



'밥주세요'

Mobile Computing Final Project



미디어소프트웨어학과
20190987 서지원

목차

1. 서비스 개요

2. 구조도

3. 화면 설계

4. 코드

5. 유저 플로우

6. 버전 기록





1. 서비스 개요



1. 서비스 개요



기획배경

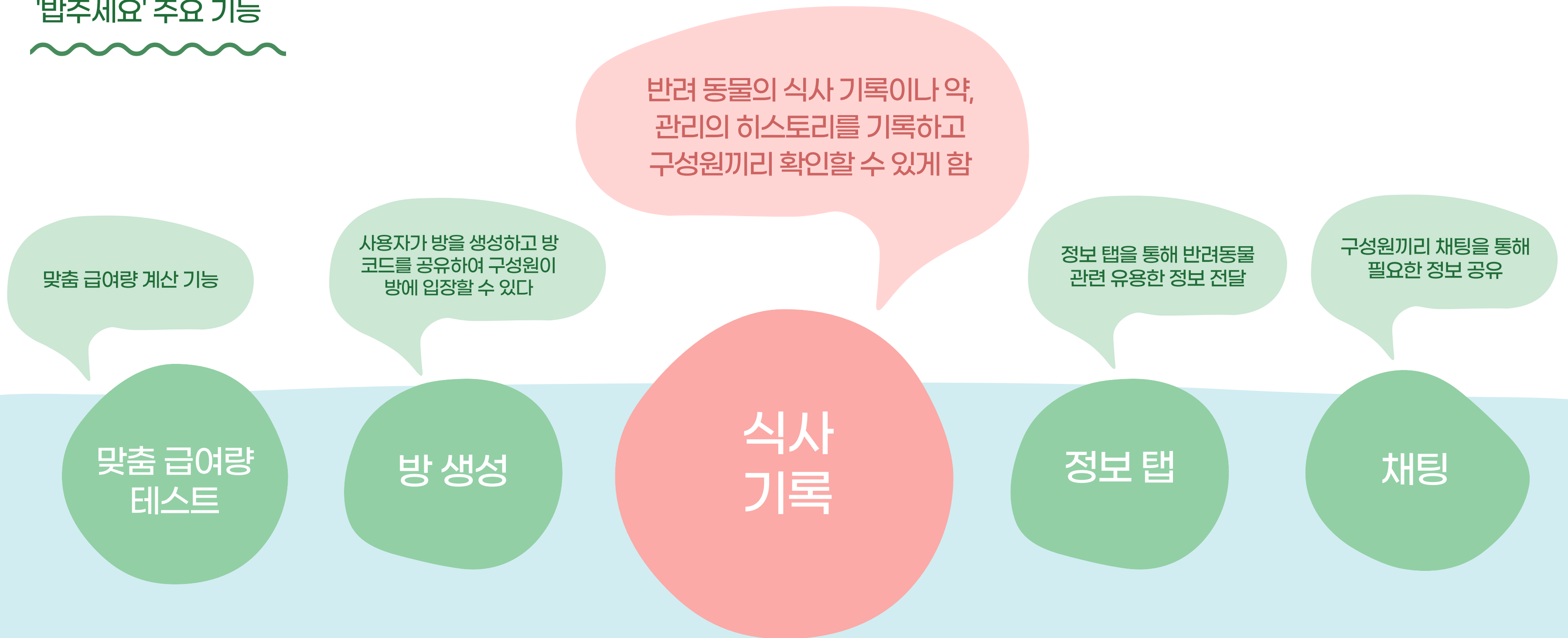
반려 동물을 키우면서 여러 사람이 밥을 주다보니 소통의 오류로 밥을 두번 주거나 아예 주지 않았던 경험이 있었다. 이 문제점으로 부터 착안하여 반려동물의 식사를 기록하고 가족이나 동거인끼리 확인할 수 있는 앱을 설계하게 되었다.

기획목적

사용자가 방을 생성하여 반려 동물의 식사 히스토리를 기록하고 가족이나 구성원끼리 편리하게 확인할 수 있게 한다.

기능 요약

'밥주세요' 주요 기능



기대효과

- 정확한 사료 급여를 통해 반려 동물을 건강하게 키울 수 있다

- 맞춤 급여량 테스트를 통해 적절한 양의 사료를 급여할 수 있다

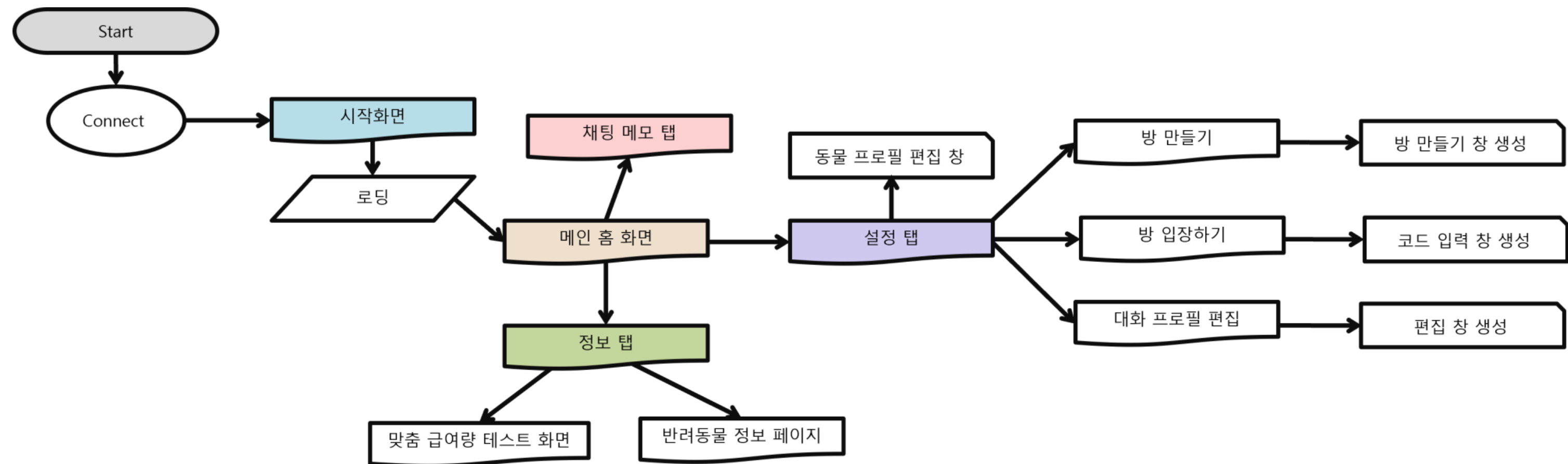
- 앱 내에서 제공하는 반려동물 상식을 통해 유용한 정보를 얻을 수 있다



