
프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템

프로젝트 정의서

문서번호: D001

Version 1.0

동서대학교

컴퓨터공학부

신민호

최진혁

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

이경주

김가영



Document Information

프로젝트	워터파크 서비스 이용 시스템
단 계	●사전준비단계 ○개발가이드단계 ○적용시스템개발단계 ○평가정리단계
활 동	계획단계-단계준비
작 업	프로젝트 정의
산출물	프로젝트 정의서
Version	1.0
작성자	신 민 호
파일명	[D000] 프로젝트정의서 V1.0.doc
Issued Date	2017-10-10
Status	진행

Revision History

작성일시(yyyy-mm-dd)	Version	Description	개정페이지	작성자
2017-10-10	1.0	프로젝트 배경	4	김가영
2017-10-10	1.0	프로젝트 필요성	5	신민호
2017-10-10	1.0	프로젝트 수행 목적	6	최진혁
2017-10-10	1.0	프로젝트 범위	6	이경주
2017-10-10	1.0	회원 등록 프로세스 분석	7	신민호
2017-10-10	1.0	코인 충전 프로세스 분석	8	최진혁
2017-10-10	1.0	대여 프로세스 분석	9	김가영
2017-10-10	1.0	내역 확인 및 예약 취소 프로세스 분석	10	이경주

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

목 차

I.	프로젝트 배경 및 필요성	4
1.	프로젝트 배경	4
2.	프로젝트 필요성	5
II.	프로젝트 수행 목적 및 범위	7
1.	프로젝트 수행 목적	7
2.	프로젝트 범위	7
III.	도메인 프로세스 분석	8
1.	회원 등록 프로세스	8
2.	코인 충전 프로세스	9
3.	대여 프로세스	10
4.	내역 확인 및 예약 취소 프로세스	11

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

I. 프로젝트 배경 및 필요성

1. 프로젝트 배경

여름에는 대부분 사람들이 더위를 피해 시원함을 느끼기 위해서 물놀이를 가기 때문에 성수기에는 워터파크 이용객도 그만큼 증가한다. 그래서 워터파크 시설을 이용하거나 물품을 대여할 시 사람들이 물리고 대기 시간이 길어져서 많은 사람들이 불편함을 느낀다. 이를 해결하고자 워터파크에서는 아래의 그림과 같이 워터파크 이용객들에게 어플을

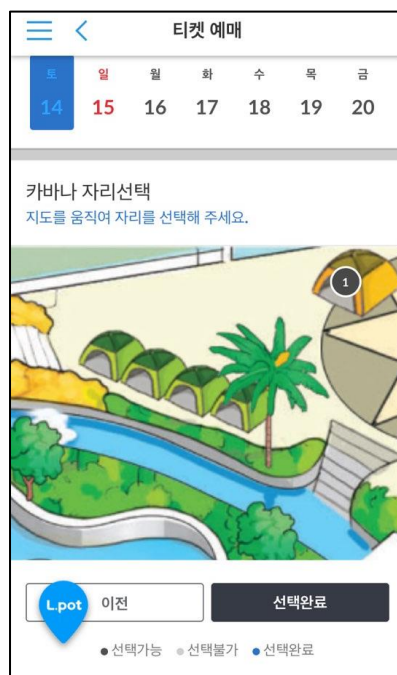


그림 2 – 롯데 워터파크

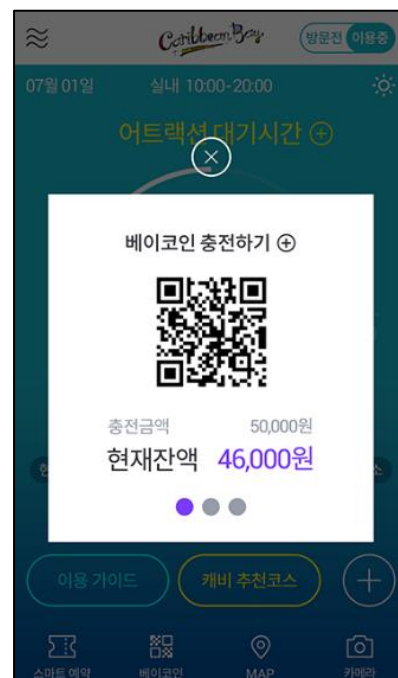


그림 1 – 캐리비안 베이

통해 이러한 서비스를 제공한다. 워터파크 이용객들에게 만족감을 주기 위해선 서비스의 지속적인 발전이 필요하다.

