



포스트 잇 톱

Do you want me 죠

60082071 정영모

60092032 임준희

60091998 방윤환

60091965 김상화

목차

- 개요
- 개발 배경
- 프로그램 기능 설명
- 업무 분담

개요

- 객체지향 프로그래밍 수업 시간에 배운 내용을 토대로 절차지향인 c에서 벗어나 java의 객체지향 장점을 살려서 실용적인 프로그램 설계 및 개발.

개발 배경



- 요즘 스마트폰 어플의 다양한 개발로 인하여 많은 어플들이 나오고 있습니다. 그 중 카카오톡이 가장 선풍적인 인기를 끌면서 저희도 메신저 개념의 프로그램을 만들어보고 싶었습니다. 하지만 메신저 개념이 들어간 프로그램을 만들려고 하다 보니 네트워크와 호환이 되어야 했던 것 입니다.
- 컴퓨터는 한대 사용자는 여러 명이라는 상황을 가정하여 프로그램을 개발하게 되었고, 마치 자리에 포스트잇을 붙여놓고 가면 다른 사람이 그 자리에 와서 그 포스트잇을 보는 상황을 생각하여 이름을 '포스트잇톡' 으로 선택하였습니다.

기능 - 1(메인 화면)



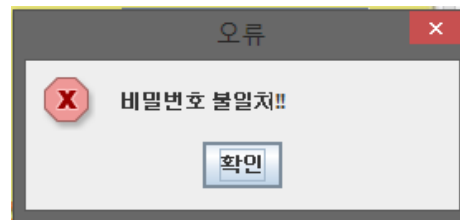
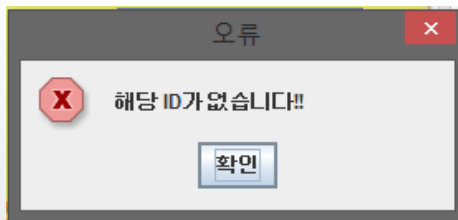
*회원가입이 된 ID와 PW를 입력하고 로그인 버튼을 누르면 로그인 화면으로 이동

*회원가입 버튼을 누르면 회원 가입할 수 있는 화면으로 이동

*탈퇴 버튼을 누르면 가입되어 있는 회원을 탈퇴할 수 있는 화면으로 이동

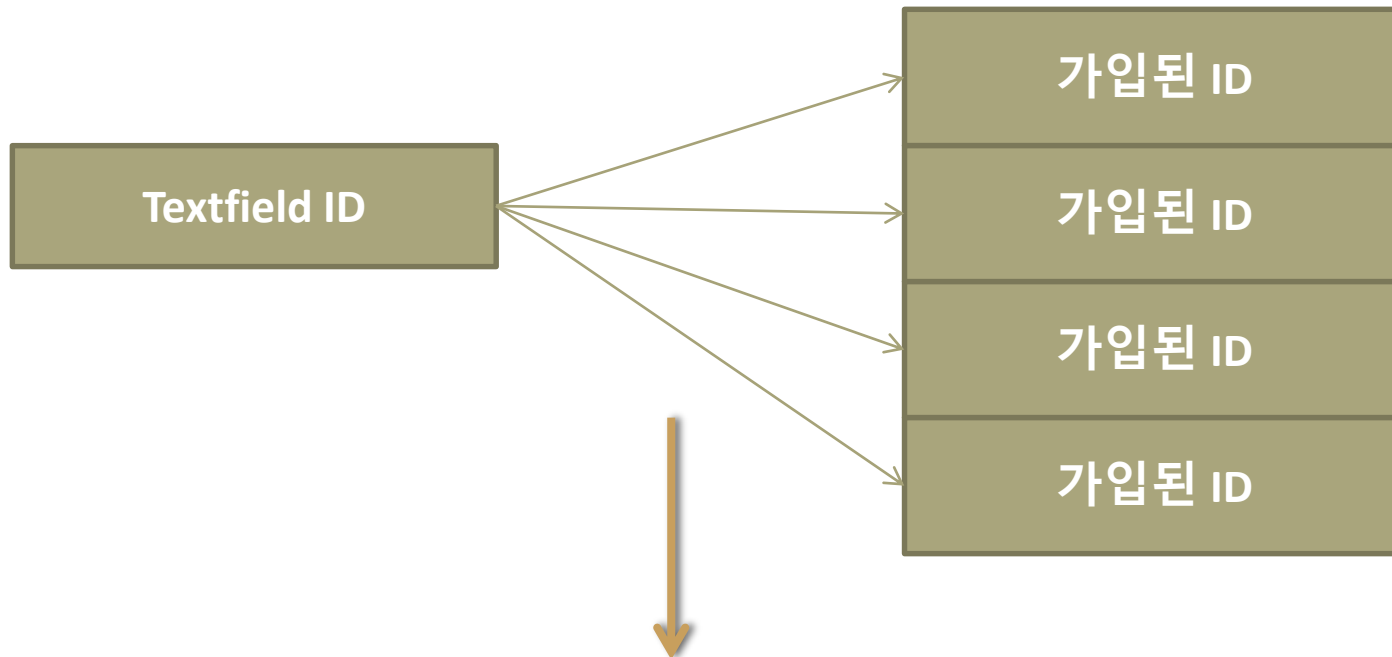
*만약 로그인 하려는 ID와 PW가 정확하지 않을 경우 오류 메시지창이 뜬다.(JDialog)

*종료버튼을 눌러 프로그램 종료 가능



기능 - 1(메인화면)

- 로그인 알고리즘 설명



while문을 통해 일치하는 ID를 순차적으로 검사 후 일치하는 ID가 없으면 “ID 오류 메시지 출력”, 일치하는 ID가 있는데 비밀번호가 일치하지 않으면 “비밀번호 오류 출력”

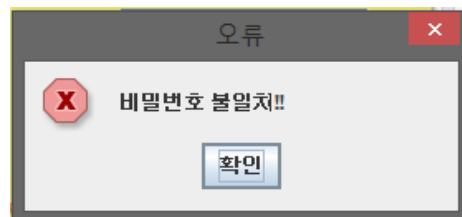
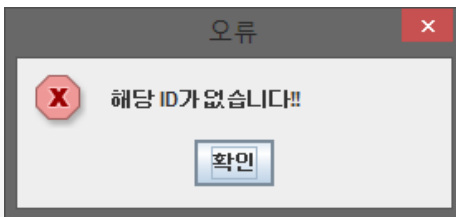
기능 - 2(탈퇴)

*회원가입이 된 ID와 PW를 입력하고 삭제 버튼을 누르면 해당 회원 삭제

*만약 회원 탈퇴 하려는 ID와 PW가 정확하지 않을 경우 오류 메시지가 뜬다.

