

Techit Back-End School 8기 4팀

albamon
ster

팀원소개



박지수
역할 : 팀장



이서주
역할 : 팀원



양동화
역할 : 팀원



이영규
역할 : 팀원



윤성빈
역할 : 팀원

WORK MATE

아이디어 계기



소규모 사업장과 아르바이트생을 위한
출퇴근 관리 & 급여 계산 & 커뮤니티 서비스 필요



소규모 사업장

출퇴근, 급여 관리의 비데이터화



사장님

근무자의 출퇴근 관리와 급여 계산에
많은 시간과 노력 필요

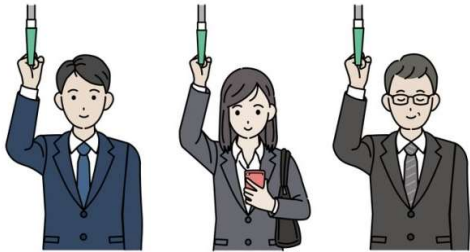


근무자

정확한 근무시간과 급여파악의 어려움
서로 다른 근무시간으로 인한 소통 부재

아이디어 설명

데이터화를 통해 근무 한단계를 업그레이드하는 아르바이트생과 사업주 모두를 위한 근무 관리 어플리케이션



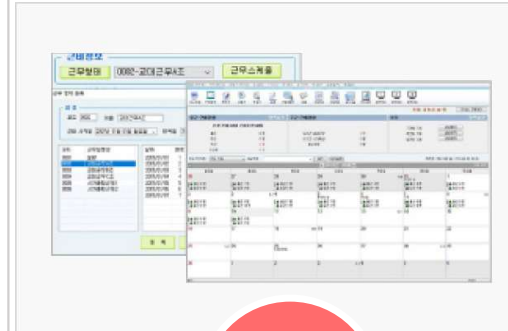
출퇴근
관리

위치 기반
출근 · 퇴근 정보 DB화



급여
관리

기본 급여 및 각종 수당
자동 산출



근무표
관리

근무 일자별 근무자 확인 및
근무 관리



근무자
소통

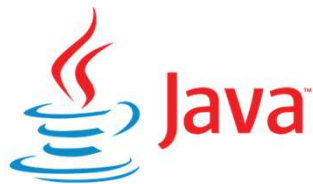
커뮤니티 게시판을 통한
근무자간 의견 교환

사용 기술

Tool



Language



Frame Work



DataBase



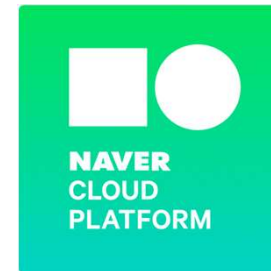
Library



Lombok



API



프로토 타입

로그인 페이지

WorkMate

ID

PW

로그인

회원가입

메인 페이지

WorkMate

OOO님, 반갑습니다

👉 근무지 리스트 👈

올리브영

CU

출퇴근 관리 페이지

올리브영

출퇴근 관리 | 급여 확인 | 근무표 확인 | 커뮤니티

출근하기

출근 시간: 00:00

퇴근하기

퇴근 시간: 00:00

급여 관리 페이지

근무 확인 페이지

커뮤니티 페이지

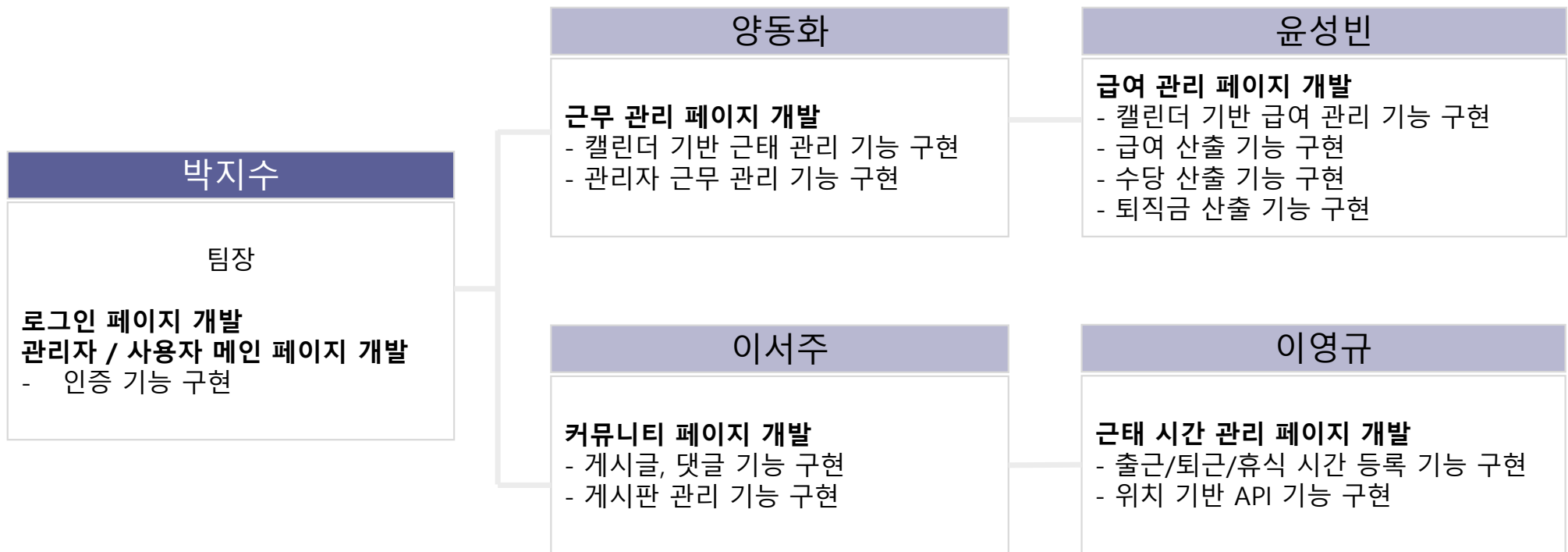
8

개발 일정

개발 기간: 2023. 3. 13 ~ 2024. 4.5

	월	3월																				4월						
	주차	1주차					2주차								3주차							4주차						
	일정	담당	3/3	3/4	3/5	3/6	3/7	3/8	3/9	3/20	3/21	3/22	3/23	3/24	3/25	3/26	3/27	3/28	3/29	3/30	3/31	4/1	4/2	4/3	4/4	4/5	4/6	4/7
예상 Task	주제 선정	전부	1	2	2	2	3																					
	DB 설계 및 계획	박지수, 윤성빈, 이영규	1	1	2	2	3																					
	로그인 페이지 제작 및 기능 구현	박지수			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	사용자 / 관리자 메인 페이지 제작 및 기능 구현	박지수					1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	출퇴근 시간 기록 페이지 제작 및 기능 구현	이영규			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	위치 기반 API 기능 구현	이영규						1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	급여 관리 페이지 제작 및 기능 구현	윤성빈			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	퇴직금 관리 기능 구현	윤성빈								1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	근무표 관리 페이지 제작 및 기능 구현	양동화			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	커뮤니티 페이지 제작 및 기능 구현	이서주								1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3						
	근무자 관리 페이지 제작 및 기능 구현	미정													1	2	2	2	2	2	2	3						
