Mobile Web Application

# ReadingHelper

김 동 영 김 보 영

### CONTENTS

1 개발동기

2 사용기술 & API

03 유스케이스

**1** 레이아옷

05 느낀점

CONTENTS

### 기 개 발동 기

프로젝트명 : ReadingHelper

**프로젝트 팀구성:** 김동영, 김보영

**일정 (전체, 주간, 일간 등):** 총 15일

#### 기획의도

목표: 퀀덤독서법인 정해진 시간동안 자신이 읽은 책의 글자수를 체크하고,

Reading 소요시간을 체크하여 총기록을 확인 및 독서력을 향상시키기 위하여 개발되었습니다.

#### 리딩헬퍼의 사용순서

- 1. 독서력 측정하기
- 2. 글자수 사진찍기
- 3. 오늘의 기록확인
- 4. 랭킹확인

URL(Mobile): <a href="http://49.50.163.88:8787/Read\_Book/">http://49.50.163.88:8787/Read\_Book/</a>

### 사 용기 술 & A P I















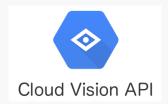


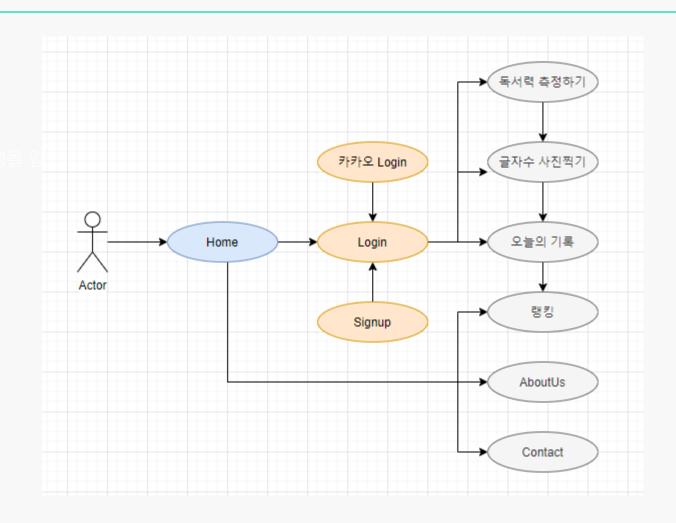




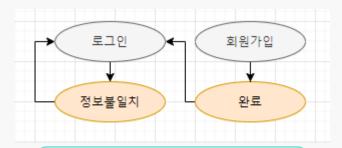




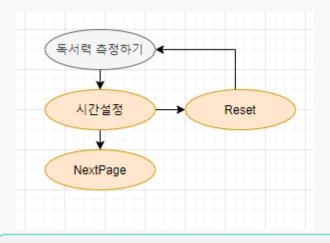




# 유스케이스



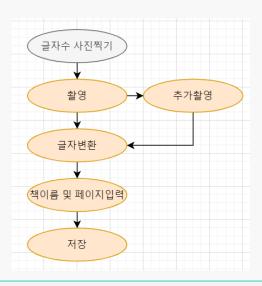
로그인 버튼 클릭 시 로그인 회원가 입을 선택하여 진행 할 수 있다.



독서력 측정하기 페이지에서 시간을 설정하고 종료되면 사진찍기 페이지로 이동 할 수 있다.



Contact form에 내용 입력 후, 요청사항을 관리자 메일로 전송 할 수 있다.



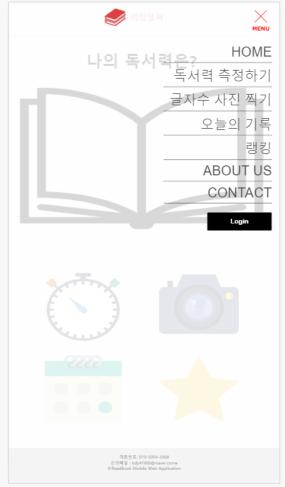
글자수 사진찍기 페이지에서 촬영 후, 글자변환이 되고, 책이름 및 읽은 페이지 입력 후, 저장 할 수 있다.



