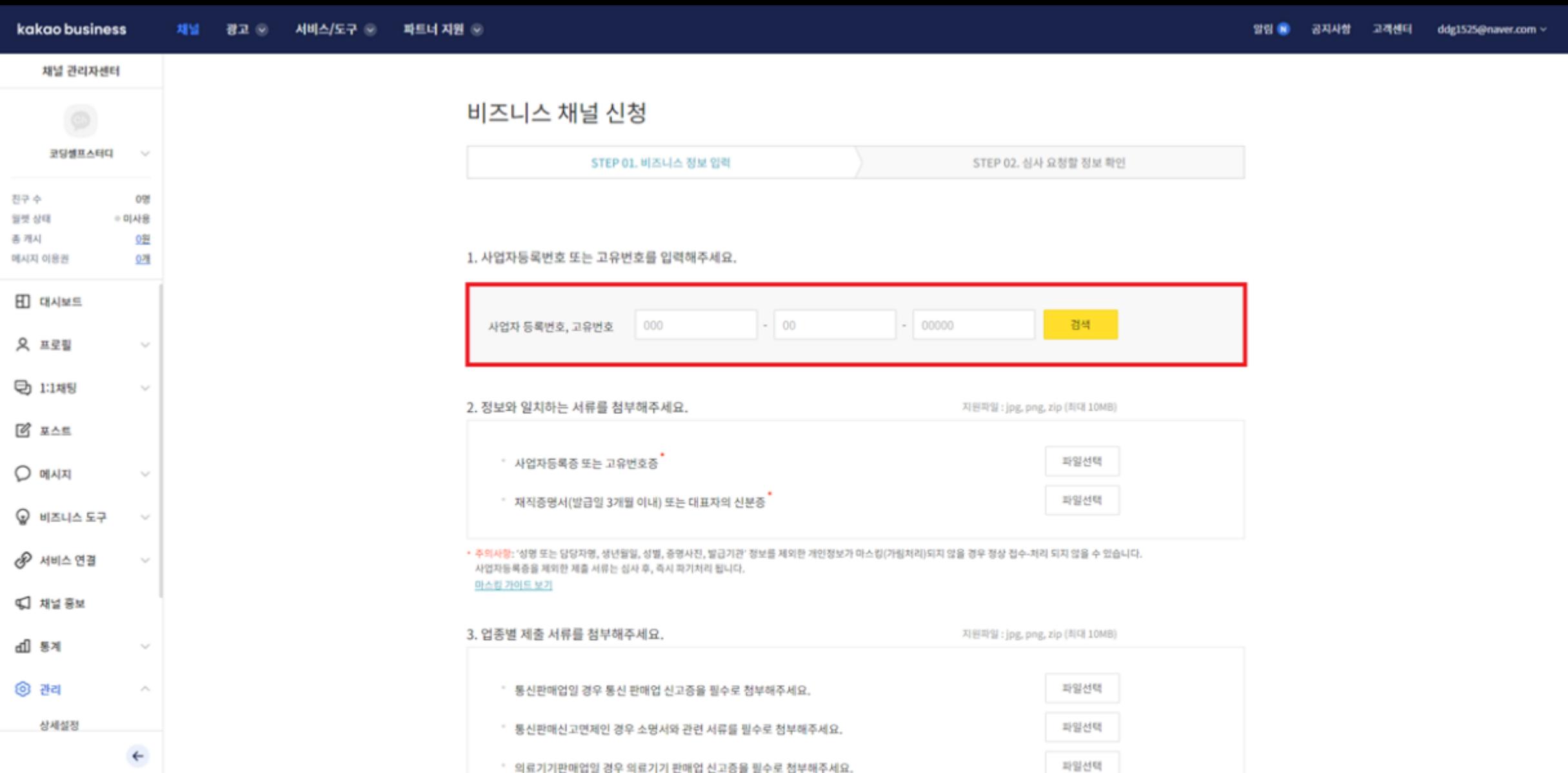
네이한 수납공간과 재
활용품을 활용한 예...

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

02) 비지니스 채널 신청

비즈니스 채널 신청 전 사업자 등록이 선
행되어야 함



The screenshot shows the Kakao Business Channel application process. The left sidebar lists various channel management options. The main page is titled '비즈니스 채널 신청' (Business Channel Application) and is divided into two steps: 'STEP 01. 비즈니스 정보 입력' (Business Information Input) and 'STEP 02. 신사 요청할 정보 확인' (Information to be requested by the representative). Step 1 is active, showing a form to input business information. A red box highlights the '사업자 등록번호, 고유번호' (Business Registration Number, Unique Number) field, which contains '000 - 00 - 00000' and a '검색' (Search) button. Step 2 shows fields for representative identification and company documents, with file upload buttons for each. A note at the bottom of step 2 states that personal information like name and birthdate will not be used if the registration number is provided. Step 3 is for product catalog files, with similar file upload fields.

비즈니스 채널 신청

STEP 01. 비즈니스 정보 입력

STEP 02. 신사 요청할 정보 확인

1. 사업자등록번호 또는 고유번호를 입력해주세요.

사업자 등록번호, 고유번호 000 - 00 - 00000 검색

2. 정보와 일치하는 서류를 첨부해주세요.