2. 구조도



2. 구조도

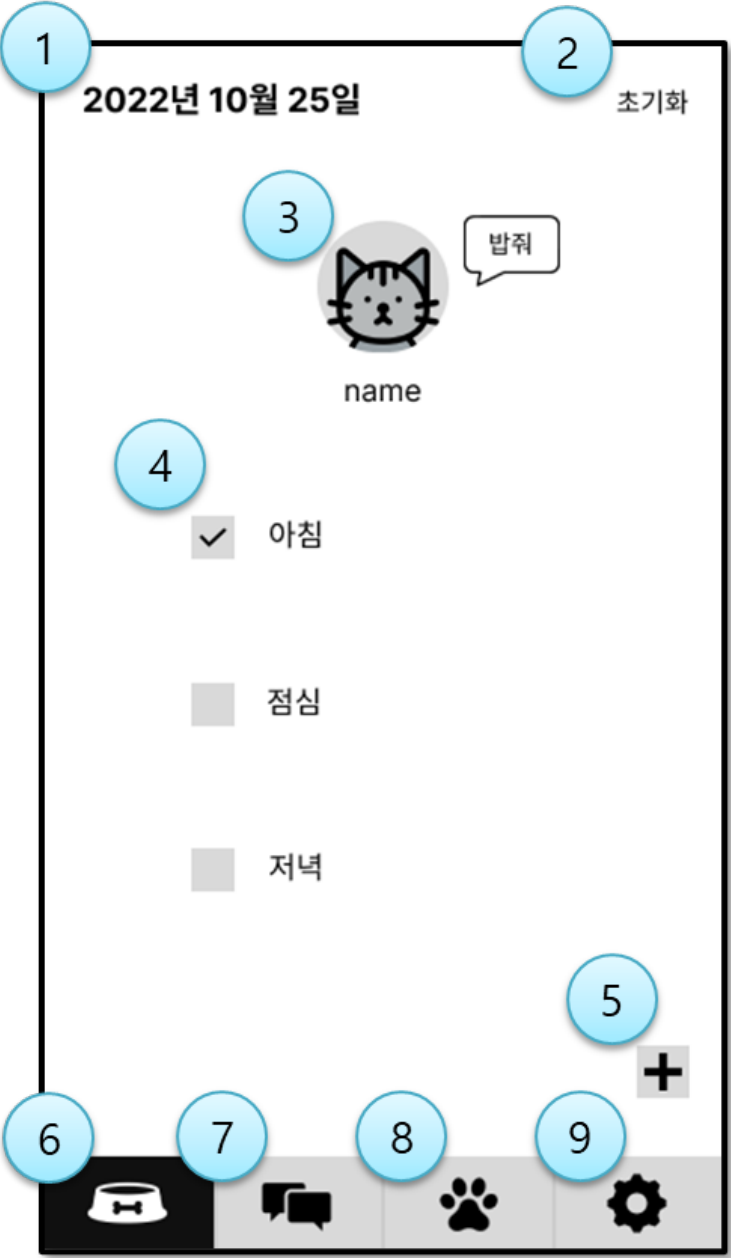




3. 화면 설계



3. 화면 설계 - 메인화면

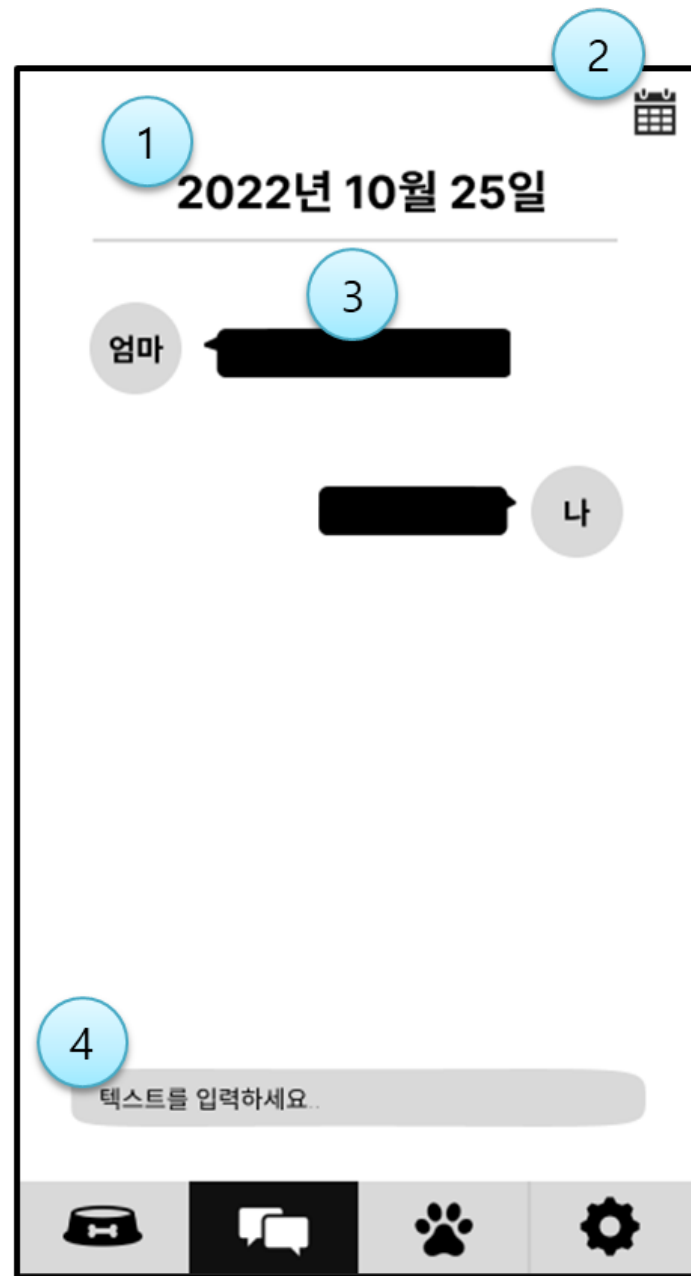


Summery.

- 시작 화면 이후 나오는 메인 화면입니다.
- 날짜 표시
- 기록 초기화
- 반려 동물 정보 표시
- 목록 생성, 기록
- 하단 메뉴 바

1	당일의 날짜를 알려준다.
2	현재 기록을 초기화한다.
3	사용자가 설정한 반려 동물 사진과 이름을 표시한다.
4	사용자가 설정한 목록을 표시하고 체크 박스를 통해 기록 할 수 있다.
5	체크할 목록을 추가한다
