

2차 미니 프로젝트

Qt 를 활용한 고객 관리 및 채팅 서버 / 클라이언트 구현

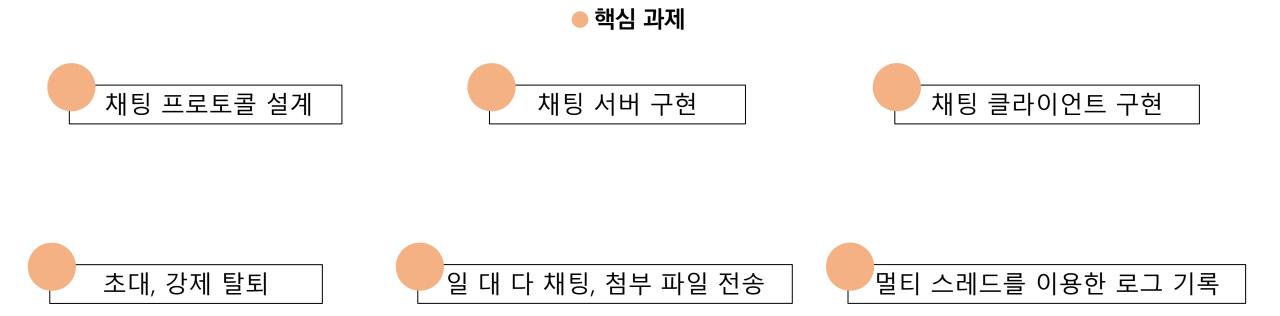


목차

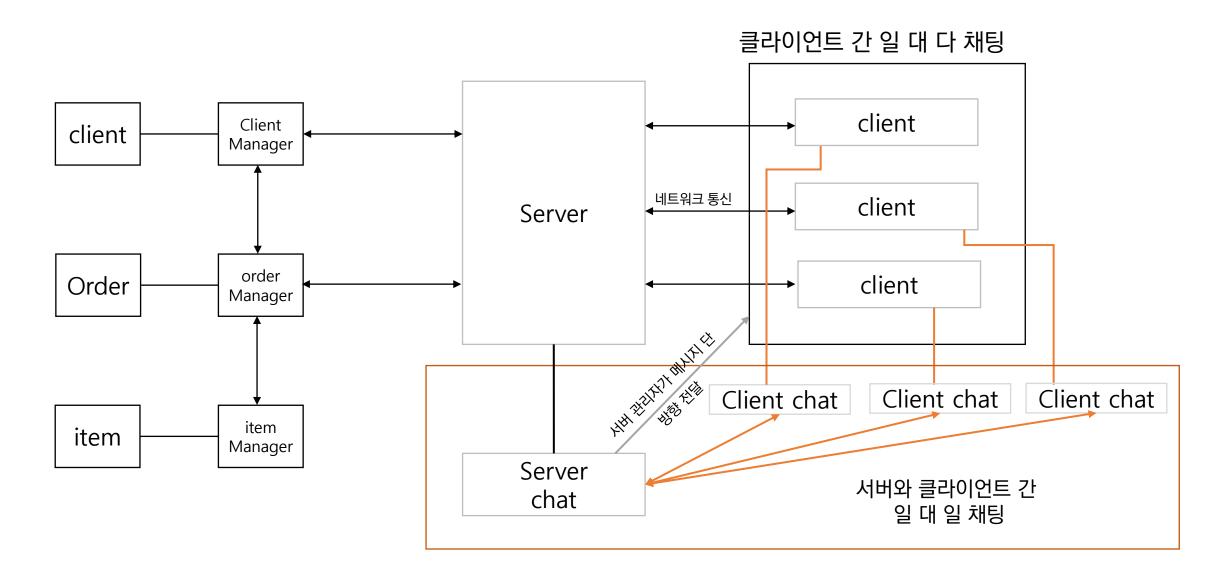
- 1. 과제 개요
- 2. 데이터 구조
- 3. 화면 구성
- 4. 기능 소개
- 5. 개선점 및 회고