	중간 통합 테스트	전체													1	1	2	2	2	2	2	3						
	테스트 기반 버그 수정 및 추가 기능 구현	전체													1	1	2	2	2	2	2	3						
	배포	전체																				1	2	3				
	페이지 별 기능 시연	전체																				1	2	3				
	PPT 발표자료 준비 및 최종 시연	전체																						1	2	3		

개인별 업무 분담



그라운드 룰

우선 아 금지

그라운드 룰

시작 시간 그라운드 룰

- ① 어제 받은 일 중 해결하지 못했던 점 공유하기
- ② 오늘 받을 일 중 어려울 것 이라 예상되는 점 공유하기
- ③ 그 외 기타 어려움이 예상되는 점 공유하기
- ④ 당일 예정 작업 내용 공유하기

작업 시간 그라운드 룰

- ① 작업 단위는 2-3시간 단위로 나누고, 길어질 경우 필요한 작업인지 확인하기
- ② 개별 작업을 하게 되면 마이크를 꺼도 되지만 상시 대기하여 언제든지 소통하기
- ③ 조퇴나 외출을 할 시 팀원들에게 공유하기
- ④ 쉬는 시간이나 점심 시간에는 잘 쉬다오기

종료 시간 그라운드 룰

- ① 당일 작업 내용과 진척도 공유하기
- ② 다음날 작업에 대해 논의하기

주말, 공휴일 그라운드 룰

- ① 주말, 공휴일에는 팀원들을 찾지 않기
- ② 필요한 사항이더라도 답장이 느릴 것을 감안하기
- ③ 주말에 추가 작업을 정했을 경우 짧은 시간만 작업하기

팀 컨벤션 (명명, 선언)

명명

폴더명

LowerCase

Ex) controller, service, config

파일, 클래스명

PascalCase

Ex) UserController, ConfirmUser()

변수, 메서드 명

CamelCase

Ex) age, userId, paymentKey

실수형

l과 f로 시작

Ex) float fSum, long lAverage

상수

CONSTANT_CASE

Ex) private final int NUMBER_PI

배열

arr

Ex) int [] arrNum

약어

PascalCase

Ex) HTTP, API, URL -> HttpApiUrl

선언

애너테이션

선언 후 새 줄 사용

Ex) @GetMapping
public void home(){}

Long형의 숫자

뒤에 대문자 L 추가

Ex) long num = 300L

중괄호

K&R 스타일(Kernighan and Ritchie style)

줄의 마지막에서 시작 중괄호를 쓰고 열고 새 줄을 삽입
블록을 마친 후에는 새 줄 삽입 후 중괄호를 닫음

닫는 중괄호와 같은 줄에 else, catch, finally, while을 선언

```
Ex) public class MyClass{
    public boolean subclass(String msg){
        ...
        if(msg == null){
            return false;
        } else {
            return true;
        }
    }
}
```

내용이 없는 블록

같은 줄에서 중괄호를 닫는 것을 허용

Ex) public void close(){}

팀 컨벤션 (커밋)

Commit 메시지 구조

구조 제목 (subject)

본문 (body)

꼬리말 구조 (footer)

각 파트는 빈줄을 두어 구분

```
type : subject
body
footer
```

Commit Type Rule

태그와 제목 첫 문자가 대문자인 영어

태그	제목
Feat :	새로운 기능 추가
Fix :	버그 수정
Docs :	문서 수정
Style :	코드 포매팅, 세미콜론 누락, 코드 변경이 없는 경우
Refactor :	코드 리팩토링
Test :	테스트 (테스트 코드 추가, 수정, 삭제, 비즈니스 로직에 변경이 없는 경우)
Chore :	위에 걸리지 않는 기타 변경사항 (빌드 스크립트 수정, assets image, 패키지 매니저 등)
Design :	CSS 등 사용자 UI 디자인 변경
Comment :	필요한 주석 추가 및 변경
Init :	프로젝트 초기 생성
Rename :	파일 혹은 폴더명 수정하거나 옮기는 경우
Remove :	파일을 삭제하는 작업만 수행하는 경우

감사합니다



albamon
ster