6	메인 홈 탭 버튼
7	채팅 메모 탭 버튼
8	정보 탭 버튼
9	설정 탭 버튼

3. 화면 설계 - 채팅 메모탭

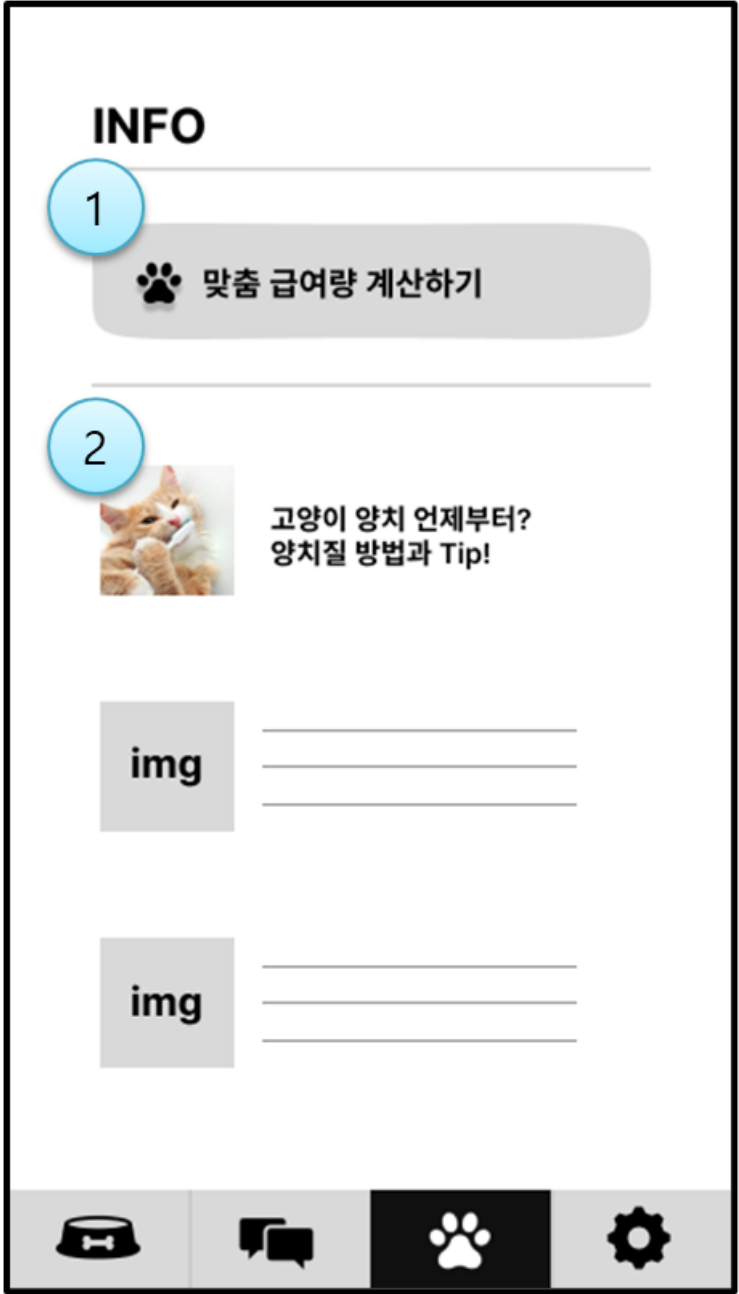


Summery.

- 채팅 메모 탭입니다. 채팅 형식을 통해 구성원끼리 반려 동물에 대한 정보를 공유할 수 있습니다.
- 날짜 표시
- 달력 버튼
- 채팅 방식을 통한 메모

1	당일의 날짜를 알려준다.
2	달력 버튼. 달력을 통해 다른 날에 기록했던 메모를 볼 수 있다.
3	채팅 형식을 통해 구성원끼리 반려 동물의 상태와 정보를 공유할 수 있다.
4	메모를 입력한다.

3. 화면 설계 - 정보탭



Summery.

