

프로젝트 명	알찬약속 알약
팀 명	Capstone Design Team 16
문서 제목	중간보고서

담당교수님	박하명		멘토님	손세훈	
팀원	김현서	이선용	이주윤	이현수	함석민

목차

- I . 개요
- II . 소프트웨어 설계
- III . 구현
- IV . 역할 분담
- V . 피드백 및 반영사항
- VI . 문제점 및 추후 계획



I . 개요

- 동기

우리는 현재 언택트 시대로 인해 소통의 부재를 겪고 있다. 때문에 코로나 블루로 인해 우울증 등 부정적인 요인들이 증가하고 있어서 사람들 간의 소통을 위해 이 어플을 개발하기로 주제를 정했다.

- 소개

본 프로젝트는 학생층을 대상으로 한다. SNS 연동을 통한 로그인으로 개인별 계정을 이용해 간편하게 약속을 정하는 것을 목표로 한다. 사용자는 친구를 맺은 사람과 메인페이지에서 약속을 편리하고 빠르게 정할 수 있고, 정한 약속들을 효율적으로 관리할 수 있다.

II . 소프트웨어 설계

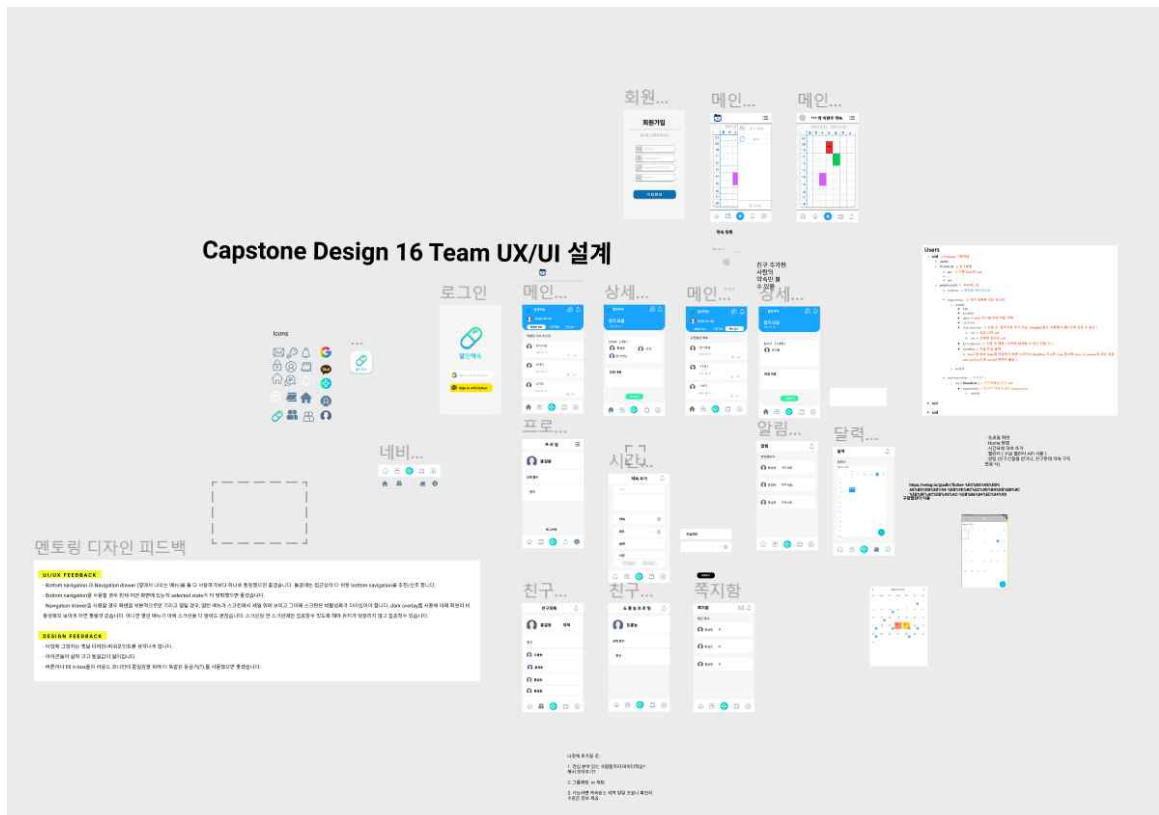
1. 요구사항 정의

- 1) SNS 연동을 통한 로그인
- 2) 친구추가
- 3) 약속신청
- 4) 개인별 캘린더
- 5) 알림, 메시지

2. 요구사항 분석

- UX/UI 디자인 : Bottom Navigation Bar 사용
- 메인 페이지 : ListView 사용, DB 연결
- 화면 이동 : Navigator.push를 이용한 페이지 이동
- 리스트, 기능 페이지 : Column, Row, ListView 사용, DB연결
- 캘린더 페이지 : Syncfusion Calendar API 사용
- DBMS : SQLite, Firebase 사용

3. 설계



- 개발환경 : Android Studio
- 기술스택 : Flutter, Dart, Firebase
- 실행환경 : Android pixel 2 API 28 (9.0 PIE)
- 최종 산출물 : android, ios app