자원파일 : jpg, png, zip (최대 10MB)

사업자등록증 또는 고유번호증 파일선택

재직증명서(발급일 3개월 이내) 또는 대표자의 신분증 파일선택

주의사항: 성명 또는 당당자명, 생년월일, 성별, 증명사진, 발급기관 정보를 제외한 개인정보가 마스킹(가림처리)되지 않을 경우 정상 접수-처리 되지 않을 수 있습니다.
사업자등록증을 제외한 제출 서류는 접수 후, 즉시 폐기처리 됩니다.
[마스킹 가이드 보기](#)

3. 업종별 제출 서류를 첨부해주세요.

자원파일 : jpg, png, zip (최대 10MB)

통신판매업일 경우 통신 판매업 신고증을 필수로 첨부해주세요. 파일선택

통신판매신고연체인 경우 소명서와 관련 서류를 필수로 첨부해주세요. 파일선택

의료기기판매업일 경우 의료기기 판매업 신고증을 필수로 첨부해주세요. 파일선택

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

03) 솔라피에 채널 연동하기

채널 연동

The screenshot shows the SOLAPI interface for integrating with Kakao Channel. The left sidebar menu is visible, showing various options like 콘솔, 메시지, 전액 / 요금, and 카카오/네이버/RCS. Under 카카오/네이버/RCS, the '카카오채널(플러스친구)' option is highlighted with a red box. The main content area is titled 'SOLAPI 카카오톡 플러스친구' and shows a table with one row of data. The table columns include PFID, 검색용 아이디(채널명), 공유 여부, and 채널관리. The data row shows PFID KAO1PF22041206411o33TFWW9SI71Ppp, 검색용 아이디(채널명) 풀링러닝, 공유 여부 미공유, and 채널정보. Below this, there is a section titled '카카오 채널 그룹' with a note explaining its purpose: '카카오 채널 그룹은 알림톡 템플릿을 여러 채널에게 공유하기 위해 사용되는 기능입니다. 그룹 단위로 알림톡 템플릿을 생성할 수 있고, 해당 그룹에 속한 모든 카카오 채널은 그룹의 알림톡 템플릿을 이용할 수 있습니다.' There is a table for managing these groups, with a note that '목록이(가) 없습니다.' (No list available). The bottom of the interface has buttons for '카카오채널 그룹 생성' and '채널 그룹 도움말'.

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

03) 솔라피에 채널 연동하기

API키 발급

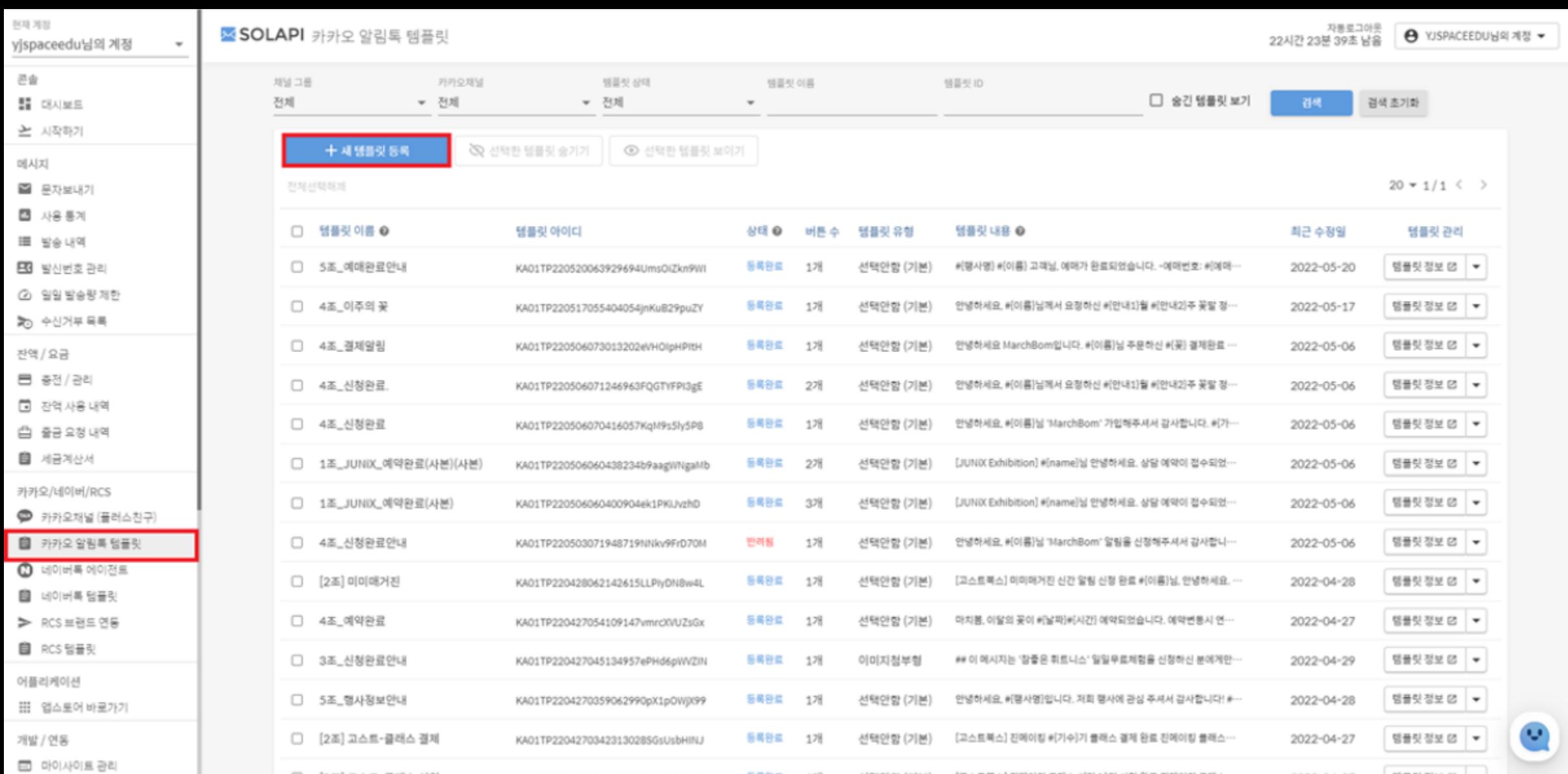
The screenshot shows the SOLAPI API Key Management interface. On the left, a sidebar lists various integration options: Kakao/Naver/RCS (KakaoTalk Channel, KakaoTalk RCS, NaverTalk API, RCS Integration, RCS RCS), Application (My Site Management, App Management, SDK Download, Site Log Management, API Key Management, Webhooks, Development Document), Accounting / Membership (My Account Log, Accounting Log Management, Member Information Management), and Story (File Management). The 'API Key Management' option is highlighted with a red box. The main area is titled 'SOLAPI API Key 관리' and shows two API keys listed: 'API Key' (disabled) and 'NCSJTUHWWWQ0EWKT' (enabled, created on 2022-04-26 17:43:07). A blue button at the bottom left says '+ 새 API KEY 생성' (Create New API KEY). A note at the bottom right states: 'API Signature는 일부 API 사용 시 인증을 위해 사용되며, API Key를 사용해 생성합니다.' (API Signature is used for authentication in some API usage, generated using the API Key). The top right shows a user profile with '자동로그아웃 22시간 22분 40초 남음' and 'YJSPACEEDU님의 계정'.