- 정보 탭입니다. 반려 동물의 맞춤 급여량을 계산하거나 반려 동물 육성에 도움이 되는 유용한 정보나 이슈를 볼 수 있습니다.
- 맞춤 급여량 테스트 기능 제공
- 정보글 제공

1	맞춤 급여량 계산 기능 버튼. 누르면 맞춤 급여량 계산 페이지로 넘어간다.
2	정보글 썸네일 이미지와 제목을 표시한다. 글을 누르면 해당 정보 페이지로 이동한다.

3. 화면 설계 - 정보탭(급여량 계산, 정보글)

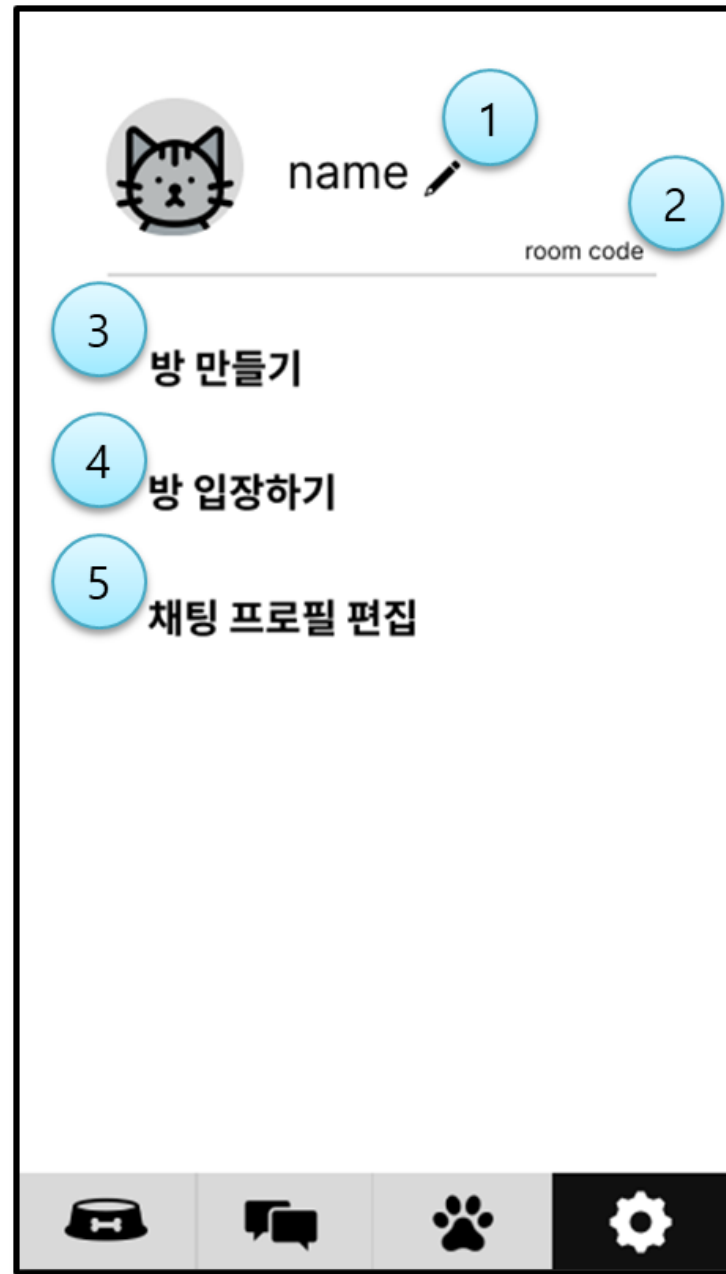


Summery.

- 각각 맞춤 급여량 테스트 화면과 정보글 클릭 시 화면입니다.