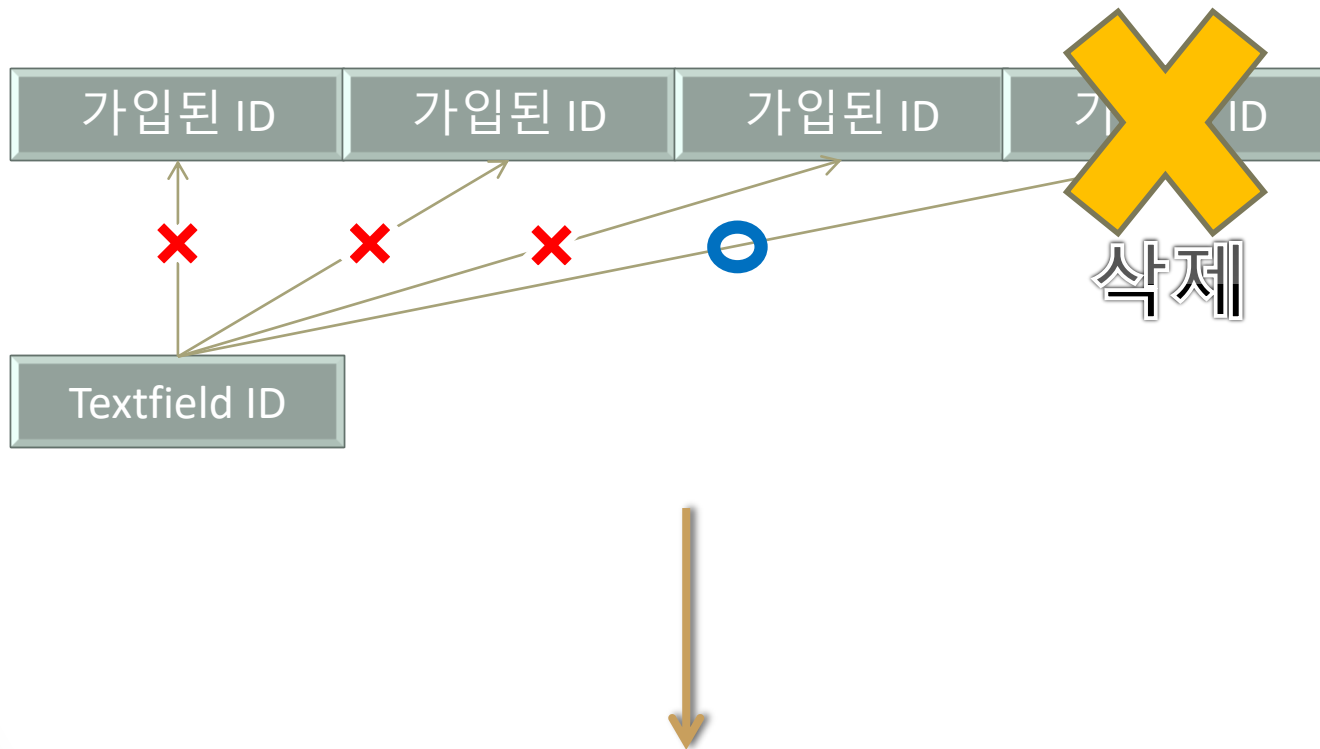
*취소 버튼을 눌러 다시 메인 화면으로 이동

A screenshot of a web application window titled '회원탈퇴창' (Member Deletion Window). It contains two input fields: '탈퇴하실 ID:' (ID you want to delete) with the text '방윤환' and 'PW:' (Password) with the text 'ㅈㅈㅈ'. Below the fields are two buttons: '삭제' (Delete) and '취소' (Cancel).



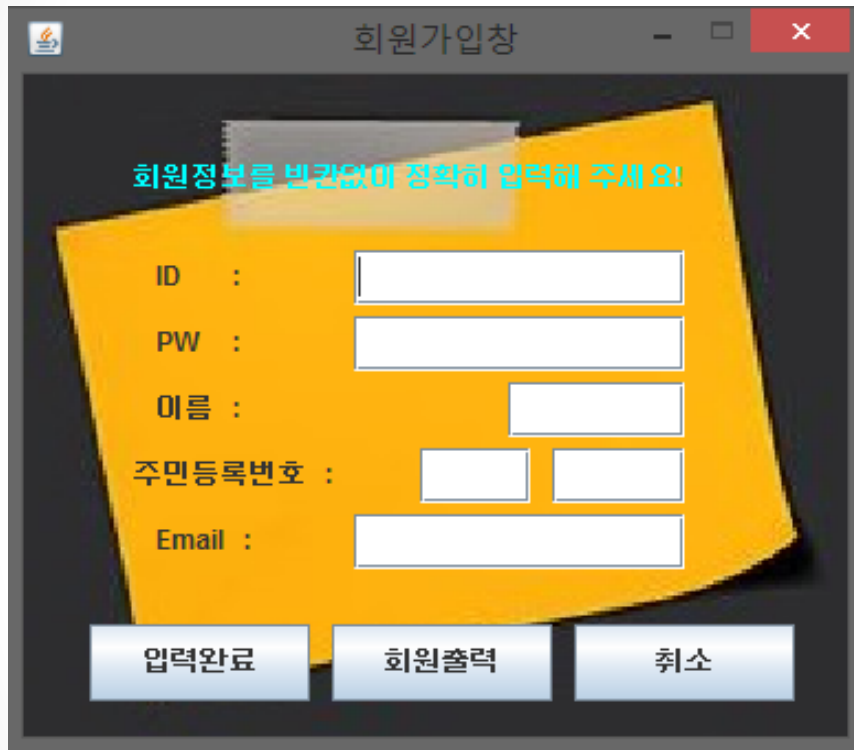
기능 - 2(탈퇴)

- 탈퇴 알고리즘 설명



오류검출 알고리즘은 로그인 알고리즘과 동일.
ID와 PW가 일치하는 회원을 Vector 요소에서 삭제한다.

기능 - 3(회원가입)



회원가입창

회원정보를 빈칸없이 정확히 입력해 주세요!

ID :

PW :

이름 :

주민등록번호 :

Email :

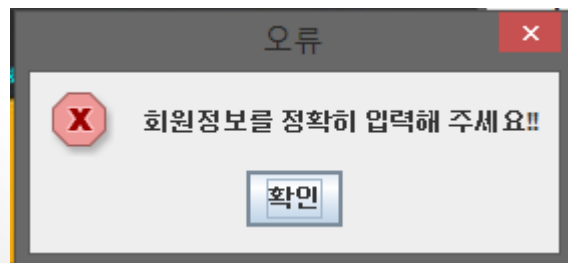
입력완료 회원출력 취소

*회원 가입하려는 정보를 모두 입력하고 입력완료 버튼을 누르면 회원 가입 완료

*정보 입력 창에 단 하나라도 빈칸이 생기면 입력 오류 메시지가 뜬다.

*회원출력 버튼을 눌러 현재 가입된 회원들의 이름을 볼 수 있는 창을 띄운다.

*취소 버튼을 눌러 다시 메인 화면으로 이동

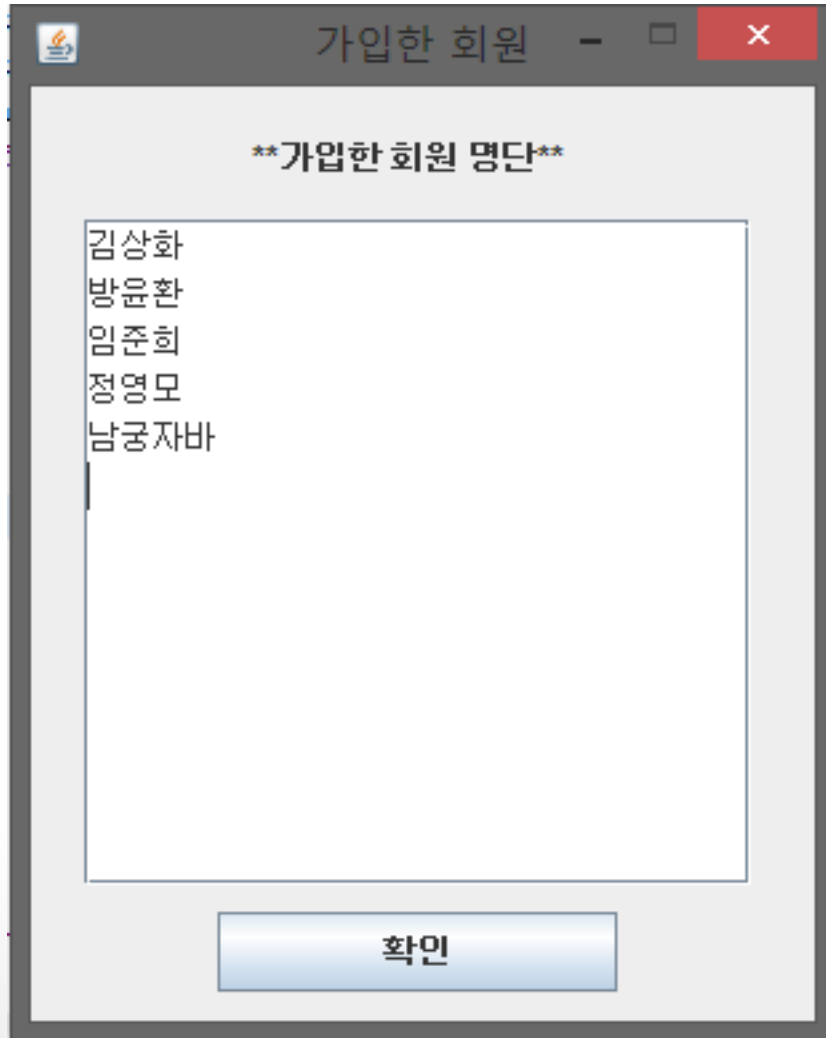


오류

X 회원정보를 정확히 입력해 주세요!!