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-1 API 절차

03) 솔라피에 채널 연동하기_1

템플릿 생성



The screenshot shows the SOLAPI template management interface. On the left, a sidebar menu lists various template categories: 대시보드, 시작하기, 메시지 (문자보내기, 사용통계, 발송내역, 발신번호관리, 일일발송량계한, 수신거부목록), 잔액/요금 (충전/관리, 잔액사용내역, 출금요청내역, 세금계산서), 카카오/네이버/RCS (카카오채널(플러스친구), 카카오알림톡템플릿, 네이버톡에이전트, 네이버톡템플릿, RCS프랜드연동, RCS템플릿), 어플리케이션 (업스토어바로가기), 개발/연동 (아이사이트관리), and 기타 (고스트-클래스결제, 고스트-클래스결제-관리자). The '카카오알림톡템플릿' item is highlighted with a red box. The main content area is titled 'SOLAPI 카카오 알림톡 템플릿' and shows a list of existing templates. A blue button labeled '+ 새 템플릿 등록' is visible. The table lists templates with columns: 템플릿이름, 템플릿아이디, 상태, 버튼수, 템플릿유형, 템플릿내용, 최근수정일, and 템플릿관리. The table contains 20 entries, with the first few rows visible.

템플릿이름	템플릿아이디	상태	버튼수	템플릿유형	템플릿내용	최근수정일	템플릿관리
5조_예매완료안내	KA01TP220520063929694Ums0iZkn9W1	등록완료	1개	선택안함(기본)	#(행사명) #(이름) 고객님, 예매가 완료되었습니다. -예매번호: #(예매번호) #예매번호	2022-05-20	템플릿정보
4조_이주의꽃	KA01TP220517055404054jnKu829puZY	등록완료	1개	선택안함(기본)	안녕하세요, #(이름)님께서 요청하신 #(안내1)월 #(안내2)주 꽃밭 정...	2022-05-17	템플릿정보
4조_결제알림	KA01TP220506073013202eVHOlpHPt8H	등록완료	1개	선택안함(기본)	안녕하세요 MarchBom입니다. #(이름)님 주문하신 #(꽃) 결제완료 ...	2022-05-06	템플릿정보
4조_신청완료	KA01TP220506071246963FQGTYFP13gE	등록완료	2개	선택안함(기본)	안녕하세요, #(이름)님께서 요청하신 #(안내1)월 #(안내2)주 꽃밭 정...	2022-05-06	템플릿정보
4조_신청완료	KA01TP220506070416057KqM9s5h5y5P8	등록완료	1개	선택안함(기본)	안녕하세요, #(이름)님 'MarchBom' 가입해주셔서 감사합니다. #(가...	2022-05-06	템플릿정보
1조_JUNIX_예약완료(사본)(사본)	KA01TP2205060438234b9aagWNgamB	등록완료	2개	선택안함(기본)	[JUNIX Exhibition] #(name)님 안녕하세요. 상당 예약이 접수되었...	2022-05-06	템플릿정보
1조_JUNIX_예약완료(사본)	KA01TP2205060400904ek1PKUJvzhD	등록완료	3개	선택안함(기본)	[JUNIX Exhibition] #(name)님 안녕하세요. 상당 예약이 접수되었...	2022-05-06	템플릿정보
4조_신청완료안내	KA01TP220503071948719NNkv9FrD70M	반려됨	1개	선택안함(기본)	안녕하세요, #(이름)님 'MarchBom' 알림을 신청해주셔서 감사합니...	2022-05-06	템플릿정보
[2조] 미미매거진	KA01TP220428062142615LLPlyDN8w4L	등록완료	1개	선택안함(기본)	[고스트북스] 미미매거진 신간 알림 신청 완료 #(이름)님, 안녕하세요. ...	2022-04-28	템플릿정보
4조_예약완료	KA01TP220427054109147vmrcXUZsGx	등록완료	1개	선택안함(기본)	마치봄, 이달의 꽃이 #(날짜) #(시간) 예약되었습니다. 예약변동시 연...	2022-04-27	템플릿정보
3조_신청완료안내	KA01TP220427045134957ePhd6pWVZiN	등록완료	1개	이미지첨부형	## 이 메시지는 '할줄은 휴트니스' 일일무료체험을 신청하신 분에게만...	2022-04-29	템플릿정보
5조_행사정보안내	KA01TP2204270359062990pX1pOWj99	등록완료	1개	선택안함(기본)	안녕하세요, #(행사명)입니다. 저희 행사에 관심 주셔서 감사합니다! #...	2022-04-28	템플릿정보
[2조] 고스트-클래스결제	KA01TP2204270342313028SGsUsbHINJ	등록완료	1개	선택안함(기본)	[고스트북스] 진메이킹 #(기수)기 클래스 결제 완료 진메이킹 클래스...	2022-04-27	템플릿정보
[5조] 고스트-클래스결제	KA01TP2204270342313028SGsUsbHINJ	등록완료	4개	선택안함(기본)	[고스트북스] 진메이킹 #(기수)기 클래스 결제 완료 진메이킹 클래스...	2022-04-27	템플릿정보