오늘의 기록을 삭제 할 수 있다.

04 레이아웃





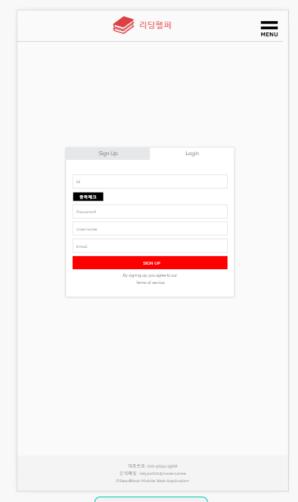
데프먼트 010-5054-3568 문역명을 1694-1000(haverzonne Clavelliont Mobile Web Application 메인화면 메뉴



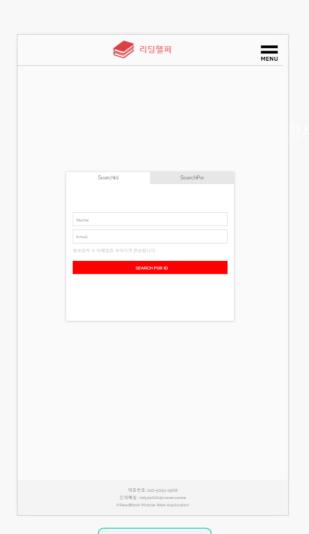
AboutUs

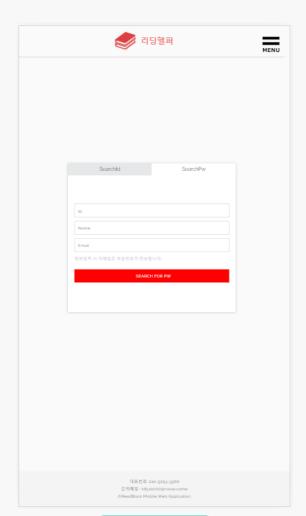
<b>&gt;</b> 리딩헬퍼	MENU
Login Sign Up	
hd	
Password	
LOGIN	
্র প্রকৃতি বিশ্ব কর্মান ক্রিক্তির বিশ্ব 🕳	
Forget your ld & Password?	
대표전로 010~5054-3588 은 의제및 Valyat000@naveccome © Sheudtbook Mobile Web Application	