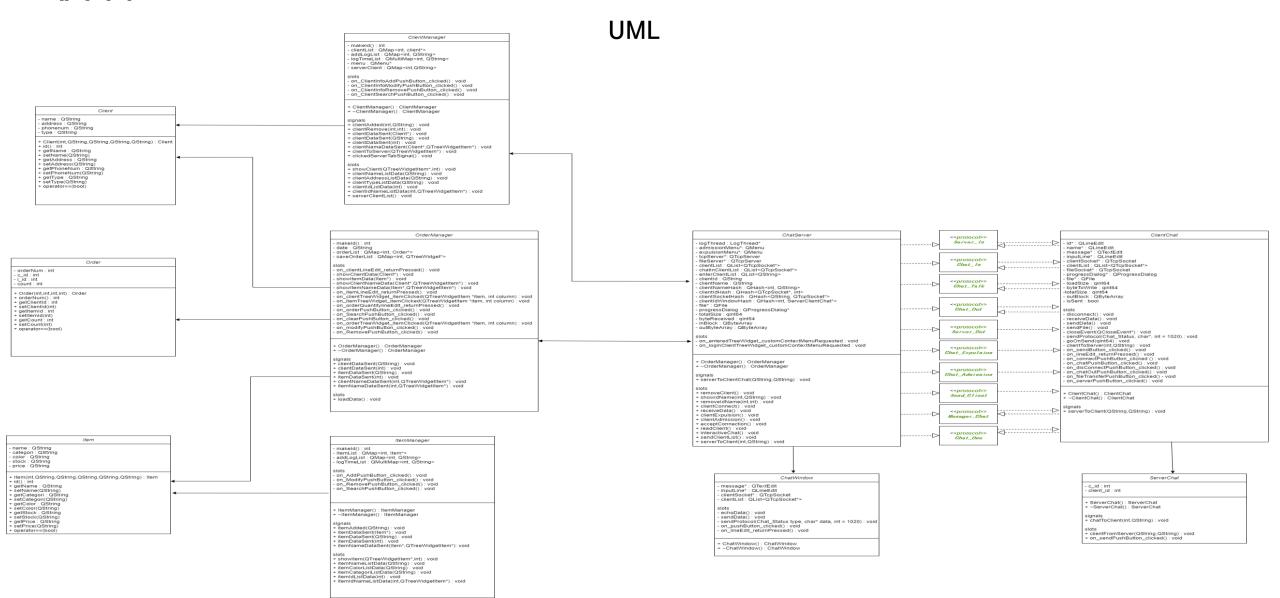
1. 과제 개요













Client

변수 설명	멤버 변수	타입
고객사 고유번호(PK)	id	Int
고객사 이름	name	Qstring
고객사 주소	address	Qstring
고객사 전화번호	phoneNum	Qstring
고객사 타입	type	QSring

Item

변수 설명	멤버 변수	타입
아이템 고유번호(PK)	ld	Int
아이템 이름	name	Qstring
아이템 종류	categori	Qstring
아이템 색상	color	Qstring
아이템 재고량	stock	Qstring
아이템 가격	price	Qstring

Order

변수 설명	멤버 변수	타입
주문 고유번호(PK)	orderNum	Int
고객사 ID	c_id	Int
아이템 ID	i_id	Int
주문 수량	count	Int



2

3

Client Manager

10/27 10:15

10/28 15:00

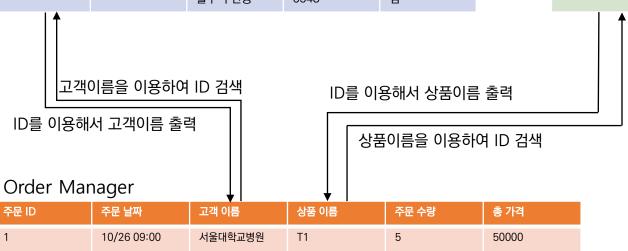
고객 ID	고객 이름	고객 주소	고객 전화번호	고객 타입
1000	서울대학교병원	서울특별시 종로구 혜화동	02-123-3456	대학병원
1001	이종구 치과	경기도 성남시 분당구	031-123- 4567	치과
1002	코사 치과상사	인척광역시 미추 홀구 주안동	032-987- 6543	치과 용품 전문 점