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-2 알림톡 및 기타 Open API 구현

03) 솔라피에 채널 연동하기_2

템플릿 생성

SOLAPI 대시보드

자동로그아웃
23시간 53분 41초 남음
YJSPACEEDU님의 계정 2

오늘 발송 현황 (마지막 조회: 2022.05.22 16:28:24)

총 발송건	성공건	실패건	차감금액	차감포인트
0건	0건	0건	0원	OP

성공 실패 밤송중

계정

계정고유번호: 2204 2311 9997 23
현재 접속 서비스: 솔라피
계정 이름: yjspaceedu님의 계정
계정 인증: [사업자] 인증완료

잔액

현재 잔액: 48,406 원
잔액 자동 충전: 비활성화
현재 포인트: 0 P
잔액 소진 알림: 활성화

메뉴 검색

최근 접속 메뉴: 대시보드
카카오 알림톡 템플릿

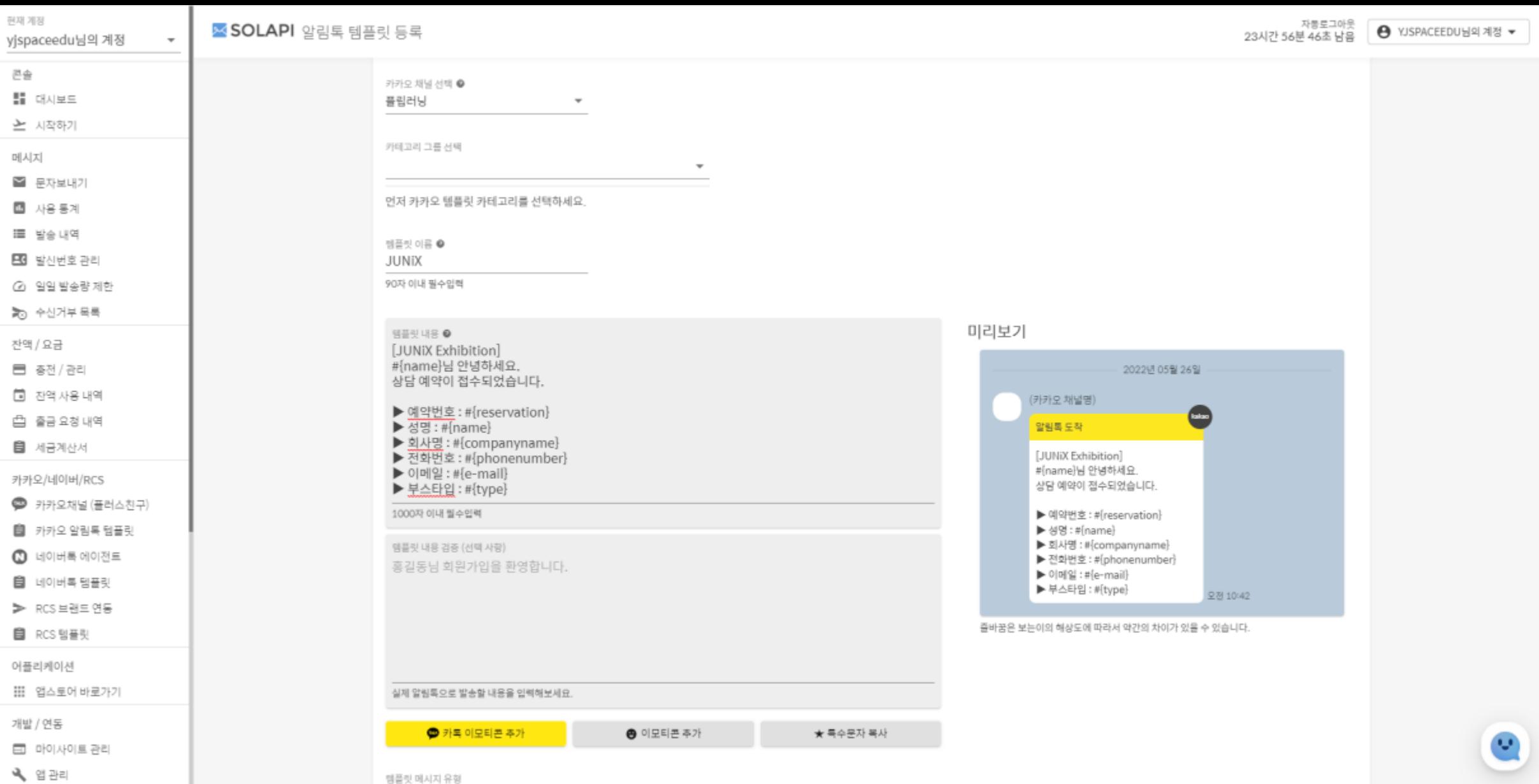
<https://console.solapi.com/kakao/templates>

