



프로젝트 소개

01. 프로젝트 소개

크라우드펀딩이란??

대중을 뜻하는 크라우드(Crowd)와 자금 조달을 뜻하는 펀딩(Funding)을 조합한 용어로, 온라인 플랫폼을 이용해 다수의 대중으로부터 자금을 조달하는 방식을 말한다.



- 관리자페이지를 이용한 홈페이지 관리
- 다양한 프로젝트를 카테고리별로 분류
- 프로젝트별 진행상황을 알아보기 쉬운 UI





개발 환경

02. 개발 환경





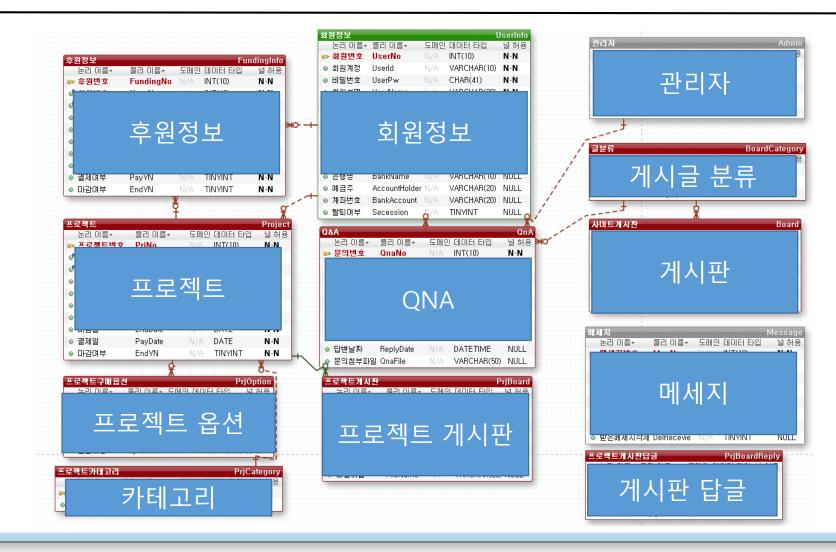




Localhost:8080/proj21_funding/ERD

ERD

03. ERD







💯 Localhost:8080/proj21_funding/서비스맵

№ 100펀딩-크라우드펀딩 🗴



05. 테스트코드

테스트코드

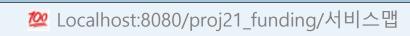
```
public void testSelectCountByPriNo() {
      Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
      int count = mapper.selectCountByPrjNo(1);
      System.out.println(count);
   public void testselectFundingInfoByUserNo() {
      Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
   public void testInsertFundingInfo() {
      Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
      FundingInfo fundinginfo = new FundingInfo(new UserInfo(2), new Project(1), new PrjOption(5), "50811105", 40971, "대구광역시 복구구암로49길10", "702동903호");
      mapper.insertFundingInfo(fundinginfo);
Finished after 6.193 seconds
Runs: 3/3

■ Errors: 0

                                                             ■ Failures: 0
                                                                                                                                                                          园 F at
> proj21_funding.mapper.FundingInfoMapperTest [Runner: JUnit 4] (0.198 s)
                                                                                         Failure Trace
 Nterminateu / rumumgimowappemest pomity с.яттоgram rijesmavanjie i.o.v_zombimjavaw.exe (zvzn. o. z. 土土 то.ээ.тч – 土土 то.ээ.zч)
 DEBUG [main] - testInsertFundingInfo()
 DEBUG [main] - ==> Preparing: insert into fundinginfo (UserNo, PrjNo, OptNo, AccountNo, ZipCode, Address, DetailAddress) values(?,?,?,?,?,?)
 DEBUG [main] - ==> Parameters: 2(Integer), 1(Integer), 5(Integer), 50811105(String), 40971(Integer), 대구광역시 복구구암로49길10(String), 702동903호(String)
 DEBUG [main] - <== Updates: 1
 DEBUG [main] - testSelectCountByPrjNo()
 DEBUG [main] - ==> Preparing: select count(*) as cnt from fundinginfo f join prjoption o on o.optno= f.OptNo where f.prjno = ?;
 DEBUG [main] - ==> Parameters: 1(Integer)
  TRACE [main] - <==
                          Columns: cnt
  TRACE [main] - <==
                               Row: 42
 DEBUG [main] - <==
                             Total: 1
 42
```