1	사용자가 정보를 입력하면 계산을 통해 하단에 표시한다.
2	테스트 결과 값 표시
3	뒤로가기 버튼

3. 화면 설계 - 설정탭

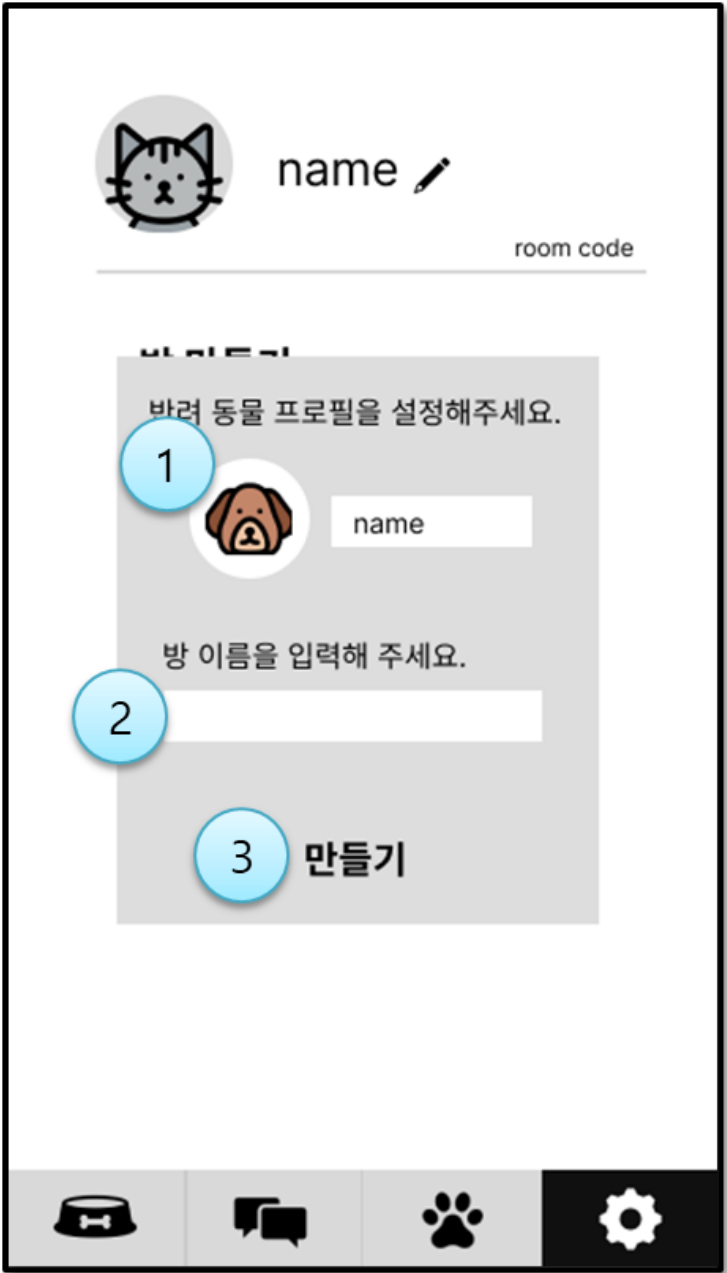


Summary.

- 정보 탭입니다. 반려 동물의 맞춤 급여량을 계산하거나 반려 동물 육성에 도움이 되는 유용한 정보나 이슈를 볼 수 있습니다.
- 맞춤 급여량 테스트 기능 제공
- 정보글 제공

1	반려 동물의 정보를 편집할 수 있다.
2	현재 입장한 방의 코드를 표시한다. 터치하면 코드가 복사된다.
3	방을 생성한다. 터치하면 방 생성 창이 뜬다.
4	코드를 입력하고 방에 입장한다. 코드 입력창이 뜬다.
5	채팅 프로필을 편집한다.

3. 화면 설계 - 설정탭(방 만들기)

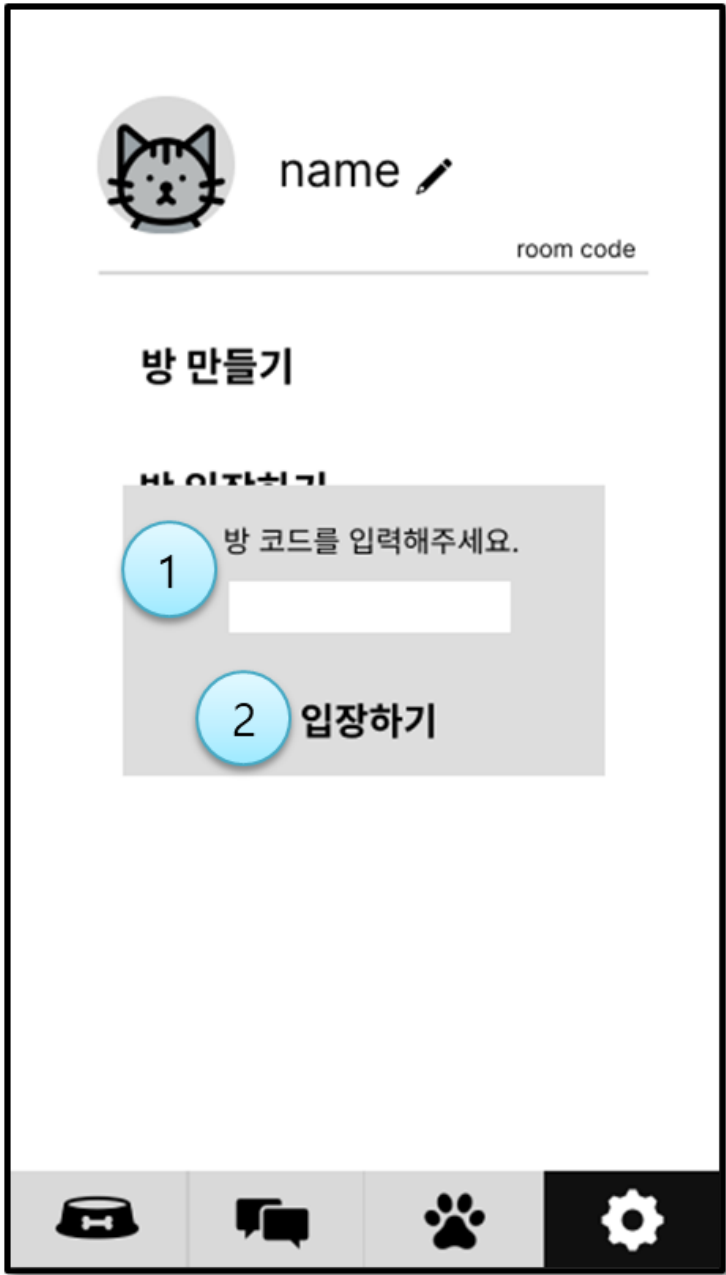


Summery.

- 정보 탭입니다. 반려 동물의 맞춤 급여량을 계산하거나 반려 동물 육성에 도움이 되는 유용한 정보나 이슈를 볼 수 있습니다.
- 맞춤 급여량 테스트 기능 제공
- 정보글 제공

1	반려 동물의 사진을 설정하고 이름을 입력한다.
2	방 이름을 입력할 수 있는 텍스트 박스
3	만들기 버튼을 누르면 방이 생성된다.
4	코드를 입력하고 방에 입장한다. 코드 입력창이 뜬다.
5	대화 프로필을 편집한다.

