

Term Project: HTML5 기반 웹 앱(Web App) 또는 웹 사이트 만들기

2020. 9. 9.

충남대학교 컴퓨터공학과

“본 서비스는 교수·학생이 원격수업 목적으로 이용하고 있는 서비스입니다.”

개요

❖ HTML5 기반 Web Sites 또는 Web Apps

- ◉ [*16 amazing HTML examples*](#)
- ◉ [*Best Websites Examples of Designs With HTML5*](#)
- ◉ [*Cool Web Applications Powered by HTML5*](#)
- ◉ [*The top 20 HTML5 games*](#)
- ◉ [*30 Amazing Games Made Only With HTML5*](#)
- ◉ [*KOREA HTML5 \(활용 예제\)*](#)

❖ Web application or Web app

- ◉ *Any application software that runs in a web browser or is created in a browser-supported programming language(such as the combination of JavaScript, HTML and CSS) and relies on a common web browser to render the application (source. wikipedia.org)*

주제, 구성원, 언어

주제 범위

- 자유롭게 주제를 선정할 수 있음

각 개인별로 팀 프로젝트 구현

- HTML와 CSS, JavaScript를 기반으로 구현하며, 그 외 jQuery 등 본 수업에서 배운 언어들을 이용하여 구현할 수 있음
- 서버 구현은 PHP 외에 사용도 가능
- CSS 및 JavaScript는 External 방식으로 정의

팀 프로젝트 구현 시 참고 사항

- ❖ 원칙적으로 **새롭게 창의적**으로 설계 및 구현하도록 함
- ❖ 또는 웹에서 공개된 소스(source)를 참고하여 추가 또는 수정하여 구현 할 수 있음
 - ⦿ **중요**: 공개된 소스와 본인이 구현한 부분에 대해서는 명확히 구분하여 설계 및 구현해야 함
 - ⦿ 본인이 구현한 부분이 충분치 않을 때는 많은 점수를 받지 못함

설계 및 보고서 평가 기준 (총 100점)

항목	세부 항목	평가 점수
설계 I 단계	1) 과제의 목적 및 개요	10
	2) 각 기능별 디자인 및 설명	20
설계 II 단계	1) 작성한 프로그램의 Skeleton code 및 주석 처리	10
최종 보고서	1) 각 기능별 상세 구현 내용 설명	25
	2) 최종 구현된 코드의 주석 처리	10
	3) 영상 데모	25
총 합계		100

설계 I 보고서

❖ 과제의 목적 및 개요

- 기존 시스템의 문제점 기술
 - 본인이 개발하고자 하는 웹 어플리케이션과 유사한 시스템들을 조사
 - 유사한 시스템들의 이름, 웹 페이지 주소, 개발자 또는 개발 회사 정보 기재
 - 유사한 시스템들이 가지고 있는 문제점 기술
- 본 과제 개발 목적과 범위
 - 본인이 개발하고자 하는 시스템의 개발 목적을 설명
 - 기존 시스템의 문제점과 관련하여 설명
 - 개발하고자 하는 전체 시스템의 범위를 설명
 - 리스트 형태로 기술
 - 예) 상품 설명 페이지, 상품 갤러리 페이지, 오시는 길 페이지, 게시판 페이지 등

설계 I 보고서 (계속)

❖ 각 기능별 디자인 및 설명

- 개발 할 시스템에 대해 사용자가 접속할 때부터 종료할 때까지의 시나리오를 구상한 후 각 페이지의 레이아웃을 그리고, 자세히 설명
- 예) 첫 번째와 두 번째 페이지의 레이아웃.

A rectangular box representing a page layout. Inside, the text '이름' (Name) is positioned to the left of a horizontal input field. Below it, the text '비밀번호' (Password) is positioned to the left of another horizontal input field.

첫 번째 페이지 레이아웃

A rectangular box representing a page layout. At the top is a horizontal bar labeled '메뉴' (Menu). Below this bar are two vertical rectangular sections. The left section is labeled '검색 조건 입력 창' (Search condition input window) and the right section is labeled '검색 결과' (Search results).

두 번째 페이지 레이아웃

- ❖ 최종 구현 평가에서 “구현완성도” 평가의 기준이 됨.

설계 II 보고서

❖ 작성한 프로그램의 Skeleton code

- 제출날짜까지 작성한 코드 + 앞으로 작성할 코드의 함수 정의

❖ 주석 처리

- 주요 변수와 각 함수의 기능에 대한 설명
- 코드 내용 중 주요 기능에 대한 상세한 설명
- 본인이 구현하지 않은 코드에 대한 주석 처리
 - 반드시 참고한 자료 명시
- 주석의 상세화에 따라 점수 배점이 달라짐

최종 보고서

❖ 각 기능별 상세 구현 내용 설명

- 실제로 구현한 코드의 라인 수
 - 본인이 구현하지 않은 코드의 라인 수는 제외
- 구현 환경 : OS, 언어, 개발 도구 등
 - 개발 도구가 없을 경우에는 기재하지 않아도 됨
- 설계 I 보고서와의 다른 점
- 실제로 개발한 시스템을 설명하는 것으로써, 사용자가 접속할 때부터 종료할 때까지의 시나리오를 기반으로 실제 개발 화면들을 캡처하고 자세히 설명

❖ 최종 구현된 코드의 주석 처리 (구현 소스 코드에 포함)

- 설계 II 보고서의 주석 처리 요구 사항과 동일

최종 보고서 (계속)

영상 데모

- 최종 보고서에 작성한 시나리오대로 실제로 동작하는 화면과 음성을 포함
- 음성 설명 시 포함해야 하는 내용
 - 시나리오 동작에 대한 설명
 - 본인이 직접 구현한 기능과 참고한 기능에 대한 설명
 - 주요 기능들에 대해 어떤 기술들을 이용하여 구현했는지 설명
 - 구현하면서 많이 노력하고 어려웠던 점
 - 설계 보고서에는 있으나 미처 구현하지 못한 기능들에 대한 설명
- 영상 자료를 제출하지 않을 경우
 - 설계 I 보고서, 설계 II 보고서, 최종 보고서의 점수만 합산하여 팀 프로젝트의 최종 점수로 처리할 예정임
- 만일, 구현한 시스템이 동작하지 않아 보여줄 화면이 없을 경우에는 소스 코드를 보면서 설명한 영상을 제출해야 함

최종 구현 평가 기준 (총 250점)

항목	세부 항목	평가 점수
구현	구현 범위 (양적인 부분)	40
	구현의 완성도(설계보고서와 비교)	30
난이도	구현 기술의 난이도 (질적인 부분)	90
창의성	구현 기술의 창의성 (질적인 부분)	90
총 합계		250

Note : 구현 코드에 대해 반드시 주석처리 해야 함.

제출 일정 및 delay 점수

❖ 설계 I : 10월 20일(화) 23:59 분 까지

- Delay : 하루 당 -5점

❖ 설계 II : 11월 17일(화) 23:59 분 까지

- Delay : 하루 당 -2점

❖ 구현 코드 및 최종 보고서 : 12월 22일 (화) 23:59 분 까지

- Delay : 하루 당 -30점

제출 방법 및 주의 사항

- ❖ 제출 방법 : e-learning 사이트에 제출
- ❖ 다른 학생의 것이나 다른 공개된 Source를 그대로 Copy 한 후 제출하면 F 처리
- ❖ 웹 사이트 등을 만들어주는 개발도구 사용하면 안됨
 - Web Site Builder: Wix.com, IM Creator 등
 - Web Content Management System: WordPress, XE 등
 - WYSIWYG Web Editor: Dreamweaver, Expression Web