@Test

public void test06DeleteBoard() {

Assert.assertEquals(1, res); Log.debug("res id >> " + res);

int res = mapper.deleteBoard(boardNo);

int boardNo = 3;

테스트코드

05. 테스트코드

```
@Test
public void test02SelectBoardByCNo() {
                                                                                    @Test
   int categoryNo = 2;
                                                                                    public void testSelectProjectJoinAll() {
   Board board = mapper.selectBoardByCNo(categoryNo);
                                                                                        Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
   Log.debug(board.toString());
                                                                                        List<ProjectJoin> list = mapper.selectProjectJoinAll();
   Assert.assertNotNull(board);
                                                                                        for (ProjectJoin p: list) {
                                                                                            System.out.println(p);
@Test
public void test05SelectBoardByTitle() {
   String boardTitle = "공지사항";
   Board board = mapper.selectBoardByTitle(boardTitle);
   Log.debug(board.toString());
                                                                                    public void testSelectProjectJoinByPrjName() {
   Assert.assertNotNull(board);
                                                                                        Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
                                                                                        List<ProjectJoin> list = mapper.selectProjectJoinByPrjName("7");
@Test
public void test03InsertBoard() {
                                                                                        for (ProjectJoin p: list) {
   Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
                                                                                            System.out.println(p);
   Board board = new Board(new BoardCategory(1), "공지사항", "금일의 공지사항");
   int res = mapper.insertBoard(board);
   Assert.assertEquals(1, res);
   Log.debug("res id >> " + res);
                                                                                    public void testSelectProjectJoinByPrjManager() {
                                                                                        Log.debug(Thread.currentThread().getStackTrace()[1].getMethodName() + "()");
                                                                                        List<ProjectJoin> list = mapper.selectProjectJoinByPrjManager("k");
@Test
public void test04UpdateBoard() {
                                                                                        for (ProjectJoin p: list) {
   Board board = new Board(3, new BoardCategory(1), "공지사항", "06월 02일 UI 번경 안내");
                                                                                            System.out.println(p);
   int res = mapper.updateBoard(board);
   Assert.assertEquals(1, res);
   Log.debug("res id >> " + res);
```