확인

기능 - 3(회원가입)

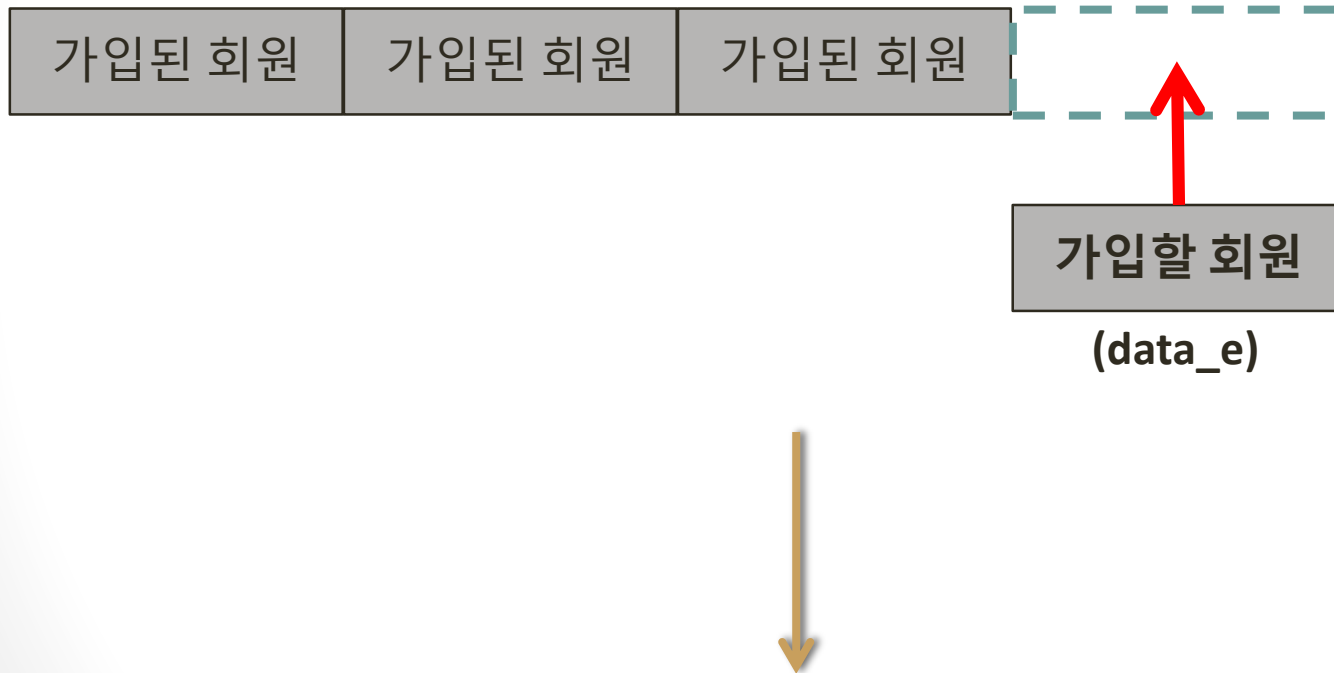


*회원 출력버튼을 눌렀을 경우 JTextArea에 현재 가입된 회원들의 이름을 출력하는 창을 띄운다.

기능 - 3(회원가입)

- 회원 가입 알고리즘 설명

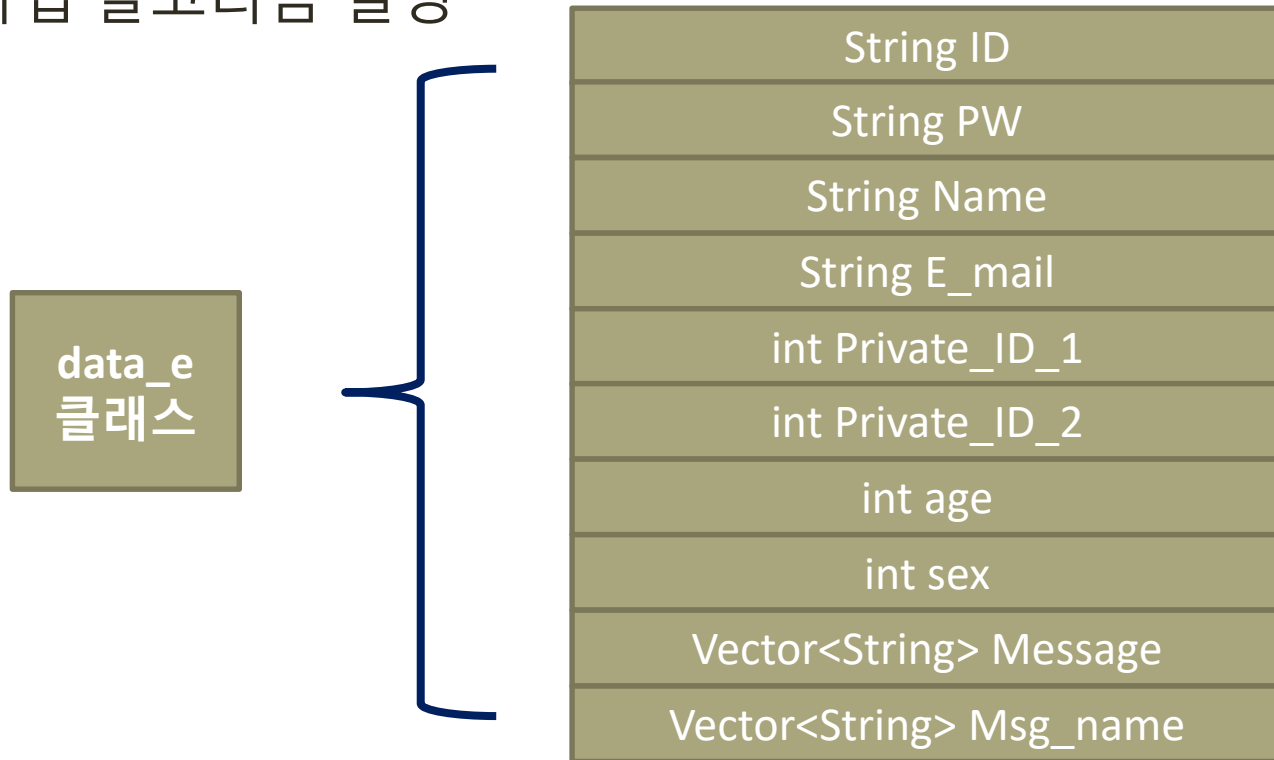
`static Vector <data_e>`



`data_e` 형을 요소로 갖는 `static Vector`에 새로 가입할 회원이 add된다.

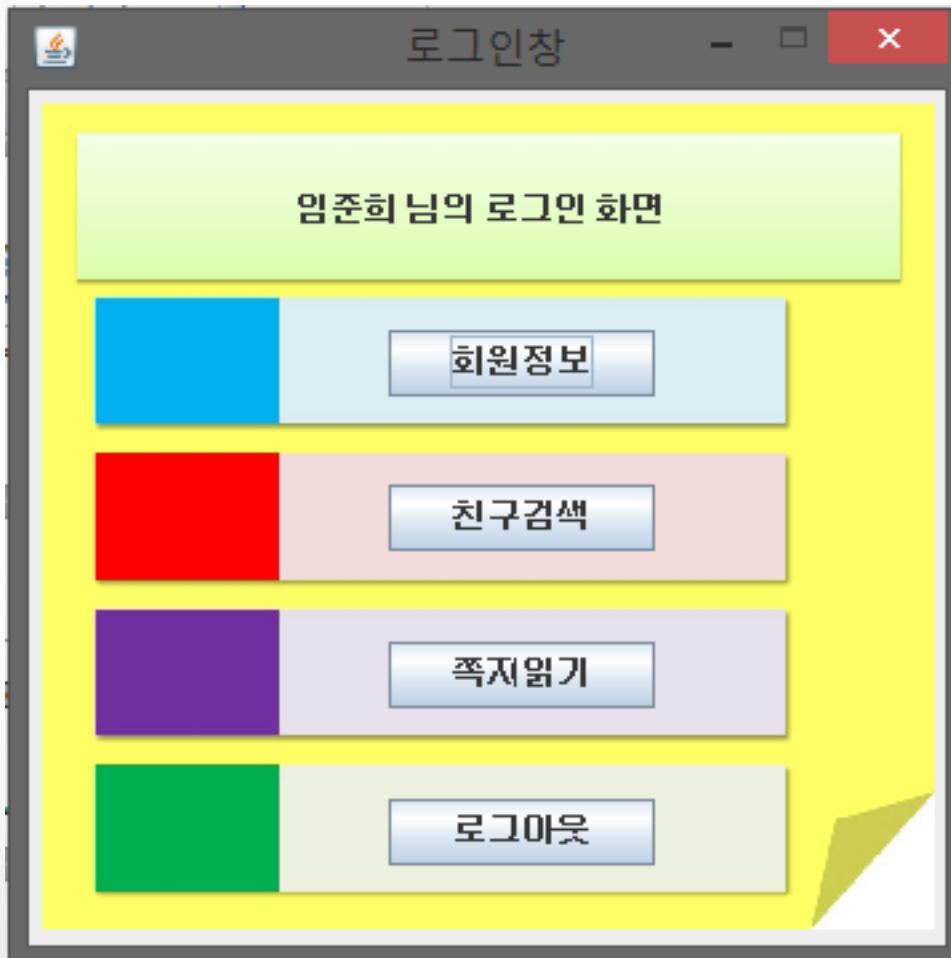
기능 - 3(회원가입)