3. 화면 설계 - 설정탭(방 입장하기)

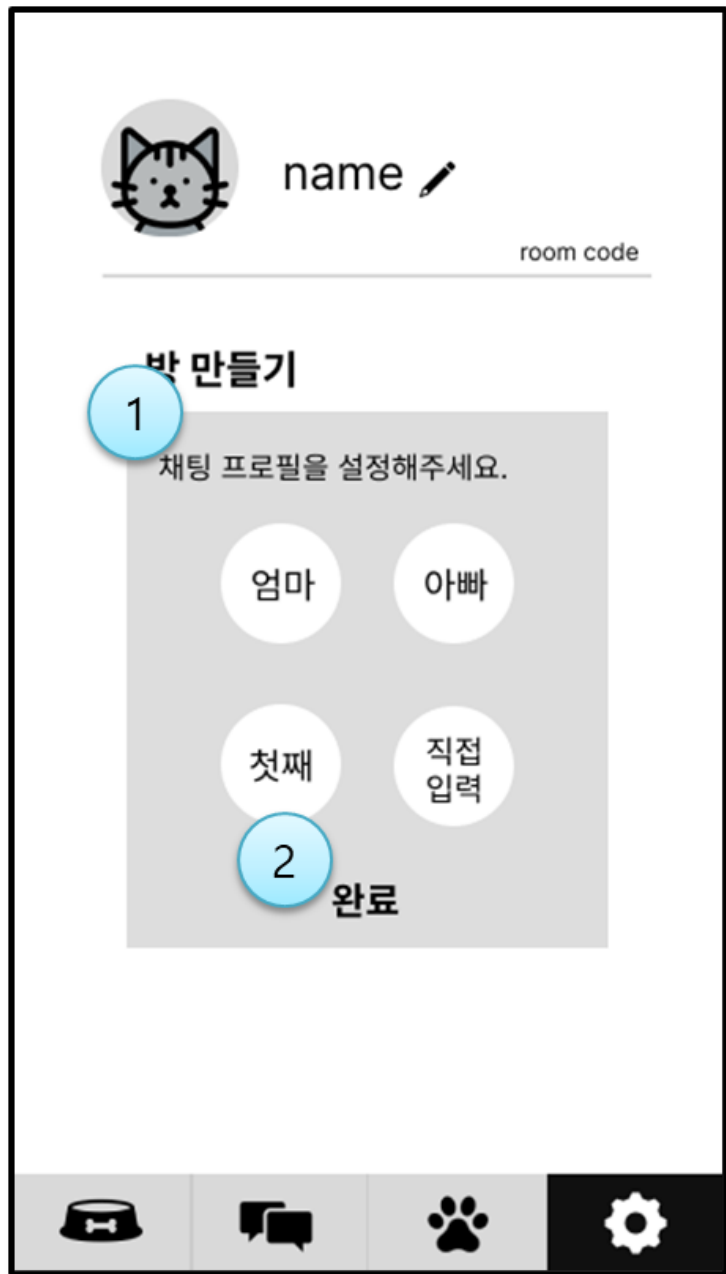


Summery.

- 정보 탭입니다. 반려 동물의 맞춤 급여량을 계산하거나 반려 동물 육성에 도움이 되는 유용한 정보나 이슈를 볼 수 있습니다.
- 맞춤 급여량 테스트 기능 제공
- 정보글 제공

1	방 코드를 입력할 수 있는 텍스트박스
2	입장하기 버튼을 누르면 방에 입장한다.

3. 화면 설계 - 설정탭(채팅 프로필 편집)



Summery.

- 정보 탭입니다. 반려 동물의 맞춤 급여량을 계산하거나 반려 동물 육성에 도움이 되는 유용한 정보나 이슈를 볼 수 있습니다.
- 맞춤 급여량 테스트 기능 제공
- 정보글 제공

1	채팅 프로필을 설정한다.
2	설정 후 완료 버튼을 누르면 창이 닫히고 프로필이 바뀐다.