회원관리

프로젝트관리

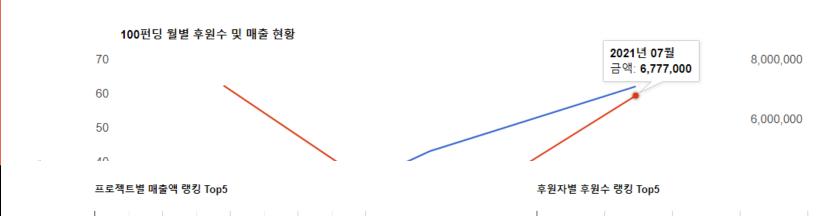
게시판관리

QnA관리

💯 Localhost:8080/proj21_funding/UI및기능

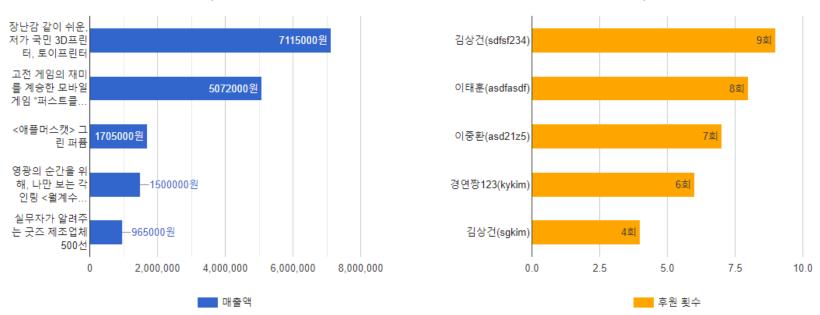
100펀딩 관리자 페이지

관리자 메인화면



UI 및 기능

06. UI 및 기능







💯 Localhost:8080/proj21_funding/UI및기능

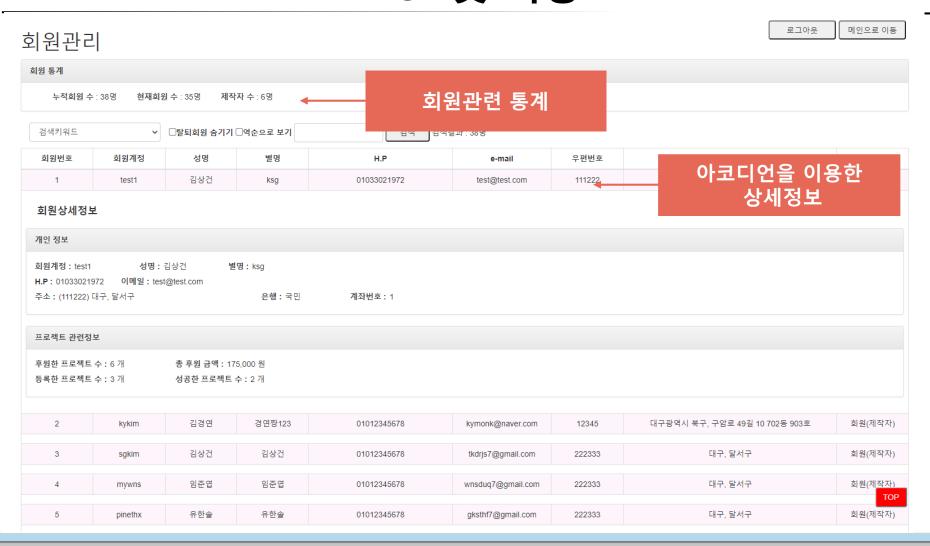
№ 100펀딩-크라우드펀딩 🗴



관리자 회원관리

UI 및 기능

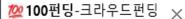
06. UI 및 기능















관리자 프로젝트 관리

UI 및 기능



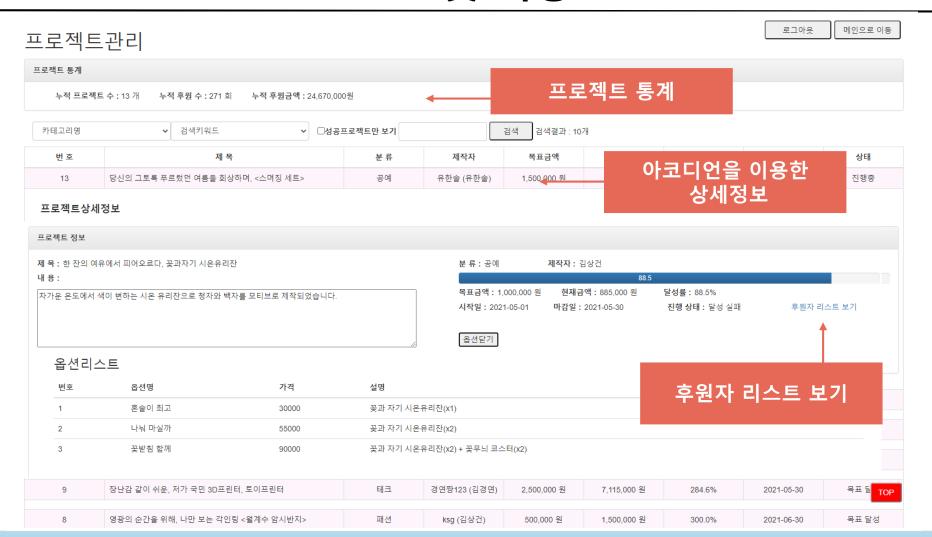
02. 개발 환경

03. ERD

04. 서비스만

05. 테스트코드

06. UI 및 기능









06. UI 및 기능

💯 Localhost:8080/proj21_funding/UI및기능

관리자 게시판 관리

UI 및 기능

로그아웃 메인으로 이동 게시판관리 게시판 통계 공지사항 수 : 1개 이벤트 수 : 1개 글쓰기 카테고리명 ✔ 검색키워드 글쓰기 검색결과: 2개 번 호 제 목 ❸ 등록하기 | 공지사항 - Chrome 이벤트 [파트너십 안내] CJ 대 ① localhost:8080/proj21_funding/adminNotice/write 글 작성 글 상세보기 제목을 입력해 주세요. 제목 : [파트너십 안내] CJ 대한통운 x 텀블벅 창작자 풀필먼트 서비스 지원 글을 - Spt - 가 간 가 가 간 가 가 를 통 를 를 표 할 때 ~ (* 🕪 * 🖽 및 내 용: 안녕하세요. 텀블벅입니다. 그동안 프로젝트 마감 후 선물 배송에 고민인 창작자님이 많으셨는데요. CJ 대한통운에서 텀블벅 창작자를 위해 무료 물류 상담과 할인된 가격의 풀필먼트 서비스를 지 풀필먼트 서비스란 단순 배송을 넘어 보관, 포장, CS 등 물류의 모든 과정을 제공하는 물류 일괄 이제 배송에 관한 고민은 내려놓고 프로젝트에 더욱 집중하실 수 있습니다. ▶ 제공 혜택 무료 물류 상담 서비스 : 언제라도 무료로 물류 상담을 받을 수 있습니다. 상담 이후 계약 (풀필먼트 서비스 할인 혜택 : 텀블벅 창작자라면 CJ대한통운의 안정적인 풀필먼트 서비스 이래 영역을 드래그하여 입력창 크기를 조절할 수 있습니다. × 자세한 내용과 가격표는 여기를 참고 해주세요. 다시쓰기 돌아가기 많은 이용 부탁드립니다. 감사합니다. 공지사항 [서비스 개선] 팔로우 탐색 개선 및 창작자 메시지 카카오 알림 지원 안내 2021-07-13 12:32