- 회원 가입 알고리즘 설명



정보를 입력하고 회원가입 버튼을 누르면 `data_e` 생성자에 의해 정보가 입력된다. 단 `age`와 `sex` 변수는 `Private_ID_1, 2`에 의해 계산되어 값이 들어간다.

기능 - 4(로그인 화면)

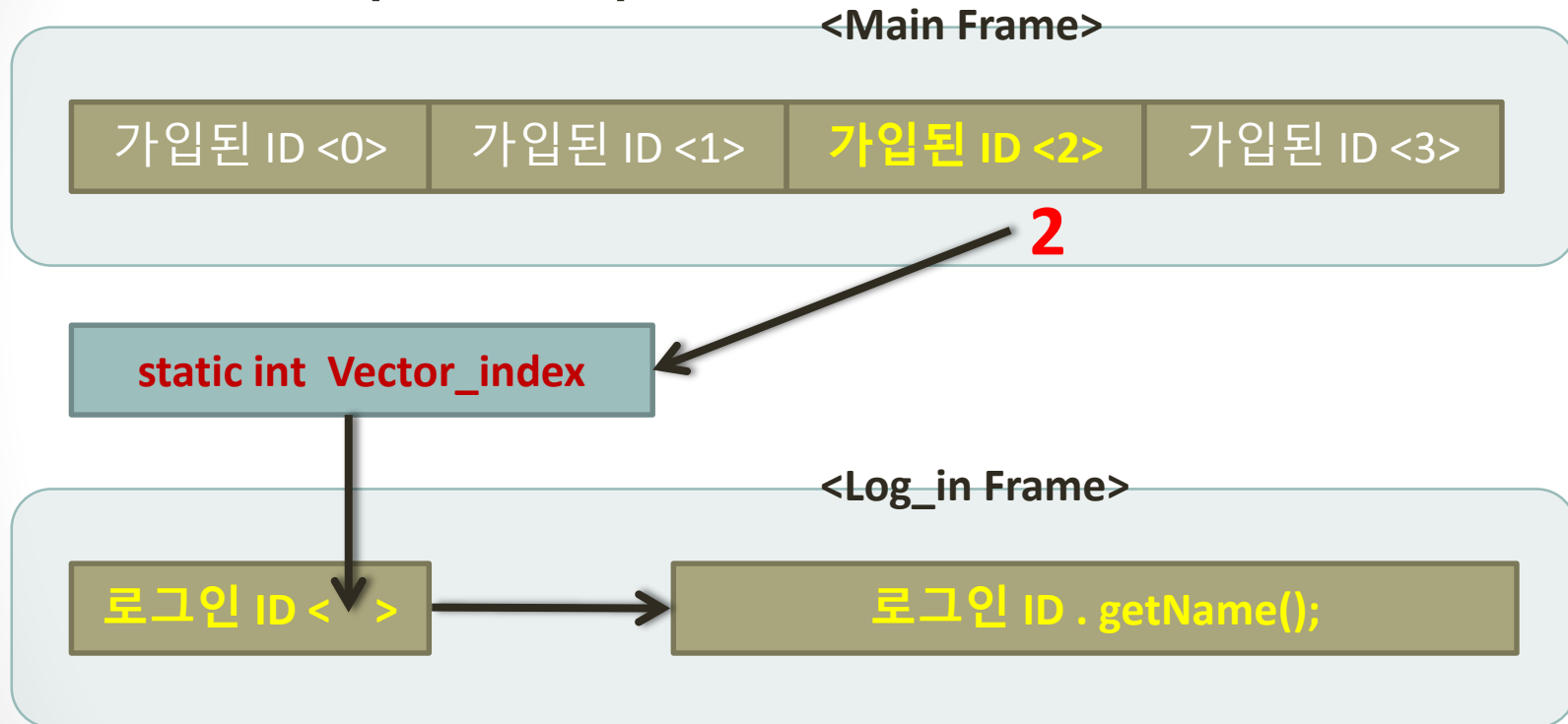


*메인 화면에서 로그인 버튼을 눌러 들어오면 다음과 같은 로그인 창이 뜬다.

* "이름" 님의 로그인 화면의 글씨가 뜨고 각각의 버튼을 누르면 해당 창으로 이동한다.

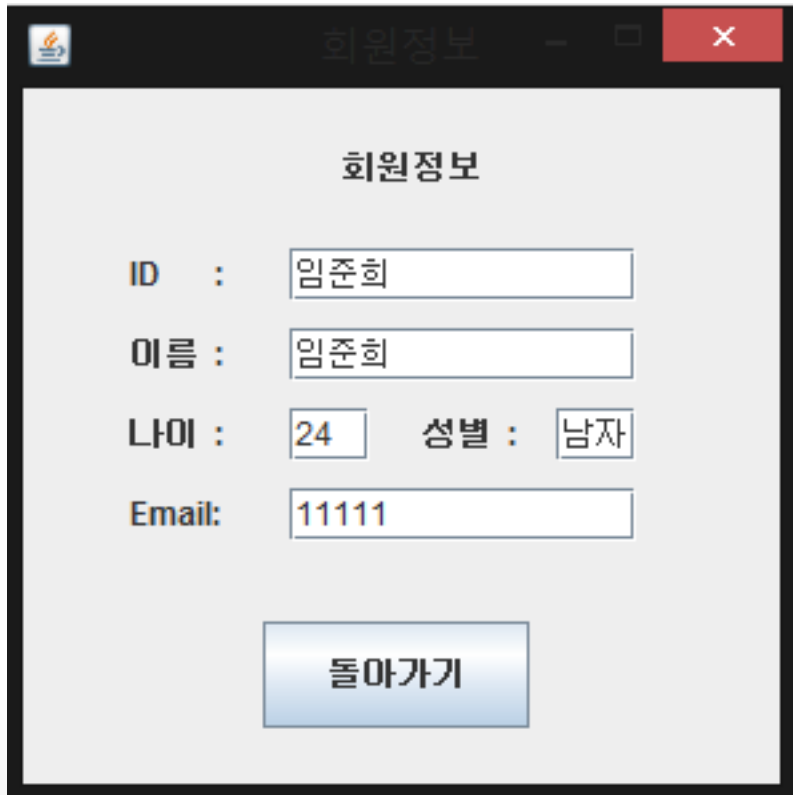
기능 - 4(로그인 화면)

- 로그인 화면 알고리즘



Main Frame의 로그인 된 ID가 몇번째 요소인지 static int 형 Vector_index의 값을 저장해논 다음에, Log_in Frame에서 사용하여 로그인된 회원의 이름을 얻는다.

