

# 目次

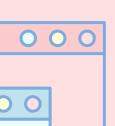








サイト試演



チームメンバーとプロジェクトの紹介





## チーム情報

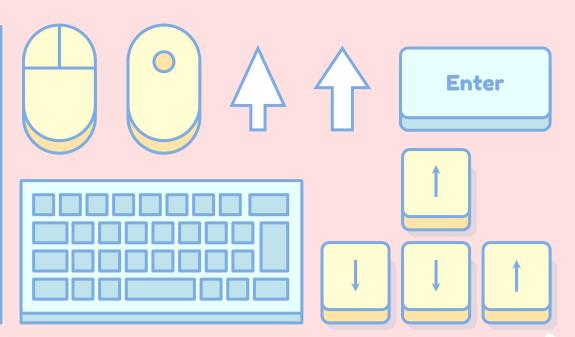


チ-ム名: DH

プロジェクト名: Dessert Hub

人数: 3名

期間: 2024.10~2025.1





## チームメンバー役割





パク ギョンレ チーム・リーダー バックエンド



イ ジヒョン フロントエンド



ユン ヒョンジュン デ**-**タベ**-**ス管理





## 할일 목록

■ 표 ③ 진행도 ♣ 1 Na 이름	타임라인  캘린더	# 사람	중 상태	፡ 날짜	를 한줄 메모	기 선행 작업	〒 ↑↓ ∮ ○, ···
을 주제 선정 ■ 2기		● 박경래 N nekoko	● 완료	2024년 10월 24일 →	디저트 추천 사이트로 결정	7 전용적립	□ 기능 고안
을 기능 고안	1차 발표 전까지	(전) 진아이 @ 현준 윤 박경래 N nekoko	● 완료	2024년 10월 25일 2024년 10월 26일 →		주제 선정	을 와이어프레임 디자인
할 와이어프레임 디자	1차 발표 전까지	66 현준 윤 전 진아이 50 박경래 № nekoko	<ul><li>완료</li></ul>	2024년 11월 1일 2024년 11월 8일 →	간단한 화면 구성 디자인	□ 기능 고안	□ 1차 발표 준비
의 ⊜1		(전) 진아 이 <b>66</b> 현준 윤		2024년 11월 14일		<u> </u>	을 화면 디자인 구체화 및 설 계
🖹 1차 발표 준비	1차 발표 전까지	<ul><li>● 박경래 (N) nekoko</li><li>(전) 진아이 (10) 현준 윤</li></ul>	● 완료	2024년 12월 2일 → 2024년 12월 3일		와이어프레임 디자인	읍 1차 발표
<u>1</u> 차발표 同1	1차 발표 전까지	<ul><li>● 박경래 N nekoko</li><li>전 진아이 ● 현준 윤</li></ul>	● 완료	2024년 12월 4일		1차 발표 준비	요구 사항 분석
을 개발 환경 이해 및 설 성	2차 발표 전까지	<ul><li>● 박경래 (N) nekoko</li><li>(전) 진아이 (18) 현준 윤</li></ul>	● 진행 중	2024년 12월 4일 → 2024년 12월 18일			
B 요구 사항 분석	2차 발표 전까지	<ul><li>● 박경래 N nekoko</li><li>전 진아이 ● 현준 윤</li></ul>	● 완료	2024년 12월 5일 → 2024년 12월 8일		집 1차 발표	⑤ 흐름도 작성
을 흐름도 작성	2차 발표 전까지	◎ 박경래	● 완료	2024년 12월 9일 → 2024년 12월 10일		을 요구 사항 분석	<ul> <li>함면 디자인 구체화 및 설계</li> <li>배엔드 구조 설계</li> <li>DB 설계</li> </ul>
화면 디자인 구체화 및 설계	2차 발표 전까지	(8) 박경래 (N) nekoko (전) 진아이 (18) 현준 윤	● 완료	2024년 12월 11일 → 2024년 12월 16일		<ul><li>와이어프레임 디자인</li><li>흐름도 작성</li></ul>	□ 2차 발표
발백엔드 구조 설계	2차 발표 전까지	📵 박경래	● 완료	2024년 12월 11일 → 2024년 12월 17일	클래스 설계	🖺 흐름도 작성	읍 2차 발표       읍 백엔드 개발
DB 설계	2차 발표 전까지	바경래 660 현준 윤	● 완료	2024년 12월 11일 → 2024년 12월 17일		🖺 흐름도 작성	을 2차 발표 ○ DB 개발
<u>월</u> 2차 발표	2차 발표 전까지	N nekoko 🔞 현준 윤 🔞 박경래 (전) 진아 이	● 완료	2024년 12월 18일		□ DB 설계 □ 백엔드 구조 설계 □ 화면 디자인 구체화 및 설계	
프론트엔드 개발	최종 발표 전까지	圆 박경래 № nekoko	● 진행 중	2024년 12월 19일 → 2025년 1월 23일			최종 발표
할 백엔드 개발	최종 발표 전까지	◎ 박경래 N nekoko ⑥ 현준 윤	● 진행 중	2024년 12월 19일 → 2025년 1월 23일		🖺 백엔드 구조 설계	최종 발표
B DB 개발 🥫 4	최종 발표 전까지	(B) 박경래 (B) 현준 윤	● 진행 중	2024년 12월 19일 → 2025년 1월 23일		□ DB 설계	최종 발표
🖹 최종 발표	최종 발표 전까지		● 시작 전	2025년 1월 24일		⑤ 프론트엔드 개발 ⑤ 백엔드 개발 ⑤ DB 개발	
데스트 및 디버깅	최종 발표 전까지	● 박경래	● 진행 중	2024년 12월 23일 → 2025년 1월 23일	프로젝트 상시 테스트, 디버그		