다음 [그림2](#)과 [그림1](#)처럼 워터파크 이용객들의 편의를 위하여 다양한 서비스를 어플로 제공하지만, 일부의 시설만 어플을 통해서 미리 예약 후 대여할 수 있다. 그래서 많은 사람들이 이용하는 조끼나 선베드 등의 물품들은 대여 예약 서비스를 제공하지 않는다. 이로 인해 워터파크 이용객들은 대여를 원하는 물품의 대여 가능 여부를 실시간으로 확인할 수 없어 직접 대여소로 찾아가야 하며, 많은 사람들이 몰려있는 경우 대기시간이 길어져서 기다려야 하는 불편함이 있다. 또한, 어플을 통해 코인 충전 및 잔액 확인 서비스를 제공하지만, 영수증과 같은 역할인 결제 내역을 볼 수 없어서 코인으로 결제 후 결제 오류로 인해서 발생하는 문제점을 해결하는 데 어려움이

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

있다.

2. 프로젝트 필요성

현재 워터파크를 이용할 때 세가지 불편한 점이 있다.

첫 번째, 워터파크 이용자가 물이 있는 장소에서 직접 카드나 현금을 들고 다니기 어려워 돈 충전이 가능한 팔찌를 나눠주는데 돈을 충전하기 위해서는 직접 코인충전소에 가서 충전해야되는 번거로움이 있다. 그리고 워터파크 이용자는 다양한 서비스를 이용하면서 팔찌에 충전되어있는 돈을 사용하게 된다. 이때 팔찌에 충전되어있는 잔여 금액을 실시간을 알기 어렵기 때문에 서비스 이용 중 돈이 부족하게 되면 다시 코인 충전소를 방문하여 충전 후 서비스 이용을 해야 되는 불편함이 있고 이용이 끝난 후에도 팔찌에 남아있는 돈을 돌려받기 위해서는 다시 코인 충전소에 가야지만 환급을 받을 수 있다.

두 번째, 워터파크를 이용할 때 거의 모든 이용자가 구명조끼나 다른 대여 물품들을 빌리는 데 이 물품들을 빌리려면 각 각의 물품 대여 장소에 직접 찾아가야지만 빌릴 수 있고 대여 물품 잔여 개수 또한 확인할 수 있다. 그렇기 때문에 대여 장소를 모를 때는 다른 사람에게 물어보며 가거나 직접 찾아 다닐 수밖에 없고 방문하여 대여 물품을 빌릴 때에도 대여 물품이 남아 있지 않으면 물건을 빌릴 수 없고 시간도 낭비하게 된다.

마지막으로 가족이나 단체로 워터파크를 이용할 경우에는 물건 대여는 같이 할 때가 많지만 워터파크의 다른 서비스 이용은 소수 단위로 나뉘어 이용하는 경우도 빈번하기 때문에 한 팔찌에만 코인 충전을 하는 것은 비효율적이고 여러 이용자들 모두 코인을 충전하는 것도 비효율적이기 때문에 단체로 방문했을 때 코인을 각자 사용할 수도 있고 통합적으로 관리 할 수 있는 시

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

스텝이 필요하다.

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

II. 프로젝트 수행 목적 및 범위

1. 프로젝트 수행 목적

본 프로젝트에서는 첫 번째, 워터파크에서 사용하는 코인 팔찌를 어플과 연동하여 실시간으로 결제내역, 잔여 금액을 확인을 할 수 있고, 코인 충전소에 방문하지 않아도 충전이 필요할 때 어플로 해결할 수 있다. 두 번째 워터파크 이용 시 사용자가 물품을 대여할 때, 직접 잔여 물품을 확인하고 예약하는 수고를 덜어 준다. 세 번째 가족이나 단체로 워터파크를 이용할 경우 어플에 단체 등록을 하여 통합적으로 관리한다. 이러한 기능으로 워터파크 서비스 이용 시 불편함을 줄여주는 워터파크 서비스 이용 시스템을 개발하고자 한다.

2. 프로젝트 범위

본 프로젝트는 워터파크 서비스 이용을 관리하는 프로젝트를 수행하고, 이를 통하여 워터파크 이용객들의 편리한 서비스 이용을 위한 온라인 서비스를 제공한다. 시나리오를 바탕으로 포스기를 통해 결제한 금액과 코인충전소에서 충전한 금액, 사용자가 어플을 통한 코인 충전 금액이 서버에 전달되므로 관리자는 웹 페이지를 통해 사용자가 대여한 물품의 총 목록이나 결제 내역을 확인하고 관리 할 수 있다. 사용자는 어플을 이용하여 코인 팔찌를 등록 후 물품을 대여하거나 예약 취소를 할 수 있다. 또한, 코인 팔찌의 잔액 확인이 가능하고 잔액이 부족할 시에 코인 충전이 가능하다. 본