기능 - 4(회원정보 출력)



회원정보

ID : 임준희

이름 : 임준희

나이 : 24 성별 : 남자

Email: 11111

돌아가기

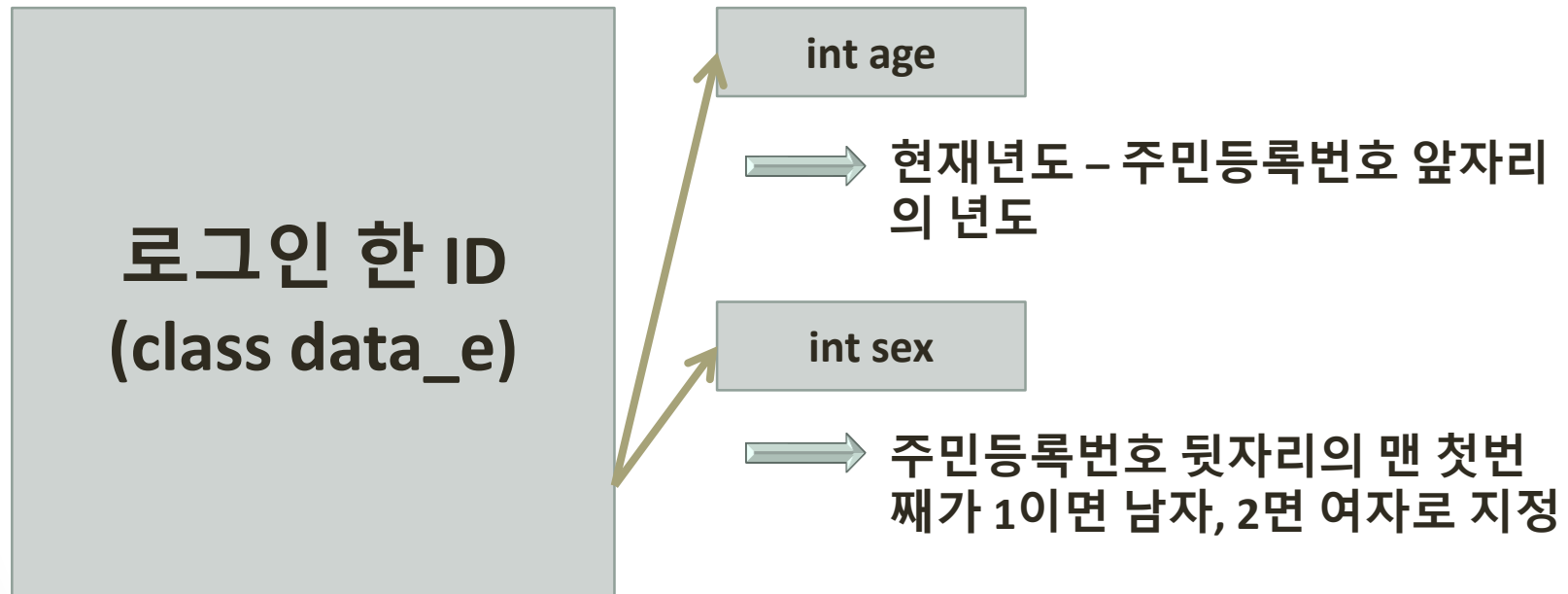
*로그인 화면에서 회원정보 버튼을 누르면 로그인한 회원의 정보를 볼 수 있다.

*비밀번호와 주민등록번호는 출력시키지 않는다.

*돌아가기 버튼을 누르면 로그인 창으로 돌아간다.

기능 - 4(로그인 화면)

- 회원정보 출력 알고리즘



로그인한 아이디의 ID, 이름, 나이, 성별, Email 을 JTextField에 출력한다. 단 나이와 성별은 처음 가입할 때 생성자에 의해 값이 저장된다.

기능 - 5(친구 찾기)

*찾고 싶은 친구의 이름을 검색 후에 친구검색 버튼을 누르면 친구의 ID가 Jtextfield에 출력된다.

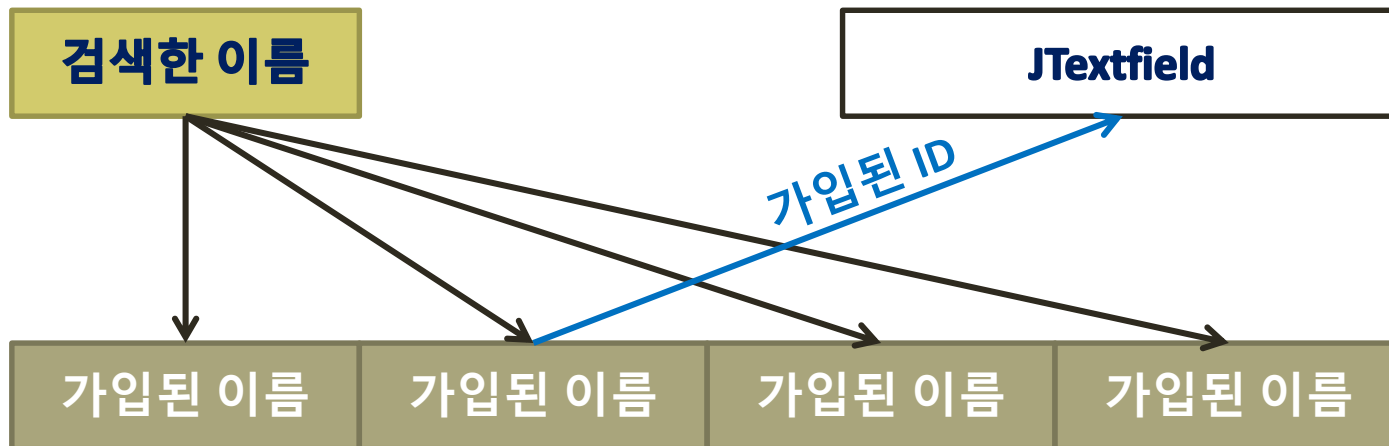
*가입된 회원 중에 찾는 친구의 이름이 없을 경우 오류 메시지가 뜬다.

*친구를 검색한 후에 쪽지 보내기 버튼을 누르면 쪽지 보내기 창으로 이동한다.

*돌아가기 버튼을 눌러서 로그인 화면으로 돌아간다.

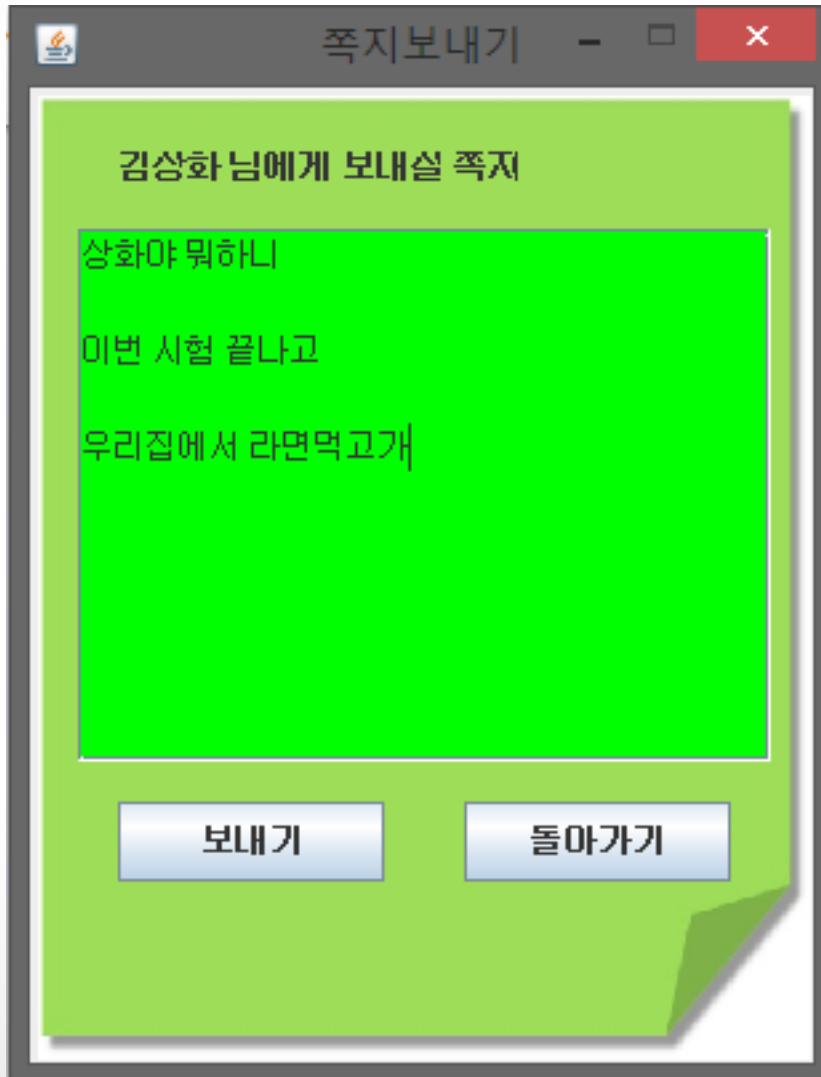
기능 - 5(친구 찾기)

- 친구 찾기 알고리즘



검색창에 검색할 친구 이름을 쓰고 친구 찾기 버튼을 누르면 회원 가입된 Vector에서 가입된 회원을 찾는다. 가입된 회원의 이름과 검색한 이름이 같을 경우 JTextField에 해당 ID를 반환한다.