## **Our Tech Stack**



## OS

Window10, MacOS



### DB

**MySQL** 



## **Test browser**

Chrome, Firefox, Safari



### Server

Apache Tomcat



## **Developer Tool**

Eclipse, VS Code IntelliJ IDEA, SQL developer



## Language

Java, Spring boot HTML/CSS/JavaScript Thymeleaf, Servlet





## 概要

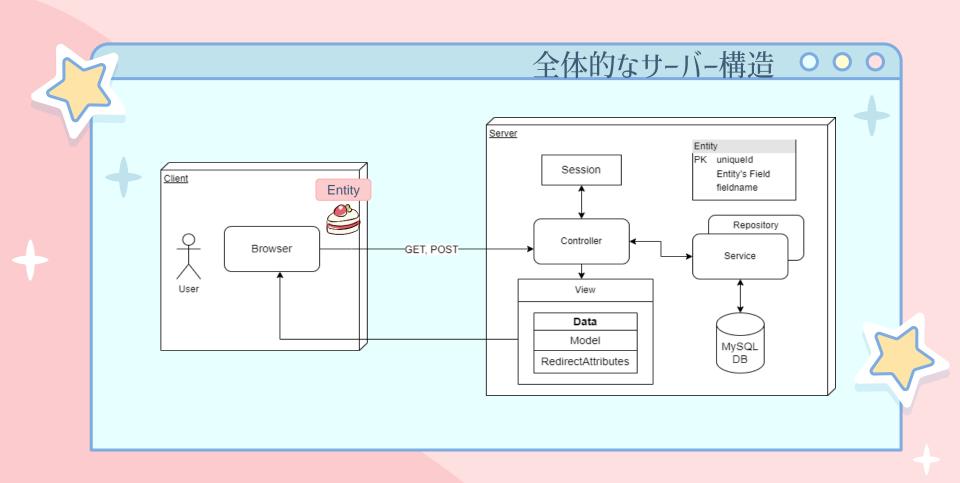
0 0 0

0 0 0

近年、多様なデザートが新たに開発され、話題となることが多いです。

このようにデザートに対する人々の 関心が高まる中、デザートに関連した 情報と意見交換のためのサービスを 提供することを目標とし、多様な機 能を搭載したサイトを制作しました。