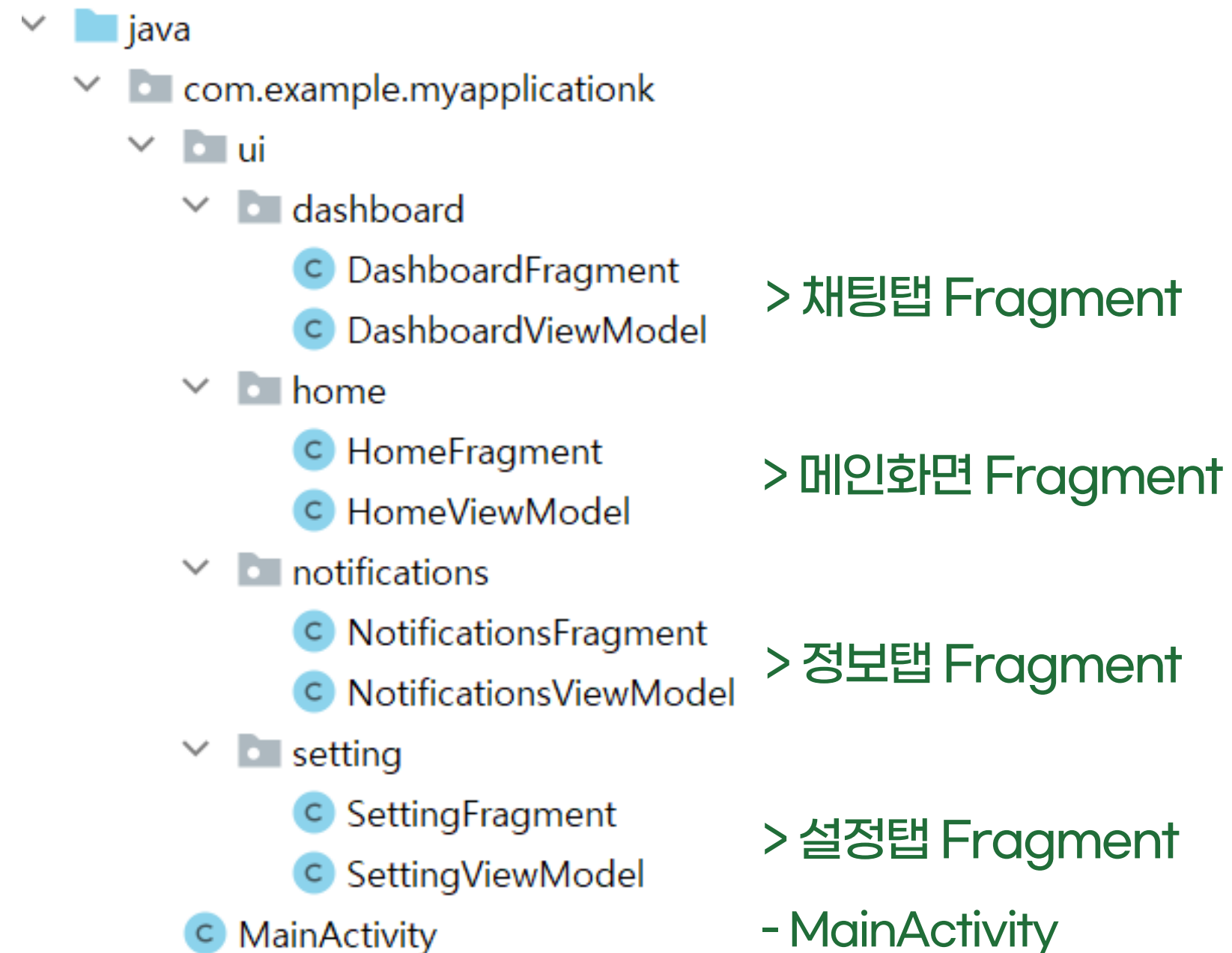


4. 코드

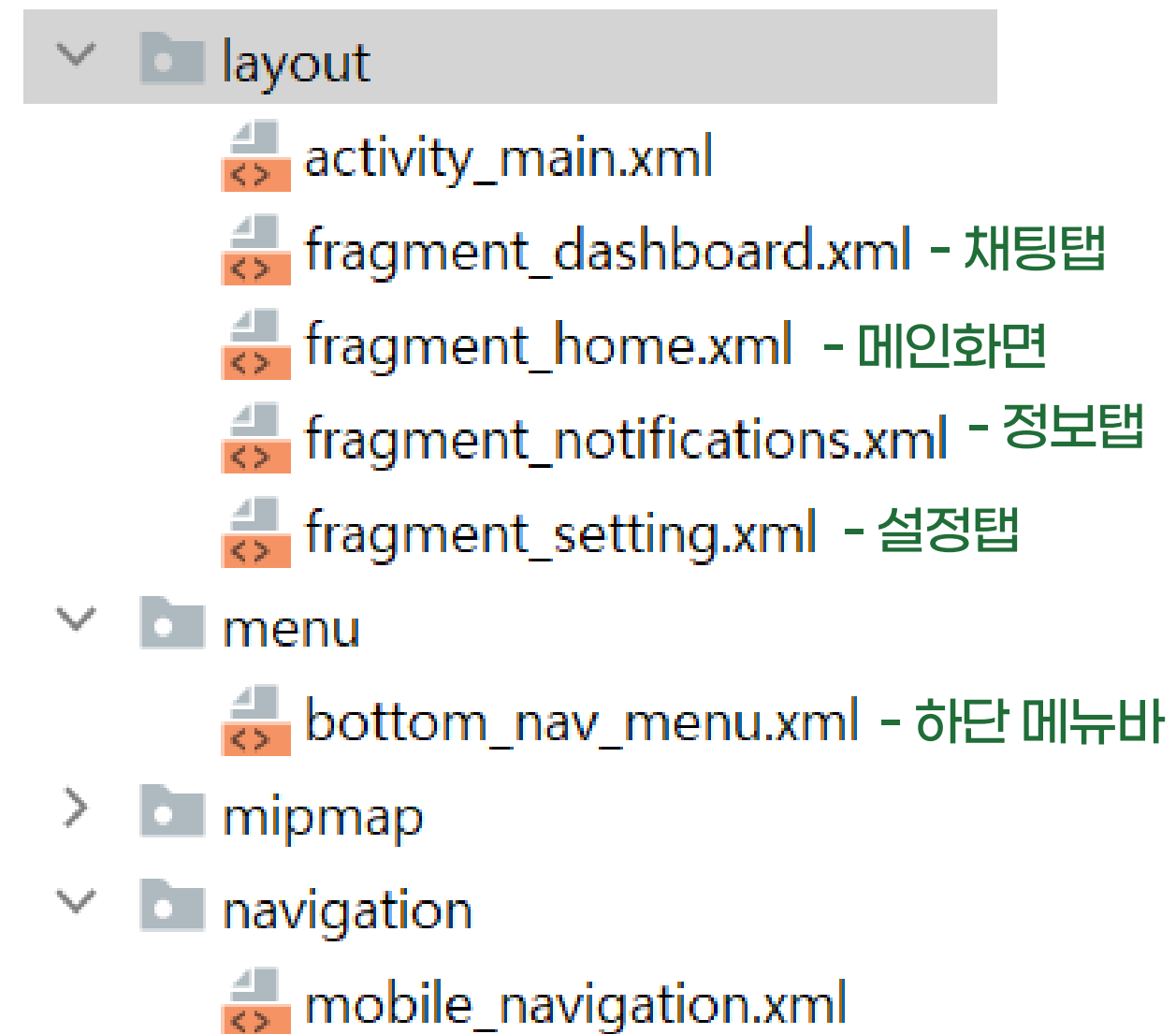


4. 코드 - Activity, Fragment

Activity와 Fragment를 이용



4. 코드 - Layout



4. 코드



Fragment 문제 해결 이슈

- setContentView -> inflate와 binding을 이용하여 레이아웃 연결
- onCreate -> onCreateView로 변경

```
public View onCreateView(@NonNull LayoutInflater inflater,
                        ViewGroup container, Bundle savedInstanceState) {
    HomeViewModel homeViewModel =
        new ViewModelProvider(owner: this).get(HomeViewModel.class);

    context = container.getContext();

    binding = FragmentNotificationsBinding.inflate(inflater, container, attachToParent: false);
    View root = binding.getRoot();

    ViewGroup view = (ViewGroup) inflater.inflate(R.layout.fragment_notifications, container, attachToRoot: false);
```