기능 - 6(쪽지 보내기)



*친구 찾기 창에서 찾고 싶은 친구를 찾아서 쪽지 보내기를 누르면 쪽지 보내기 창이 뜬다.

*상단에는 누구에게 보낼 쪽지인지 표시된다.

*JTextArea에 보내고 싶은 쪽지내용을 적고 보내기 버튼을 누르면 쪽지가 보내진다.

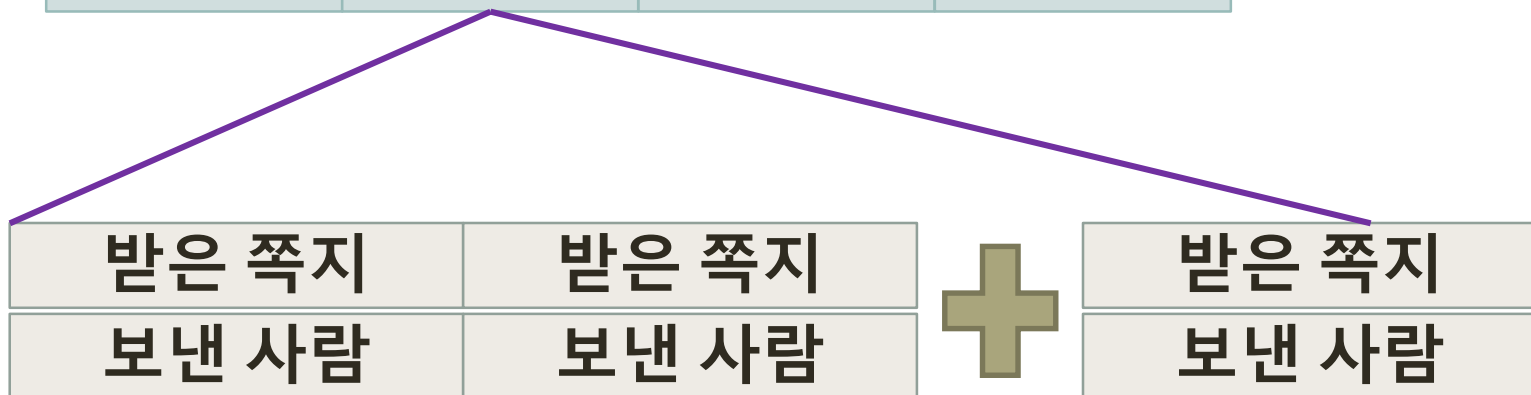
*돌아가기 버튼을 눌러 친구 찾기 창으로 돌아간다.

기능 - 6(쪽지 보내기)

- 쪽지 보내기 알고리즘

<Vector>

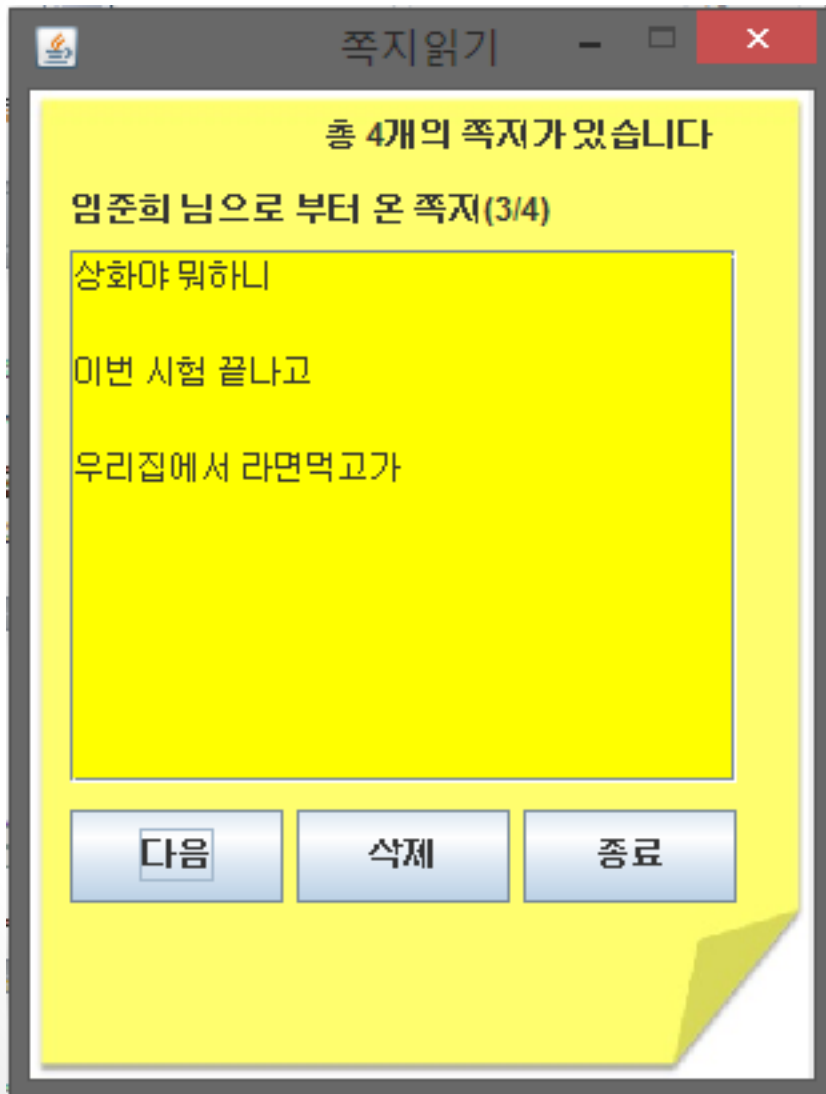
가입된 회원	가입된 회원	가입된 회원	가입된 회원
--------	--------	--------	--------



<Vector>

Vector <data_e> 의 한 요소 data_e 안에는 쪽지를 받는 Vector <String>과 보낸 사람 <String> 이 있다. JTextArea에 내용을 적고 쪽지를 보내면 Vector 요소로 추가된다.

기능 - 7(쪽지 읽기)