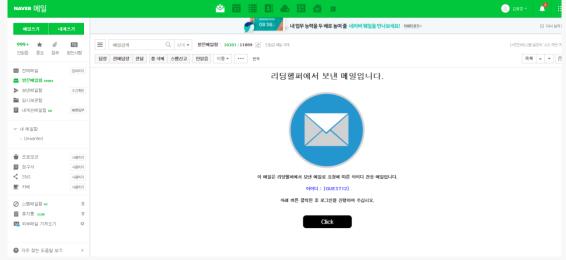
로그인



회원가입



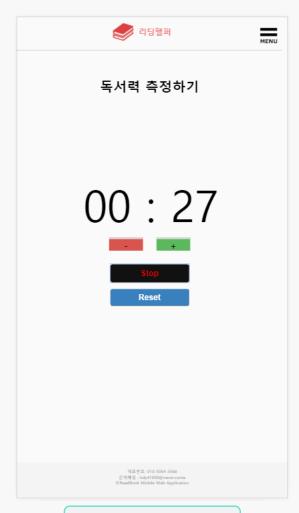




이메일로 전송된 정보

아이디 찾기

비밀번호 찾기



독서력 측정하기



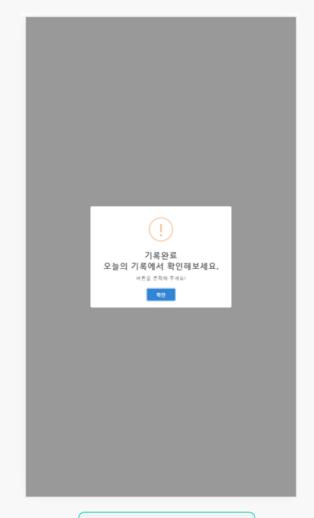
글자수 사진찍기



로딩 중 화면







촬영된 글자 변환

기록하기

Alert창

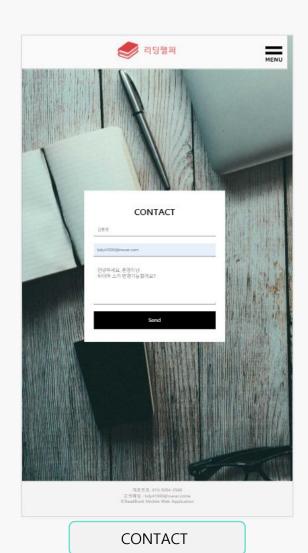
### **1** 레이아웃

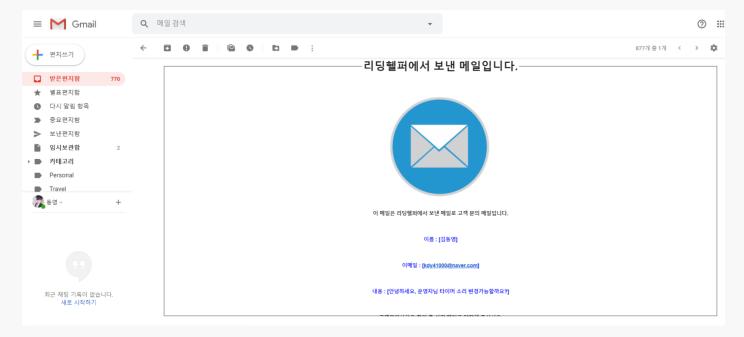




오늘의 기록

랭킹





이메일로 전송된 요청사항

## 05 느낀점

#### 김동영

카카오 로그인 API를 모바일에서 가능하도록 하는 부분에서 힘들었고, 타이머 종료 시 audio태그의 속성을 이용하여 알람이 울리도록 하는 기능을 처음 사용 해 보았습니다. 기획 부터 UI디자인, DB설계까지 팀원과 협업이 잘 되어 금방 끝낼 수 있었고, 이번 프로젝트로 인해 한 단계 더 성장하게 될 수 있었 던 좋은 경험이었습니다.

지인의 요청으로 개발하게 되었는데, 앞으로 학교에서 중학생들이 사용 할 예정이기 때문에 테스트를 좀 더 신경 써서 할 수 있었고, 큰 문제가 발생하지 않고 마무리 지을 수 있었습니다.

이번 계기로 테스트 하는 방법도 향상시킬 수 있었던 좋은 경험이었습니다.

#### 김보영

구글 Vision Api를 이용해서 OCR을 적용 시키는 부분에서 까다로웠지만, OCR 기술을 프로젝트에서 적용시켜본 것은 처음이라 새롭고 흥미로웠습니다. 이번 프로젝트를 기회로 다른 딥 러닝을 기술도 다뤄보고 싶다는 생각이 들었고, 나아가서는 OCR 솔루션 구현에 대해 흥미를 가지게 되었습니다.

팀원이 적극적으로 참여해주어서 빠른 속도로 프로젝트를 끝낼 수 있었고, 공통소스공유나 기술적인 부분에서도 큰 도움을 받아서 협업의 중요성을 느끼게 되었습니다.

벤치마킹 한 것이 아니라 지인의 요청에 의해 구성한 새로운 창작물의 프로젝트였기 때문에, 더 애정이 갔던 것 같습니다. 실제로 학생들이 사용하며 만족스러운 후기 담을 듣는다면 개발자로써, 사명감과 뿌듯함을 느낄 것 같습니다.

# THANK YOU

**GitHub**: <a href="https://github.com/kdy41000">https://github.com/kdy41000</a>

Notion: https://www.notion.so/kdy41000/HOME-

46fe6a1a58514a31a5cb4d4738ccf587