№ 100펀딩-크라우드펀딩 🗶







💯 Localhost:8080/proj21_funding/UI및기능

메인 홈페이지

UI 및 기능

ksg님 환영합니다.

06. UI 및 기능



사과 한 알이 통째로 퐁당 [한 알가득 사과담아]

<>>

신규 프로젝트



마음으로 떠나는 여행북 @@!!!!!

제작자: azegun | 출판 시작일: 2021-07-13



제작자: ksq | 패션

시작일: 2021-07-13



SF 텍스트 방탈출 게임

제작자: 임준엽 | 게임 시작일: 2021-07-08



당신의 그토록 푸르렀던 여름을 회상하며, <스머징...

제작자: 유한솔 | 공예 시작일: 2021-07-08







💯 Localhost:8080/proj21_funding/UI및기능

리스트 화면

마감 프로젝트도 보기 검색키워드

UI 및 기능

06. UI 및 기능



당신의 그토록 푸르렀던 여름을 회상하며, <스머징 세트>

제작자 : 유한솔 | 공예 총 후원자 수: 16

680,000원45 33%



검색 검색결과 : 5개

SF 텍스트 방탈출 게임

제작자 : 임준엽 | 게임 충 후원자 수 : 14

675.000원45.00%



사과 한 알이 통째로 퐁당 [한알가득 사과담아]

제작자 : 김상건 | 푸드

충 후원자 수 : 21

1,405,000원140.50%

프로젝트 상세정보

№ 100펀딩-크라우드펀딩 🗴



[마감완료] 한 잔의 여유에서 피어오르다, 꽃과자기 시온유리잔

제작자 : 김상건 | 공예



[마감완료] 장난감 같이 쉬운, 저가 국민 3D프린터, 토이프린터

제작자 : 경연짱123 | 테크



[마감완료] 영광의 순간을 위해, 나만 보는 각인링 <월계수...

제작자 : ksg | 패션

마감일:2021-07-25

달성률: 45.33%

가격 : 0원

목표 금액 : 1,500,000원

후 원 하 기











프로젝트 상세화면

UI 및 기능

06. UI 및 기능

당신의 그토록 푸르렀던 여름을 회상하며, <스머징 세트>

680,000원 45.33%

16명

목표 금액인 1,500,000원이 모여야만 결제됩니다. 결제는 2021-07-25에 다함께 진행됩니다.

프로젝트 소개

뜨거운 여름만의 추억, 환상 그리고 기쁨. 여름을 가득 담은 <스머징 세트>를 소개합니다!

스머지 스틱 세트 스머징 플레이트 + 스머지 스틱 + 메뉴얼 엽서

30,000원

스머지 차콜 세트 스머징 플레이트 + 허브믹스 set + 스머징 숮 + 메뉴얼 엽서

50,000원

스머징 플레이트 + 허브믹스 set + 스머징 숮 + 자갈 주머니 + 메뉴얼 엽서

80,000원

프로젝트 상세정보











프로젝트 상세화면

UI 및 기능

06. UI 및 기능

스머지 스틱 세트 스머징 플레이트 + 스머지 스틱 + 메뉴얼 엽서

30,000원

스머지 차콜 세트 스머징 플레이트 + 허브믹스 set + 스머징 숮 + 메뉴얼 엽서 50,000원

스머징 풀 세트

마감일:2021-07-25

목표 금액: 1,500,000원

달성률: 45.33%

가격: 80000원

후원하기