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-2 알림톡 및 기타 Open API 구현

03) 솔라피에 채널 연동하기_3

템플릿 생성



The screenshot shows the SOLAPI template creation interface for Kakao Channel. The left sidebar lists various channels and services: 콘솔 (Console), 메시지 (Message) with sub-options like 문자보내기 (Text Message), 사용통계 (Usage Statistics), 발송내역 (Delivery History), and 발신번호 관리 (Sender Number Management); and 카카오/네이버/RCS with sub-options like 카카오채널 (Kakao Channel), 카카오 알림톡 템플릿 (Kakao Push Template), 네이버톡 에이전트 (NaverTalk Agent), 네이버 템플릿 (Naver Template), RCS 브랜드 연동 (RCS Brand Integration), and RCS 템플릿 (RCS Template). The main area is titled 'SOLAPI 알림톡 템플릿 등록' (Create New Alert Template). It shows a '카카오 채널 선택' (Select Kakao Channel) dropdown set to '플립러닝' (FlipLearning). Below it is a '카테고리 그룹 선택' (Select Category Group) dropdown. A note says '먼저 카카오 템플릿 카테고리를 선택하세요.' (Please select the Kakao Template category first.). The '템플릿 이름' (Template Name) is 'JUNIX'. The '템플릿 내용' (Template Content) section contains the following text and variables:

```
[JUNIX Exhibition]
#[name]님 안녕하세요.
상당 예약이 접수되었습니다.

▶ 예약번호 : #{reservation}
▶ 성명 : #{name}
▶ 회사명 : #{companyname}
▶ 전화번호 : #{phonenumber}
▶ 이메일 : #{e-mail}
▶ 부스타임 : #{type}
```

The '미리보기' (Preview) section shows a preview of the template message for '카카오 채널명' (Kakao Channel Name) on May 26, 2022. The preview text is identical to the template content above. A note at the bottom right says '풀바꿈은 보는이의 혜상도에 따라서 약간의 차이가 있을 수 있습니다.' (The full replacement may differ depending on the viewer's preference). The bottom of the interface has buttons for '카톡 이모티콘 추가' (Add KakaoTalk Emoticon), '이모티콘 추가' (Add Emoticon), and '★ 특수문자 폭사' (Special Character Expansion).