*상단에 총 몇 개의 쪽지가 도착했는지, 누구로 부터 온 쪽지인지 JLabel로 표시

* JTextArea에는 쪽지 내용을 표시

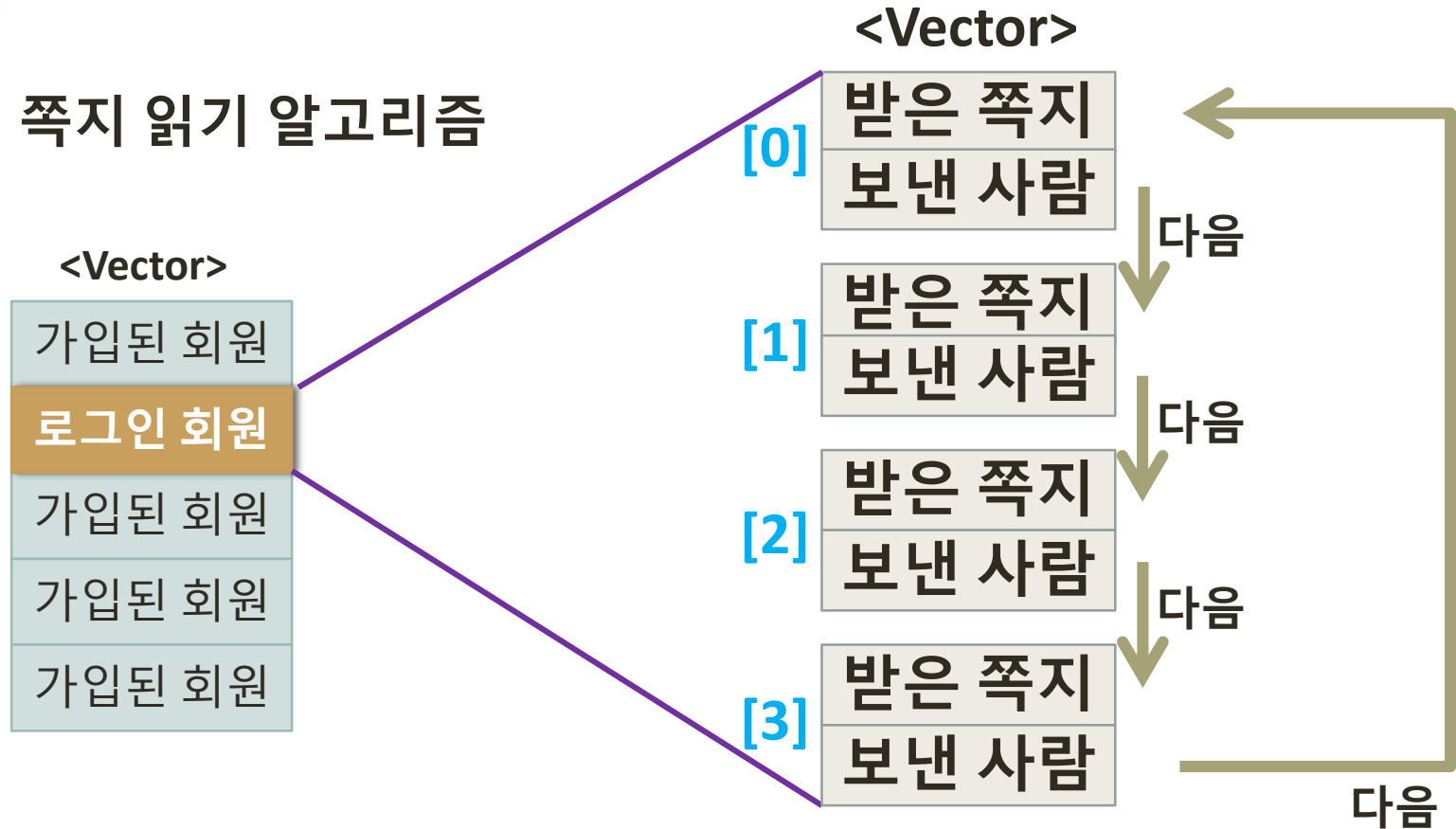
*다음 버튼을 눌러 다음쪽지를 확인할 수 있다.

*삭제 버튼을 눌러 쪽지 삭제 기능 구현

*종료버튼을 눌러 로그인 화면으로 돌아감

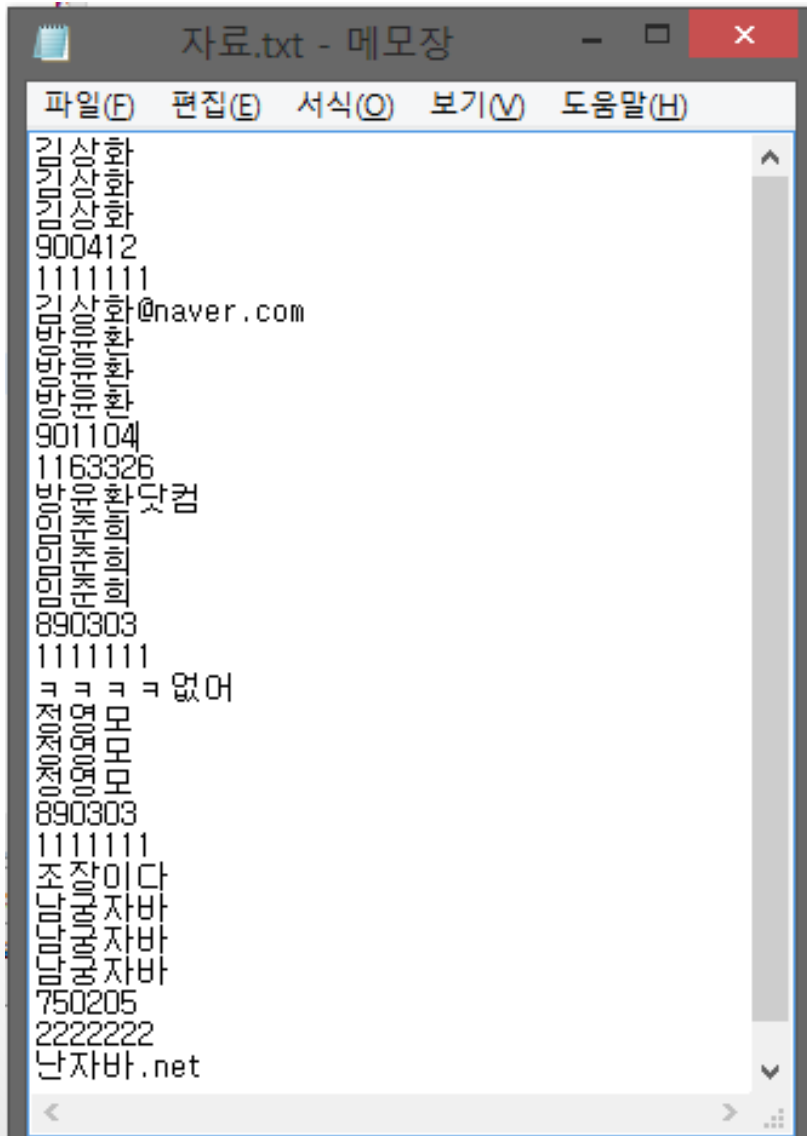
기능 - 7(쪽지 읽기)

- 쪽지 읽기 알고리즘



로그인한 Vector <data_e> 의 요소 data_e 안에 받은 쪽지 Vector <String>과 보낸 사람 Vector <String>를 화면에 출력한다.
다음 버튼을 눌렀을 경우 그 다음 벡터의 요소를 출력하고 마지막 요소에서는 다시 0번째 요소로 초기화 해서 출력한다.

기능 - 8(파일 입출력)

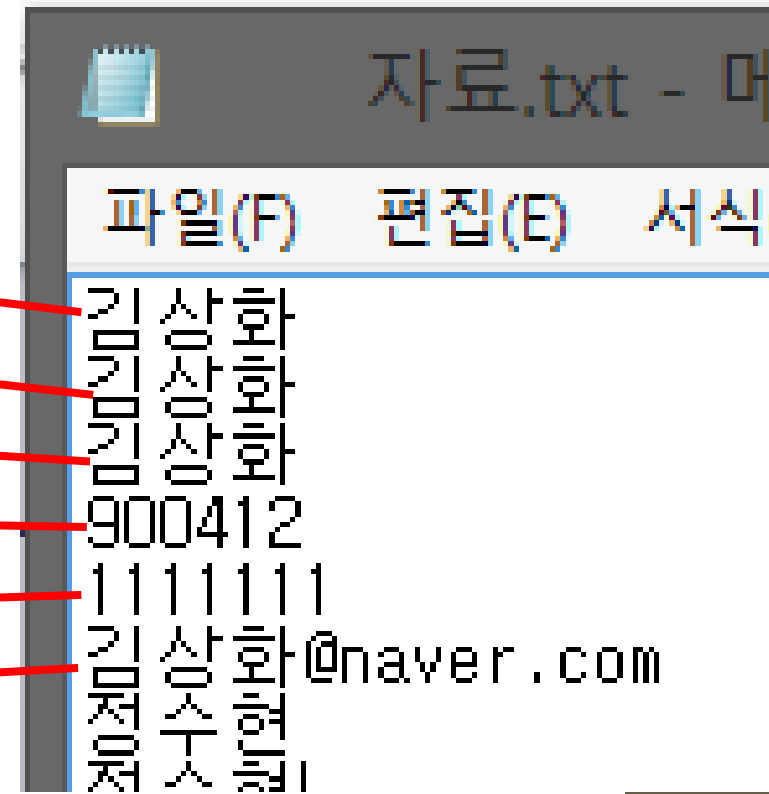
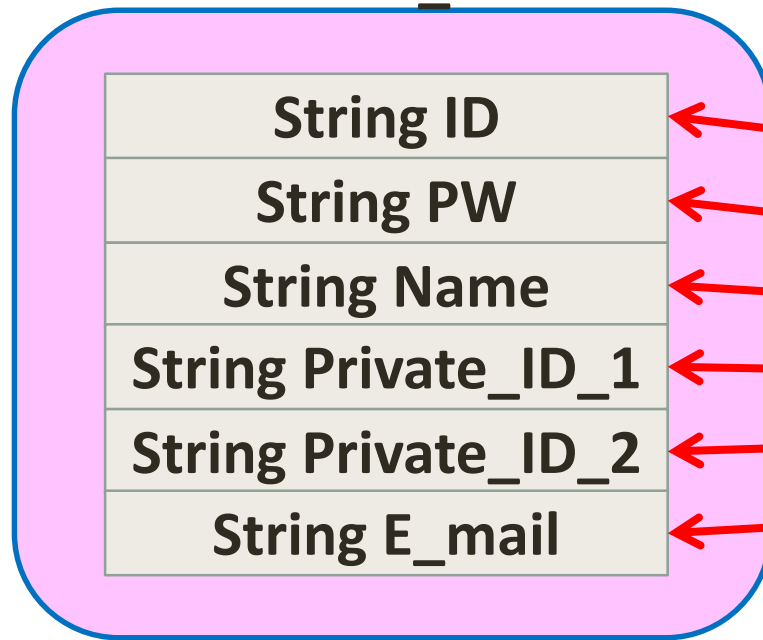


*회원정보의 파일 이름은
“자료.txt”

*위에서 부터 순서대로 ID,
PW, 이름, 주민번호 앞자리,
뒷자리, 이메일 로 정보가 입
력되어 있다.