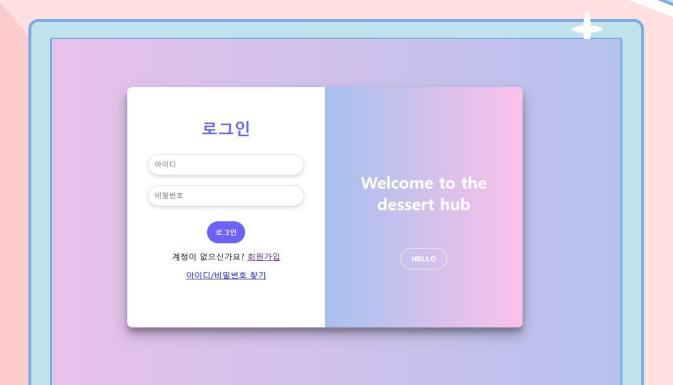




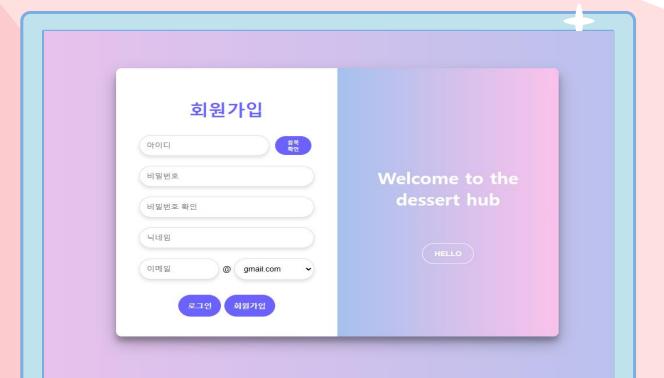




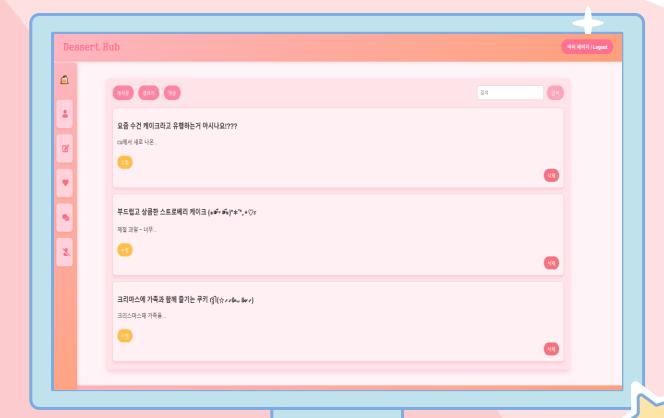




## ログインページ









### 디저트 추천 갤러리

랜덤 추첨

디저트 목록에서 랜덤으로 추천합니다.

토너먼트 방식

디저트를 비교해 최종 승자를 고릅니다.

성격 유형 테스트

성격에 맞는 디저트를 추천합니다.

다 마으 ᄎ쳐 ㅂ기

ゲームページ 「ランダムデザート」

O Descart Hub. All rights recense



랜덤 추첨

디저트 목록에서 랜덤으로 추천합니다.

토너먼트 방식

디저트를 비교해 최종 승자를 고릅니다.

성격 유형 테스트

성격에 맞는 디저트를 추천합니다.

더 많은 추천 보기

ゲームページ 「トーナメント方式」

@ Deceart Hub. All rights received

#### 디저트 추천 갤러리

랜덤 추첨

디저트 목록에서 랜덤으로 추천합니다.

토너먼트 방식

디저트를 비교해 최종 승자를 고릅니다.

성격 유형 테스트

성격에 맞는 디저트를 추천합니다.

더 많은 추천 보기

ゲームページ 「性格診断テスト」

O Dessert Hub. All rights reserved





소프트 아이스크림



다시 하기

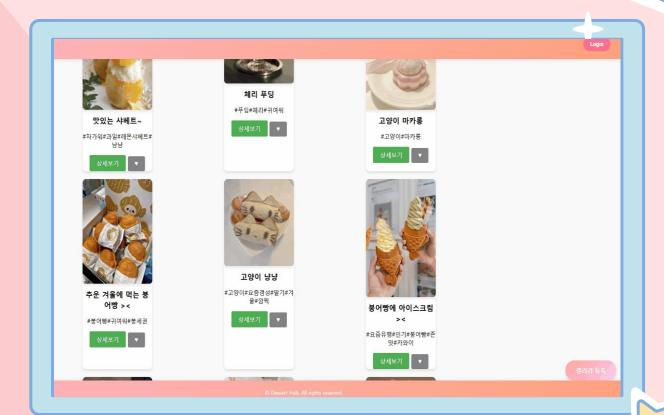
공유하기

ゲームをシェア

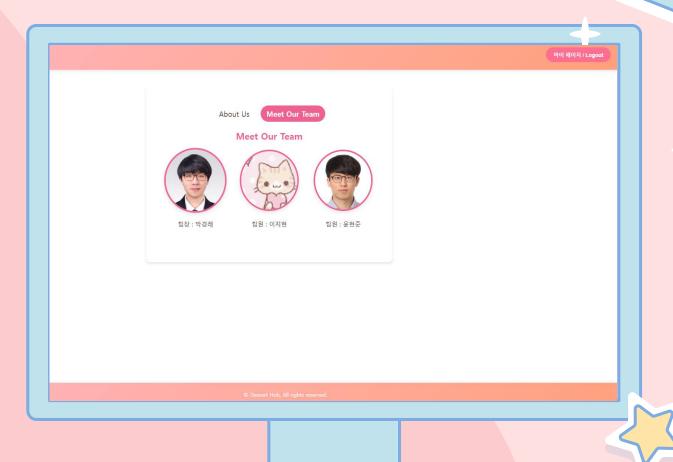
전체	▼ 최신순	•	제목 🔻	검색어 입력		검색
종류	번호	제목	작성자	작성일	조회수	찜
자유	14	test	tester	2025-01-23	1	0
자유	12	테스트	tester	2025-01-23	23	1
자유	10	오므라스 빠진 푸딩	반하리	2025-01-23	2	0
자유	9	친구와 디저트 카페 대모험	반하리	2025-01-23	2	0
자유	8	느긋한 브런치 ~ 고양이와 함께 ㅎㅎ	하나링	2025-01-23	1	0
자유	6	달콤한 초코 케이크 (ɔ´૭´ơ)ῗ 🙆 ῗ(*^∀^*)	카드왕유 희	2025-01-23	1	0
자유	5	크리마스에 가족과 함께 즐기는 쿠키 (引(☆//ダ。 タシノ)	랄프왕주 먹	2025-01-23	5	0
자유	4	부드럼고 상큼한 스트로베리 케이크 (*ギャギ*)*********************************	랄프왕주 먹	2025-01-23	5	0
자유	3	요즘 수건 케이크라고 유행하는거 아시나요!???	랄프왕주 먹	2025-01-22	13	1
공지	2	사진 업로드 기능이 활성화 되었습니다.	admin	2025-01-22	31	1
공지	1	디저트 커뮤니티 DessertHub가 오픈했습니다!	admin	2025-01-22	72	2