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-2 알림톡 및 기타 Open API 구현

03) 솔라피에 채널 연동하기_4

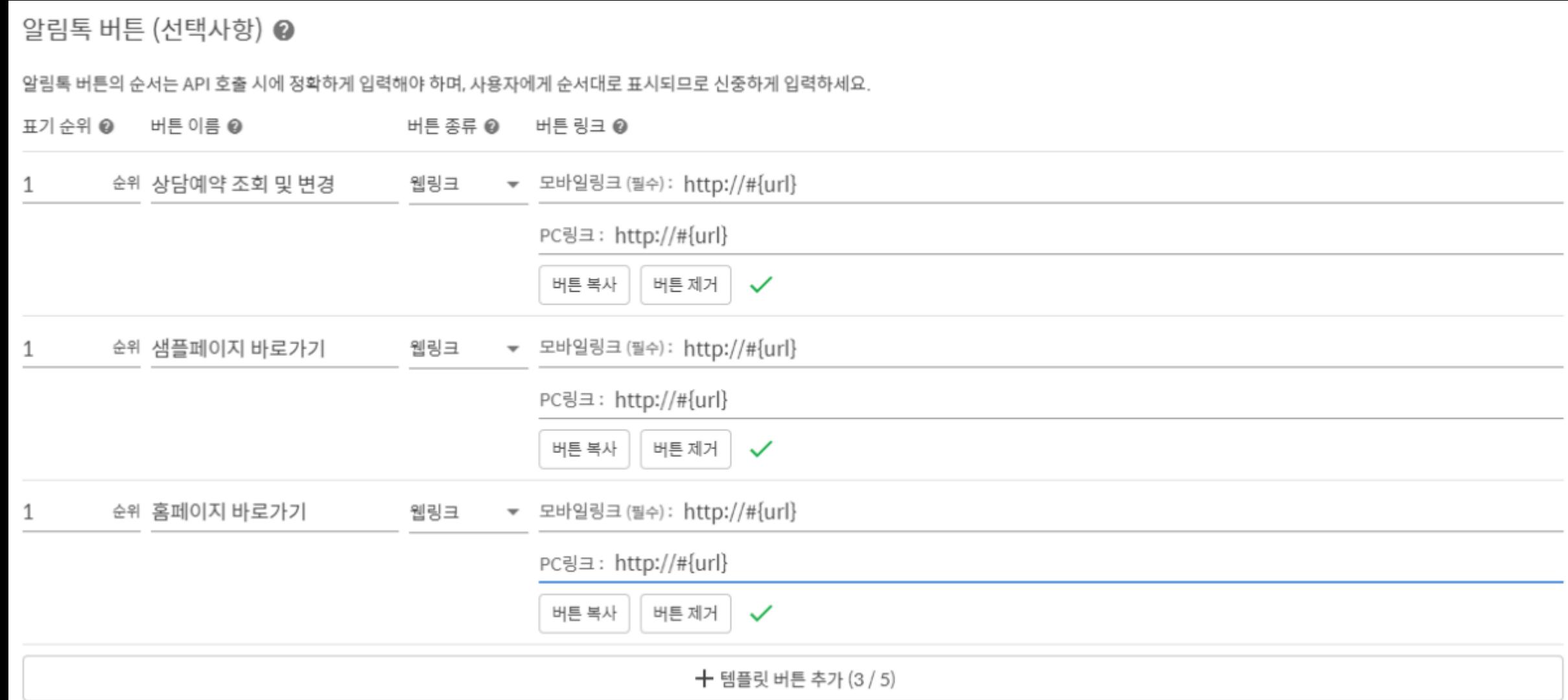
템플릿 생성

알림톡 버튼 (선택사항) ?

알림톡 버튼의 순서는 API 호출 시에 정확하게 입력해야 하며, 사용자에게 순서대로 표시되므로 신중하게 입력하세요.

표기 순위 <small>?</small>	버튼 이름 <small>?</small>	버튼 종류 <small>?</small>	버튼 링크 <small>?</small>
1	순위 상담예약 조회 및 변경	웹링크	모바일링크 (필수): <code>http://#{url}</code> PC링크: <code>http://#{url}</code> <small>버튼 복사 버튼 제거 ✓</small>
1	순위 샘플페이지 바로가기	웹링크	모바일링크 (필수): <code>http://#{url}</code> PC링크: <code>http://#{url}</code> <small>버튼 복사 버튼 제거 ✓</small>
1	순위 홈페이지 바로가기	웹링크	모바일링크 (필수): <code>http://#{url}</code> PC링크: <code>http://#{url}</code> <small>버튼 복사 버튼 제거 ✓</small>

+ 템플릿 버튼 추가 (3 / 5)

