| 붙임 ② (표준서식, 교육생 작성용) |
| --- |

**IT 프로젝트 결과 요약보고서(안)**

| **(「게임으로 배우는 바둑 교실」)** |
| --- |

**2023. 09. 15.**

| **훈련과정명**  **(소속)** | 프로젝트 기반 자바 응용 SW개발자 취업과정 (중앙정보기술인재개발원) |
| --- | --- |
| **팀 명** | 알파고 |
| **팀장 성명** | 한유진 |
| **팀원 성명** | 김솔이 |
| **팀원 성명** | 김지아 |
| **팀원 성명** | 유 화 |
| **지도교사** | 오미선 |

**IT 프로젝트 수행결과 요약보고서**

| **프로젝트명** | 게임으로 배우는 바둑 교실 |
| --- | --- |
| **프로젝트 개요**  **(간략 소개)** | 게임 콘텐츠를 통해 바둑을 배워나갈 수 있는 사이트 |
| **프로그램 등록 URL** | http://jungang301.cafe24.com/alpha/main |
| **주요 내용** | |
| **1. 개발배경 및 목적**  - 스마트폰의 시대에서 콘텐츠의 범람으로 인해 주의력 부족과 집중력 저하 등의 문제를 겪는 경우가 많습니다. 이러한 아이들이 바둑을 통해 전략적 사고 능력을 향상 시키고 집중력 및 인내력을 강화 시킬 수 있도록 교육적인 바둑 사이트를 개발하려고 합니다.  이 프로젝트는 어린이들의 발달과 교육에 긍정적인 영향을 미치고 정신적인 역량과 사회적 기술을 향상시키는 것을 목표로 합니다.  **2. 개발환경 및 개발언어**   * Java(11.0.18), MySQL(8.0.34), HTML, CSS, JavaScript, jQuery(1.12.4), Spring(3.9.11), Apache Tomcat(9.0)   **3. 시스템 구성 및 아키텍처**   * 클라이언트: 사용자들은 웹 브라우저를 통해 접속하여 콘텐츠 검색, 그룹 승인, 숙제 조회 등의 기능을 수행합니다. * 서버: 시스템은 웹 애플리케이션과 데이터베이스 서버로 구성되어 있습니다. 웹 애플리케이션 서버는 사용자 요청을 처리하고, 데이터베이스 서버는 학습자 정보, 콘텐츠 구매 기록 등을 저장 및 관리합니다. * 데이터베이스: 학습 정보, 학습자 정보, 구독 내역 등의 중요한 데이터를 안전하게 저장하고 관리하기 위한 데이터베이스 시스템이 구축되어 있습니다. * 결제 시스템: 사용자들은 카카오 결제를 통해 예약을 완료할 수 있으며, 이를 편리하게 이용할 수 있습니다.   **4. 프로젝트 주요 기능**   * 회원 관리(로그인, 회원가입, 아이디/비밀번호 찾기)   1) 회원가입, 로그인  2) 아이디/비밀번호 찾기   * 사용자 공통 기능(마이페이지, 장바구니)   1) 사용자 정보 수정   * 학습지도자 : 학습 수준 및 인원별 차등한 학습 콘텐츠를 구독 신청하고, 그룹 등록, 그룹 가입 승인, 숙제 전송, 숙제 평가 처리   1) 학습 콘텐츠 구독 신청(구매)  2) 학습 그룹 등록  3) 학습 그룹 가입 승인 처리  4) 학습 숙제 전송/평가   5) 마이페이지(장바구니 조회)   * 학습자 : 본인의 학습그룹 확인 후 그룹 신청을 하고, 학습지도자가 전송한 숙제를 수행  1) 학습 그룹 가입 신청  2) 학습 숙제 제출  3) 마이페이지(학습 내역 조회) * 사이트 관리자 : 학습 콘텐츠를 관리하고, 일별 매출 집계/ 일단위 매출내역 조회  1) 학습 콘텐츠 등록/ 수정/삭제  2) 게시판 공지 내용 등록   3) 문의게시판 관리   4) 학습콘텐츠 구매 내역 집계/ 매출 조회  **5. 기대효과 및 활용분야**   * 아이들이 디지털 환경에서 더욱 건강하고 긍정적인 방식으로 시간을 보내며, 미래에 필요한 인지 능력을 키우도록 돕는 한편, 전통적인 게임과 미디어 소비의 균형을 이루도록 기여하고자 합니다. 교육 기관, 가정, 아동 복지 단체 등에서 활용될 수 있습니다.   **6. 기타(추가 설명)**   * 참고사이트 : <https://www.kbaduk.or.kr/main/> | |