글쓰기



ギャラリーページ





## リダイレクトページ

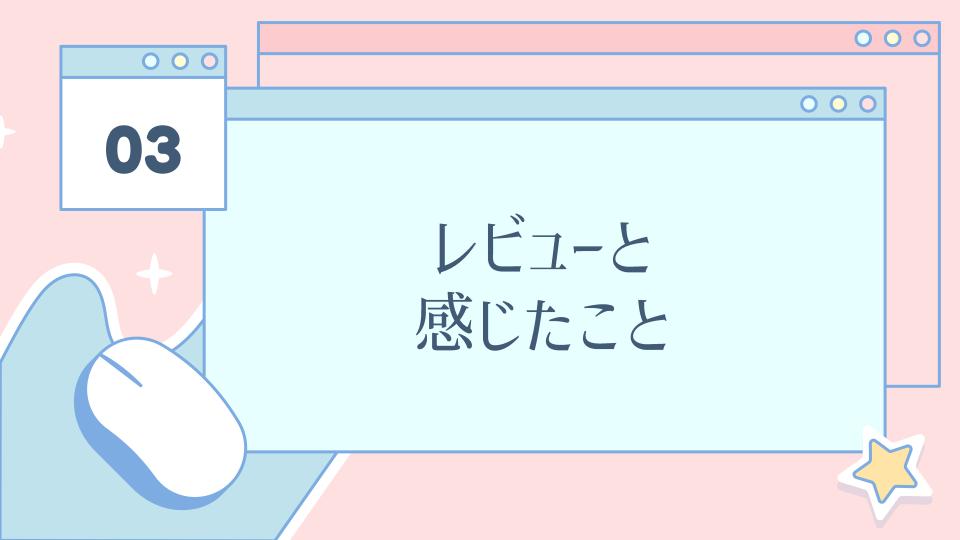




Go back in Dessert Hub !!!

Oops! Something is wrong.

404 エラ-500 内部サーバーエラ-



## パク ギョンレ



### 難しかった点 〇 〇 〇

☆コントローラー (バックエンド) と ビュー (フロントエンド) の連携

☆データをビューに表示する際のコードの違いで試行錯誤

## 残念だった点○○

 $\rightarrow$ 

☆初めてのウェブアプリ制作で方向性の定まらなさ

☆進行方法に悩んだ結果、チーム メンバーに混乱を招いた

### 学んだ点 〇 〇 〇

☆Spring Bootを使ったウェブア プリ制作の全過程

☆ウェブアプリケーションの動作やプロジェクト構造の理解



## イジヒョン



### 難しかった点 〇 〇 〇

☆初めてのプロジェクトで、何から 始めるべきか分からず戸惑った。

☆特にJavaScriptの動作に苦労し、CSSの細かい調整に時間を要した。

### 残念だった点 ○ ○

 $\rightarrow$ 

☆Thymeleaf(タイムリーフ) の使い方にもっと早く慣れて、効率 よく活用したかった。

### 学んだ点 〇 〇 〇

☆初めてのプロジェクト参加で、学んだ技術を活かしてフロントエンドを完成。

☆チームメンバーと協力し、足りない部分を補い合い達成感を得た。



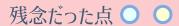
## ユン ヒョンジュン



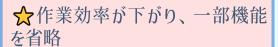
### 難しかった点 〇 〇 〇

↑フロントエンドに合わせたバックエンドコードの作成時、実行がうまくいかず修正が多く発生

☆予想以上に時間がかかり、作業 が遅延。



 $\rightarrow$ 



☆初期段階で十分に相談していれば、もっと良い結果が出たと思う。

### 学んだ点 〇 〇 〇

☆様々なフレームワークやプログラム を活用し、必要な機能を把握

☆コードによって結果が異なるため、 全体構築を見直す重要性を実感