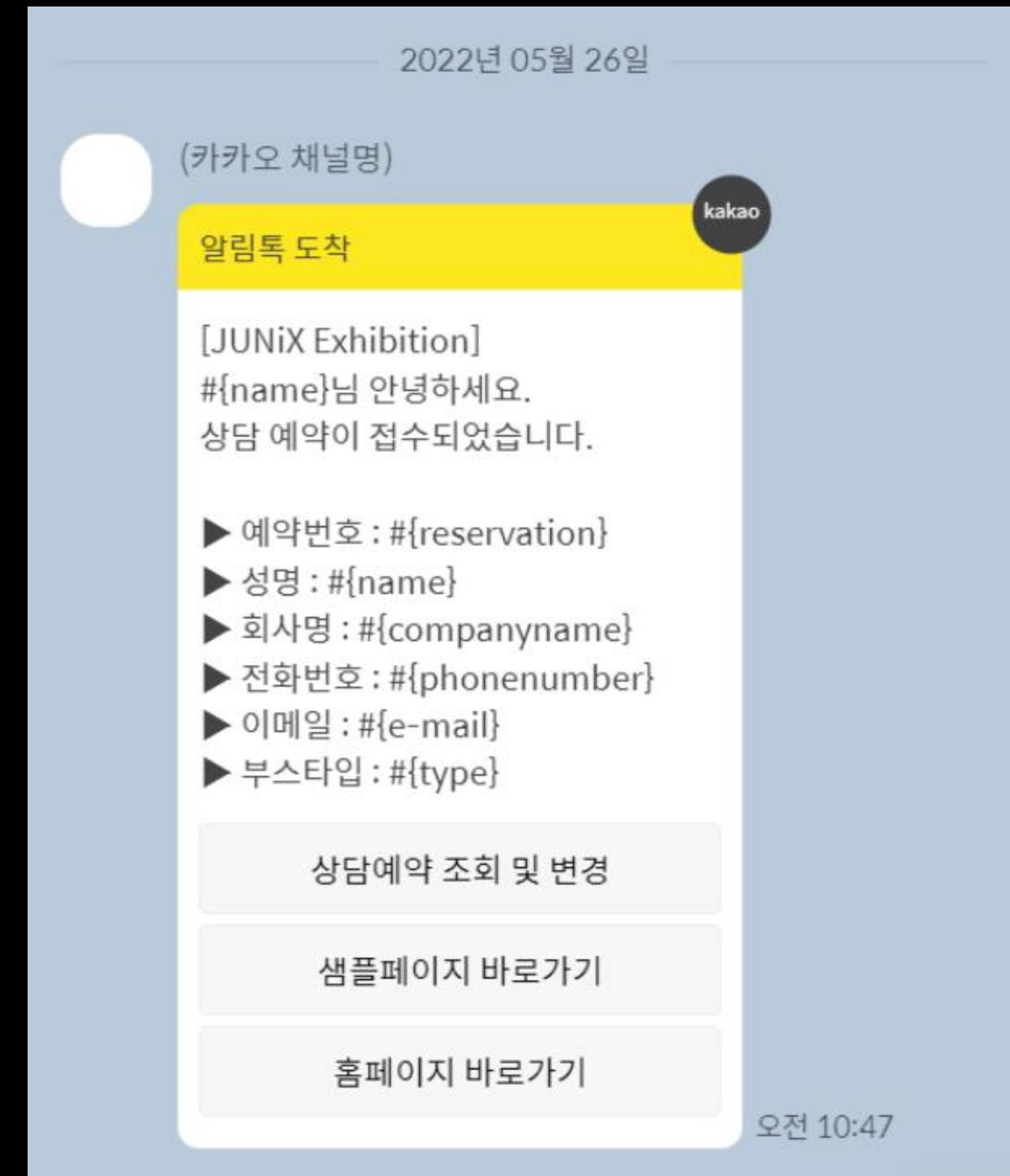


05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-2 알림톡 및 기타 Open API 구현

03) 솔라피에 채널 연동하기_5

템플릿 생성



05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-3 API 절차

04) 알림톡 / 친구톡 발송 준비

Authorization 생성 함수

REST API를 요청(Request)할 때 HTTP 헤더에
Authorization 정보를 추가하여 인증 받을 수 있음
API를 요청한 계정의 소유자를 확인하는데 필수적인 절차

```
const api_key = 'NCSJTUHWWWQ0EWKT'
const api_secret = 'AU16IKRS7CVUPXXWOWP3ECGMEFBB7VCQ'

function getAuthorization(){
    let salt = getSalt();
    let date = getDate();
    let value = date + salt;
    let signature = getSignature(value, api_secret);
    let authorization = 'HMAC-SHA256 apiKey='+api_key+', date='+date+', salt='+salt+', signature='+signature;
    return authorization;
}
```

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-3 API 절차

04) 알림톡 / 친구톡 발송 준비

API 서버에 전달할 내용

JSON으로 변환 후 서버에 전달해야 함

```
var message = {"message":{  
    "to": "phonenumber",  
    "from": "01033528779",  
    "text": "[JUNiX Exhibition]\n${name}님 안녕하세요.\n상담 예약이 접수되었습니다.\n▶ 예약번호 : ${reservationNumber}\n▶ 성명 : ${name}\n▶ 회사명 : ${companyname}\n▶ 전화번호 : ${phonenumber}\n▶ 이메일 : ${email}\n▶ 부스타입 : ${boothType}",  
    "type": "ATA",  
    "kakaoOptions":{  
        "pfld": pfeld,  
        "templateId": templateld,  
        "buttons": [  
            {  
                "buttonType": "WL",  
                "buttonName": "상담예약 조회 및 변경",  
                "linkPc": "http://${btn_url1}",  
                "linkMo": "http://${btn_url1}"  
            },  
            {  
                "buttonType": "WL",  
                "buttonName": "샘플 페이지 바로가기",  
                "linkPc": "http://${btn_url2}",  
                "linkMo": "http://${btn_url2}"  
            },  
            {  
                "buttonType": "WL",  
                "buttonName": "홈페이지 바로가기",  
                "linkPc": "http://${btn_url3}",  
                "linkMo": "http://${btn_url3}"  
            }]  
        }  
    };  
  
    message = JSON.stringify(message)  
  
    request.send(message);  
    return;  
}
```

05. OpenAPI를 활용한 SNS마케팅 자동화 구현

5-3 API 절차

05) 알림톡 발송

Online Exhibition by JUNiX

JUNiX 온라인 전시 참여해요 이용절차 부스 타입 지원사항 상담결치 무엇을 도와드릴까요?

무엇을 도와드릴까요?
Please Contact Us

상담예약을 하시면 온라인부스샘플페이지에서도 함께 제공해드립니다

성함 Name* _____ 전화번호 Phone* _____ 회사명 Company* _____
이메일 E-mail* _____ 부스타입 Type 일반형 고급형 프리미엄형

문의사항 Inquiry

■ 개인정보제공에 동의합니다. 표시는 필수항목 사항입니다.