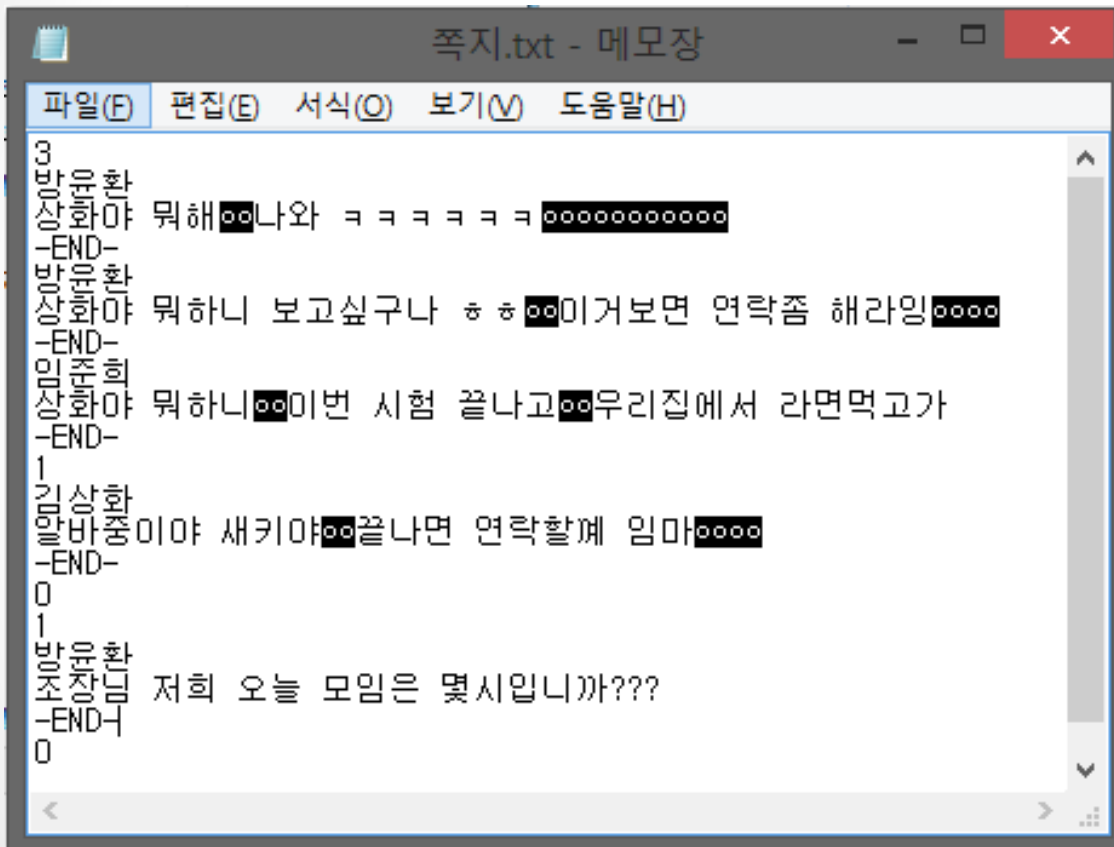
기능 - 7(파일 입출력)

- 회원정보 입출력 알고리즘
<data_e>



BufferedReader의 `readline()`을 사용하여 한 라인씩 읽어 들여 각 해당하는 `Data_e` 요소에 저장한다. 각 요소가 저장이다 되면 `data_v` 벡터에 추가한다. 출력은 반대로 회원정보를 순서대로 파일출력 해준다.

기능 - 8(파일 입출력)



```
쪽지.txt - 메모장
파일(F)  편집(E)  서식(O)  보기(V)  도움말(H)
3
방윤환
상화야 뭐해 나와 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 000000000000
-END-
방윤환
상화야 뭐하니 보고싶구나 ㅎㅎ 이거보면 연락좀 해라잉 0000
-END-
임준희
상화야 뭐하니 이번 시험 끝나고 우리집에서 라면먹고가
-END-
1
김상화
알바중이야 새키야 끝나면 연락할게 임마 0000
-END-
0
1
방윤환
조창민 저희 오늘 모임은 몇시입니까???
-END-
0
```

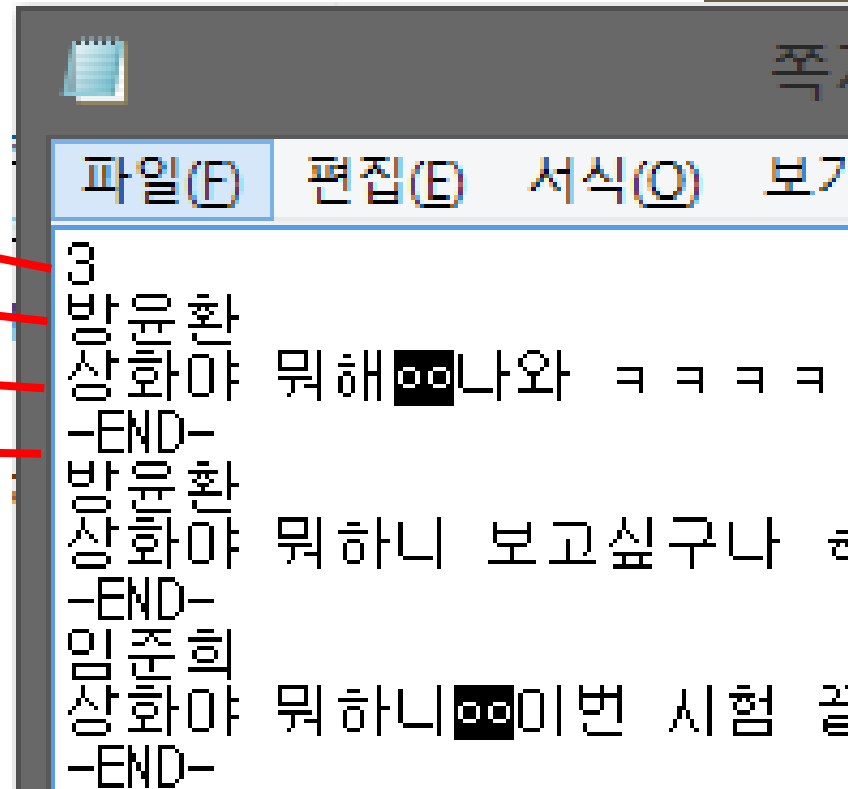
*회원 쪽지 정보의 파일 이름
은 “쪽지.txt”

*위에서부터 쪽지의 개수,
쪽지내용, -END- 순서로 표시
되어 있다.

기능 - 7(파일 입출력)

- 쪽지 입출력 알고리즘

회원의 쪽지 개수
보낸이
쪽지 내용
쪽지의 끝



BufferedReader의 `readline()`을 사용하여 한 라인씩 읽어 들인다.
순서대로 회원에대한 쪽지의 개수, 보낸이, 쪽지내용.
쪽지내용은 몇 줄이 될지 모르니 “-End-”를 이용하여 쪽지의 끝을
알린다. 출력은 반대로 해준다.

업무 분담

- **방윤환** : 메인, 회원 가입, 탈퇴, 파일 입출력, 친구 찾기, 쪽지 보내기
- **정영모** : 회원 출력, 로그인, 로그인 정보
- **임준희 & 김상화** : 쪽지 읽기, 디자인

감사합니다.