4. 코드



Fragment 문제 해결 이슈 - Toast

```
Toast.makeText(MainActivity.this, "토스트 체크", Toast.LENGTH_SHORT).show();
```



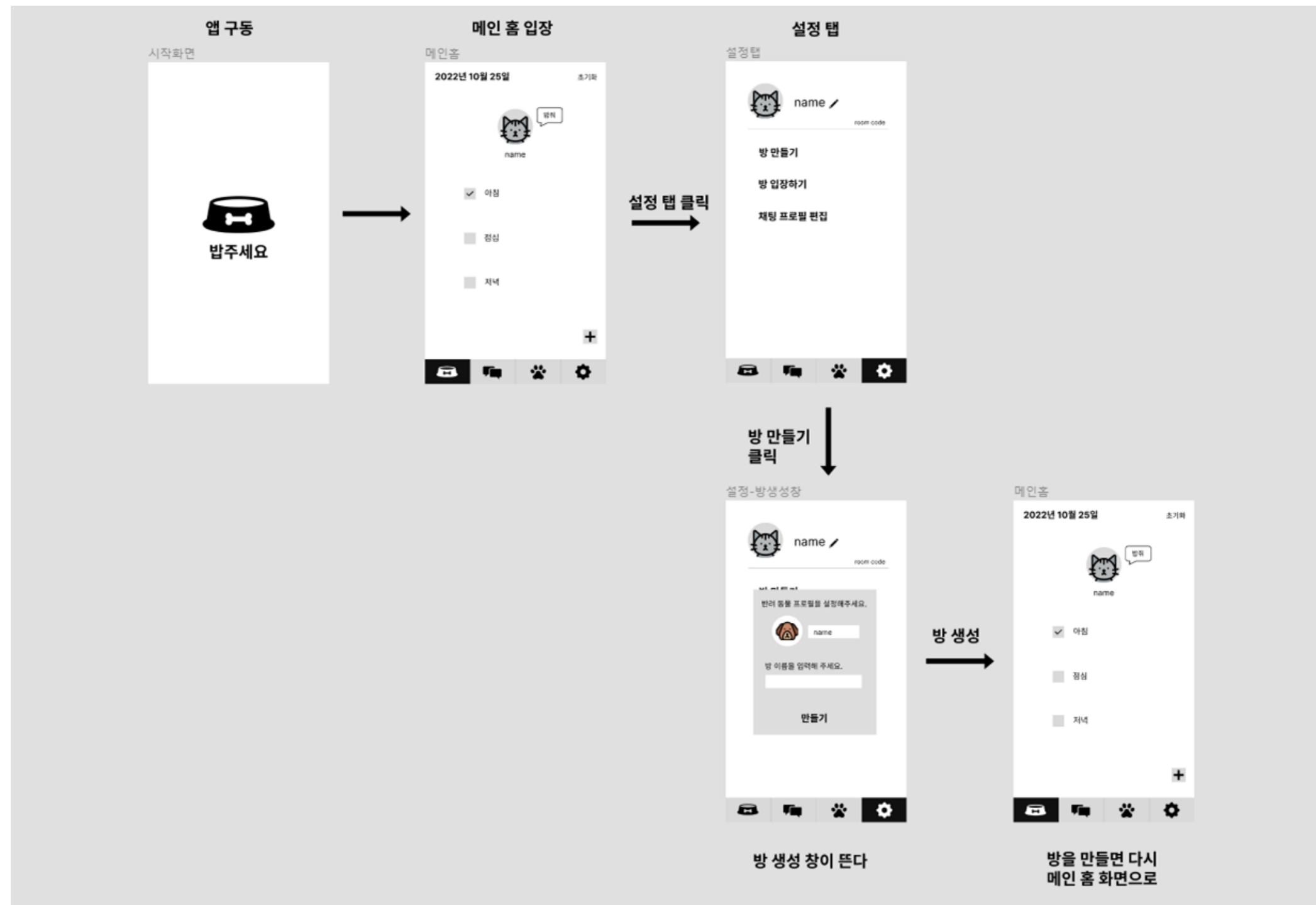
```
private Context context;  
context = container.getContext();  
Toast.makeText(context, "토스트 체크", Toast.LENGTH_SHORT).show();
```



5. 유저 플로우



5. 유저 플로우(방 생성하기)





6. 버전 기록



6. 버전 기록



Version.	Date.	Content.	Owner.
v1.0	2022/10/23	• '밥주세요' 화면 설계서 작성	서지원
v1.1	2022/10/28	• 안드로이드 프로젝트 생성, 환경설정	"
v1.2	2022/11/04	• 설정탭 추가, SettingFragment, SettingViewModel, fragment_setting.xml 작성	"
v1.3	2022/11/10	• 화면 레이아웃 디자인, 개발	"
v1.4	2022/11/18	• 메인화면의 초기화 버튼 클릭시 라디오버튼 일괄해제 구현	"
v2.0	2022/11/27	• Fragment에서 레이아웃 연결하고 버튼 클릭이벤트 구현(토스트)	"
v2.1	2022/12/01	• 버튼 클릭이벤트 다이얼로그 구현	"
v3.0	2022/12/05	• 다른 탭을 눌렀다가 메인으로 돌아왔을 때 초기화 버튼 비활성화 문제 -> HomeFragment에 레이아웃 연결하여 클릭이벤트 구현하여 해결	"
v3.0~	2022/12/05~	• 미구현 기능 개발 완료하기	"

감사합니다