상담 예약하기

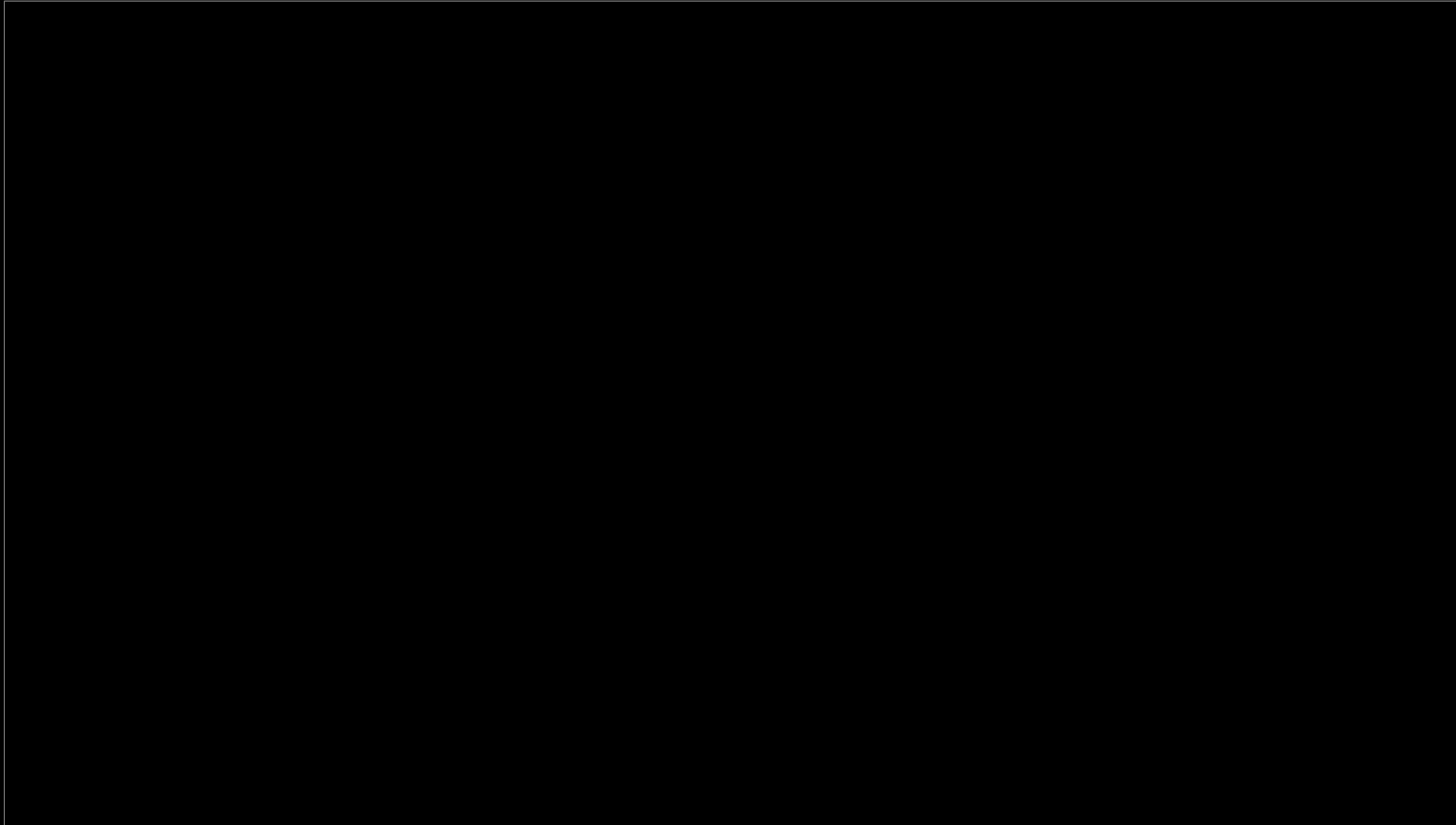


06. 프로젝트 수행 결과

(Premiere, OBS Studio)

06. 프로젝트 수행 결과

6-1 프로젝트 결과



07. 자체 평가 및 의견

07. 자체 평가 및 의견

7-1 소감

이준익

어떤 콘텐츠를 선정하여 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있을까라는 고민 끝에 전공을 살려보자는 생각을 했었고 그러한 생각과 계획들을 팀원들과 잘 공유가 되어 원활하게 프로젝트를 진행할 수 있었고 새로 배운 유니티와 C#을 통해 더욱 다양한 콘테츠와 웹 구현을 할 수 있는 길을 알게 되었습니다.

강신영

solapi 관련한 코드를 분석하고 사용하면서 open api를 사용하는 방법에 대해 알게 되었고 코드를 간결하고 명확하게 작성하는 방법에 대해서 고민해 봐야겠다고 생각했고, 좋은 팀원들과 함께 프로젝트를 끝까지 마칠 수 있어서 좋았습니다.

이규은

평소 css로만 구현했던 애니메이션 효과를 자바스크립트로만 구현해 보는 과정에서 애니메이션 효과에 대해서 공부가 많이 되었고, 기존과 다른 마케팅적 시각으로 프로젝트를 추진하면서 많은 공부가 되었습니다.

김애향

이번 프로젝트를 통해 마케팅에 있어 여러 가지를 고려해야 된다는 것을 배우게 되었습니다. 그리고 프로젝트 주제나 open api 등 제가 잘 모르는 분야에 대한 이해도가 증가되었습니다. 팀원들과 서로 협력하면서 프로젝트를 잘 마무리한 것 같습니다.

장지민

마케팅을 고려하여 프로젝트를 진행하니 보다 실무에 가까운 결과물이 나온 거 같아 굉장히 만족스럽고 평소 자바스크립트에 대한 이해도가 낮아 css로만 구현할 수 있었던 부분들을 팀원들 덕분에 이젠 자바스크립트로 구현할 수 있게 되어 많이 성장할 수 있었던 프로젝트였던 거 같습니다.

Thank You

