|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **□ 수행평가 - 빅데이터를 활용한 IoT 시스템 개발**  **(feat.스마트시티프로젝트)** | | | | | | |
|  |  |  | |  | |  |
| **과정명** | | 빅데이터를 활용한 IoT시스템 개발(feat. 스마트시티 프로젝트) | | | | |
| **교과목명** | | 스마트시티 운영관리 시스템 세미프로젝트 | | **훈련교사** | | 이진만 |
| **과정명** | | 스마트시티 운영관리 시스템 세미프로젝트 | | | | |
| **수행날짜** | | 2019.12.09~  2019.12.20 | 훈련생명 | | 김영훈 | |
| **과제개요** | | | | | | |
| 1. 팀 별 IoT 운영시스템 구축 미니프로젝트 주제 설정 2. 시스템 구조 및 아키텍쳐 설계 3. Database 설계 4. 화면 설계 5. 시스템 구축 6. 최종 발표 | | | | | | |
| 1. **IoT쇼핑몰 운영시스템 구축 미니프로젝트 주제 설정**   향후에 제작하게 될 IOT 장비를 판매할 수 있는 쇼핑몰을 제작한다는 컨셉으로 제작하였습니다. 이번 세미프로젝트의 결과물은 앞으로의 프로젝트에서도 지속적으로 사용될 예정입니다. 마지막에는 IOT장비의 관제시스템을 탑제하여 쇼핑몰 사이트를 이용하여 해당하는 장비를 제어할 수 있게 사이트를 구성할 예정입니다.   1. **시스템 구조 및 아키텍쳐 설계**          1. **데이터베이스 설계**      1. **화면설계**     Shop page.      장바구니를 클릭하면 해당 상품을 장바구니에 저장하게 됩니다. 세션에 저장된 로그인 정보를 활용하여 특정 유저의 장바구니에 접근하게 됩니다. 만약 로그인이 되어있지 않을 경우 로그인 페이지로 이동합니다.    수량 변경의 경우, 증가 혹은 감소 버튼을 누를 시, 페이지 내에서만 반응하고 DB에는 반영되지 않습니다.  원하는 수량으로 변경 후 하단의 새로고침 버튼을 클릭하면 해당 정보를 이용하여 DB의 정보를 업데이트하는 방식으로 구현하였습니다.  버튼을 클릭할때마다 DB에 접근하는 것보다는, 해당 방법이 트랜잭션을 줄일 수 있을 것이라고 생각하여 위와 같은 방식으로 구현하였습니다.    구매하고자 하는 물품의 수량이 부족할 경우 구매가 이루어지지 않고 장바구니로 다시 이동하게 됩니다. 같이 구매하는 상품 중 1개의 상품이라도 재고가 부족할 경우 구매가 이루어지지 않으며 그림과 같은 메시지를 출력하며 장바구니로 이동합니다.      물품을 구매할 경우 구매한 물품들은 하나의 주문번호로 엮이게 됩니다. 해당 주문 번호를 클릭할 경우 해당 주문을 통해 주문한 상품들의 목록을 확인할 수 있습니다.  이는 주문 명세서의 역할을 합니다.   1. 시스템 구축 | | | | | | |
|  | | | | | | |