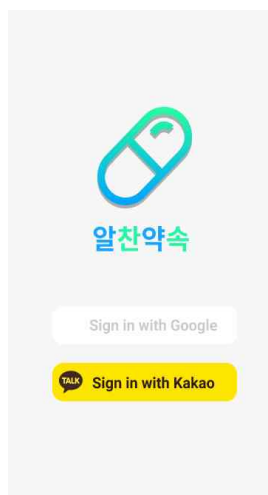
4. 데이터 모델링

Users

- uid // firebase 기본제공
 - name
 - friendList // 친구목록
 - uid // 다른 User의 uid
 - ...
 - uid
 - promiseList // 약속리스트
 - confirm // 확정된 약속리스트
 - mypromise // 내가 등록한 약속 리스트
 - ◻ postid
 - ◆ title
 - ◆ location
 - ◆ date // date 지나면 약속 자동 삭제
 - ◆ contents
 - ◆ numofperson // 인원 수 동적으로 추가 가능 (length0함수 사용해서 페이지에 인원 수 표시)
 - ◇ uid // 최초 나의 uid
 - ◇ uid // 신청한 친구의 uid
 - ◆ limitofperson // 인원 수 제한 (약속에 참여할 수 있는 인원 수)
 - ◆ deadline // 모집 마감 날짜

// bool 형 최초 false형 마감하기 버튼 누르거나 deadline 지나면 true 동시에 num of person에 있는 모든 uid confirm으로 postid 데이터 옮김)
 - ...
 - ◻ postid
 - searchpromise // 약속찾기
 - ◻ uid (friendList) // 친구목록에 있는 uid
 - ◆ mypromise // 친구가 가지고 있는 mypromise
 - ◇ postid
- uid
- ...
- uid

III. 구현



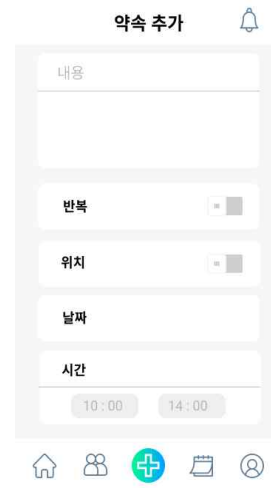
회원가입, 로그인



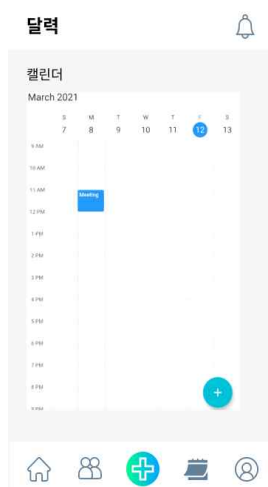
메인페이지(기본정보)



친구목록 페이지
친구목록을 보거나 친구를 추가



메인페이지에서 십자버튼 클릭 시
나오는 약속 추가 페이지



정한 약속을 볼 수 있는
캘린더



프로필 페이지



IV. 역할 분담

□ 김현서

Student ID : 20175161

Role : UI/UX 디자인, Front-End 개발

□ 이선용

Student ID : 20163139

Role : Front-End 개발, DB연동

□ 이주윤

Student ID : 20163145

Role : DB 설계 및 구현

□ 이현수

Student ID : 20163147

Role : Front-End 개발

□ 함석민

Student ID : 20163174

Role : 팀장

V. 피드백 및 반영사항

1. FUNCTION FEEDBACK

초기 기획 당시 java와 xml을 이용한 안드로이드 어플을 개발 할 계획으로 2주간 개발 진행을 하였고, Firebase 연동을 통한 로그인 및 각각 기본 페이지의 UI를 완성.

그러나 멘토링 회의에서 멘토님이 플러터 또는 코틀린을 쓸 것을 제안. ‘기존에 해봤던 언어와 툴로 위험을 감수하지 말고 안정적으로 개발을 하자’ 와 ‘새로운 것에 도전해보자’ 는 의견으로 갈렸으나, 프로젝트의 방향성을 좌우하는 안건이라 쉽게 결정을 내리지 못하여 1주간의 유예기간을 두고 자료조사와 학습을 통해 고민. ‘우리 팀이 충분히 할 수 있다’ 라는 결론으로 플러터로 개발을 진행.

2. UI/UX FEEDBACK

- 2개의 Navigation bar를 하나로 통일.
- 현재 보고 있는 화면의 상태 표시.
- 개발 편의성 보다는 유저의 편의성 고려.

3. DESIGN FEEDBACK

- 타입에 그림자는 옛날 디자인을 생각나게 하여 삭제.
- 통일감을 위해 아이콘을 똑같은 둥글기로 통일.

VI. 문제점 및 추후 계획

- 문제점

현재 구글 연동 로그인시 페이지가 넘어가지 않는 문제가 있음.

Firebase와 약속추가 페이지의 merge 과정에서 데이터를 받아오는 양식이 달라 오류 발생.

- 추후 계획

- 1) SNS 연동을 통한 로그인
- 2) 약속의 공개/비공개 설정
- 3) 구글맵 API를 이용한 중간 장소 선정
- 4) 채팅 기능
- 5) 약속이행정도에 따른 신뢰점수
- 6) 세부적인 UI/UX 개선