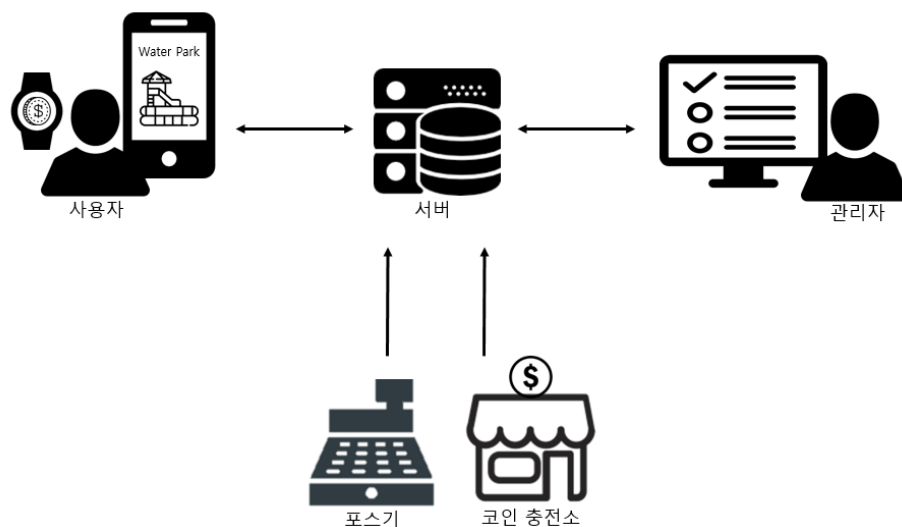


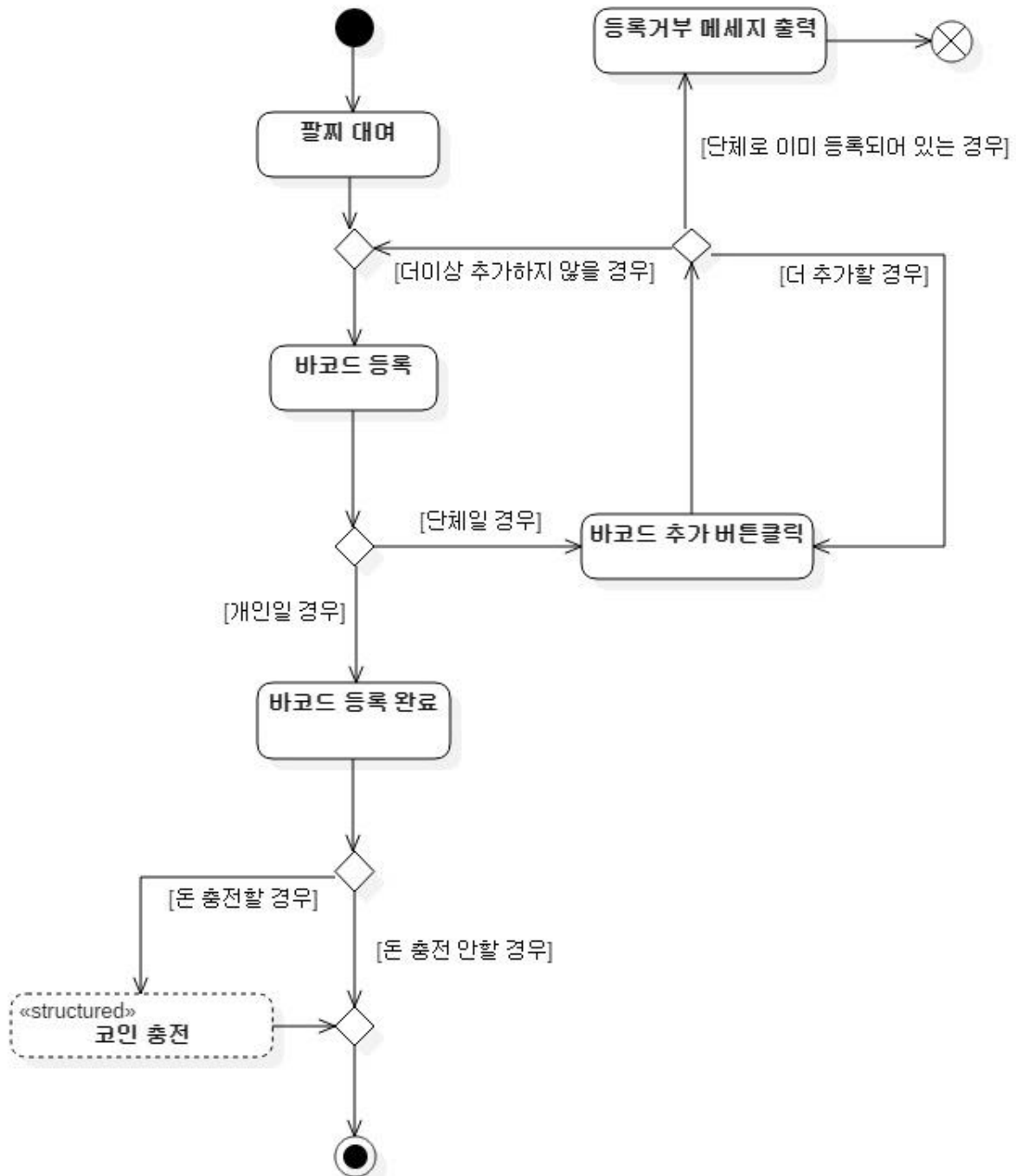
그림 3 - 시스템 구성도

프로젝트의 시스템 구성은 다음 [그림 3](#)과 같다.

프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

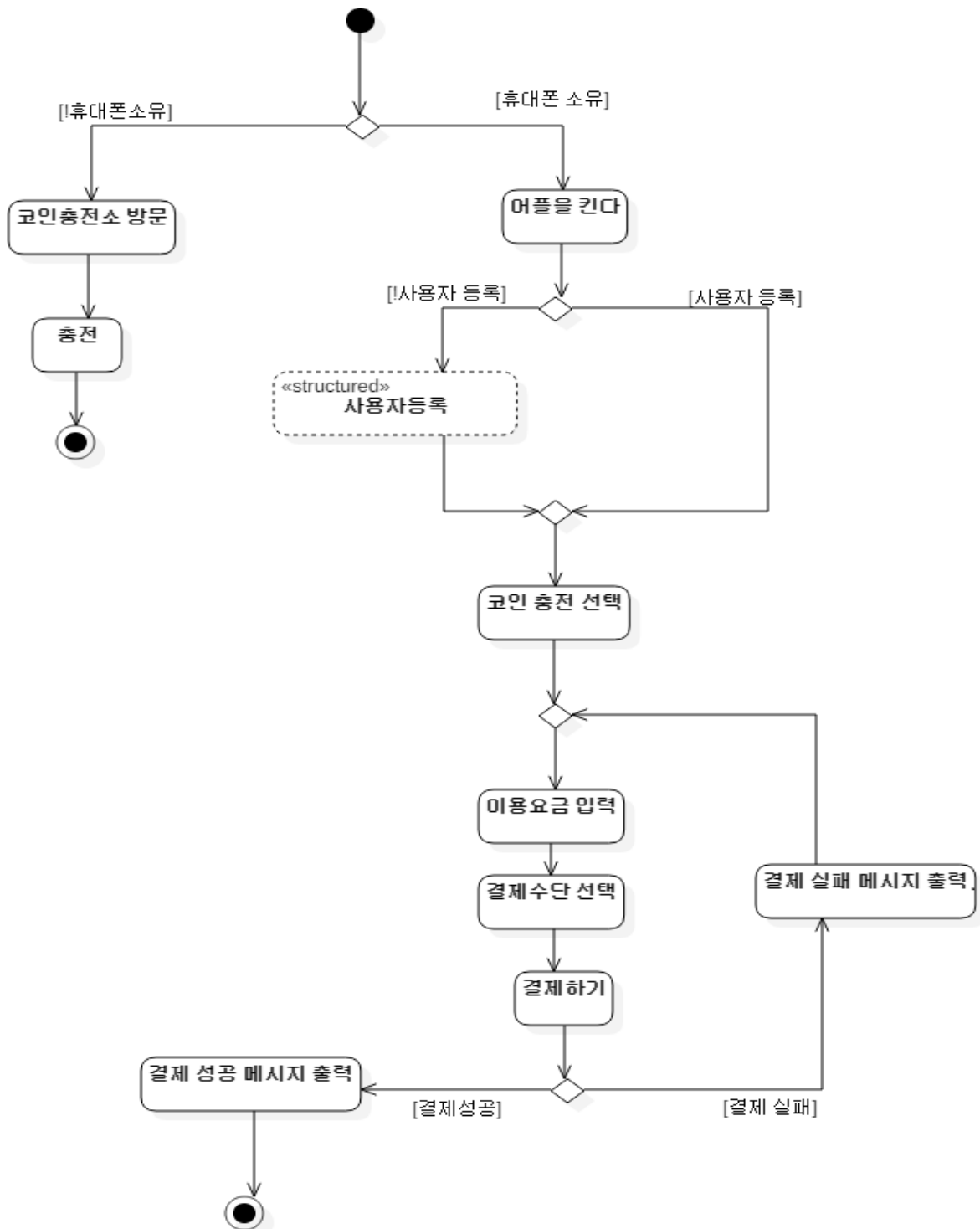
III. 도메인 프로세스 분석

1. 회원 등록 프로세스



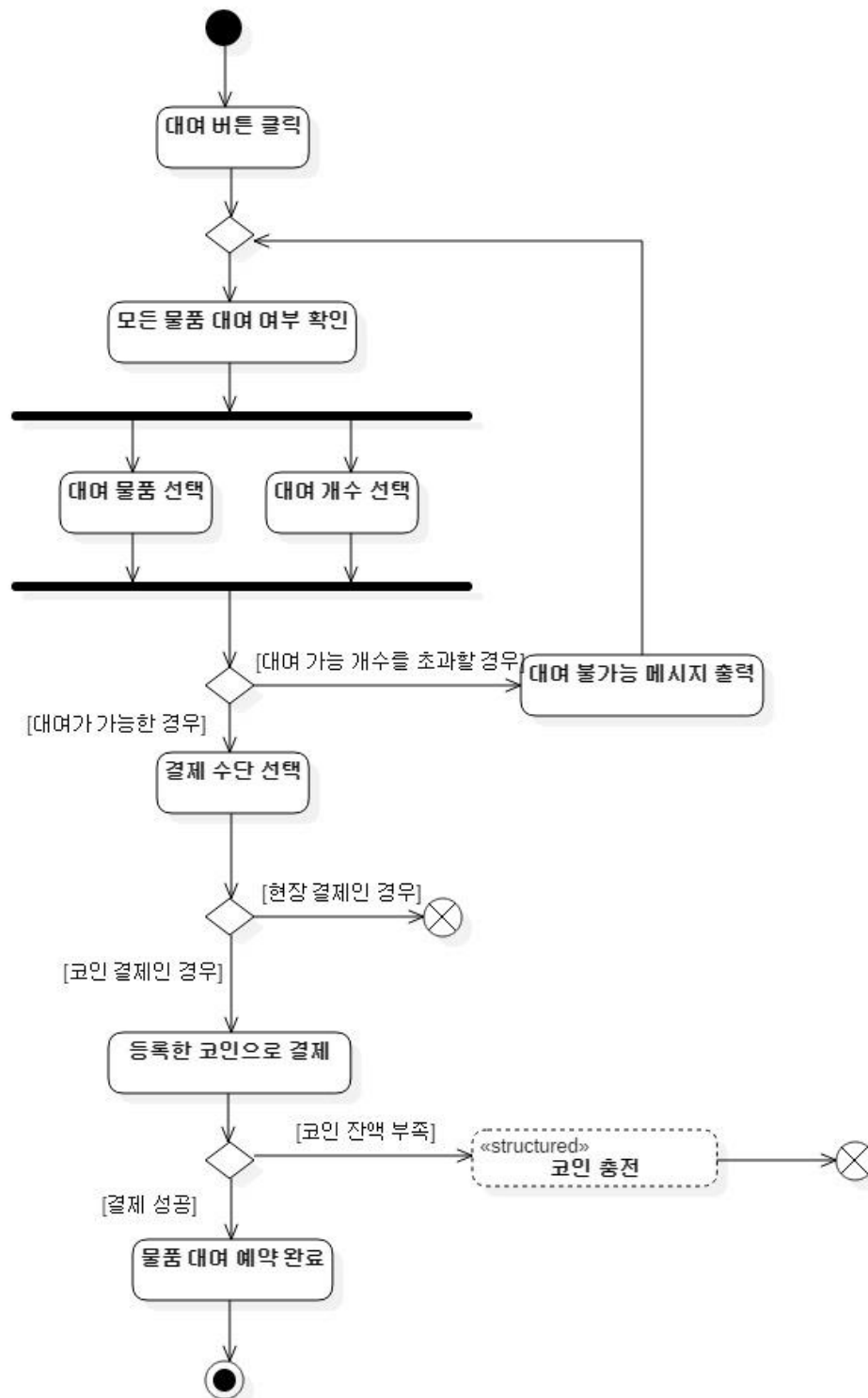
프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

2. 코인 충전 프로세스



프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

3. 대여 프로세스



프로젝트 정의서		프로젝트명: 워터파크 서비스 이용 시스템	
문서번호 : D001	작성자 : 신민호	작성일: 2017/10/10	버전: 1.0

4. 내역 확인 및 예약 취소 프로세스