이종구 치과

코사 치과상사

Item Manager

상품 ID	상품 이름	상품 종류	상품 색상	재고량	가격
880000	T1	유니트체어	Blue	10	10000
880001	T2	유니트체어	Brown	20	2000
880002	N1	СТ	Black	30	5000



T2

N1

10

2

20000

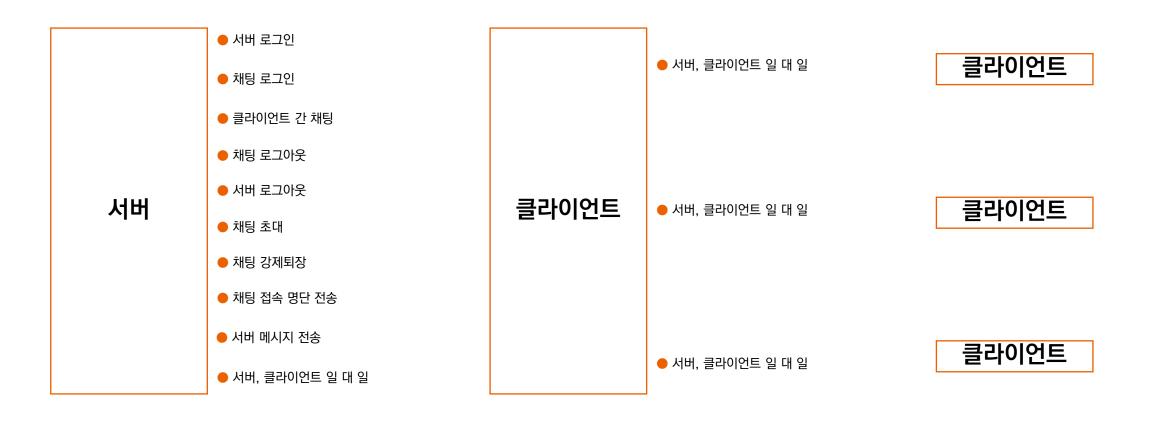
10000

Map 자료 구조 사용

- Map 자료 구조로 리스트 관리ID를 Key 값으로 사용하여 중복 방지
- ID를 Primary Key로 이용하여 OrderManager 에서 Client, Item Manager의 데이터를 가져온다.



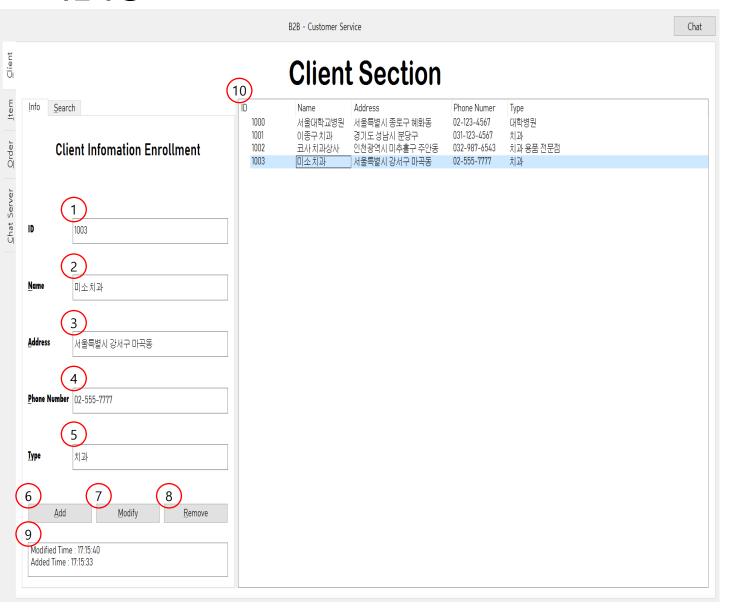
채팅 서버, 클라이언트 프로토콜





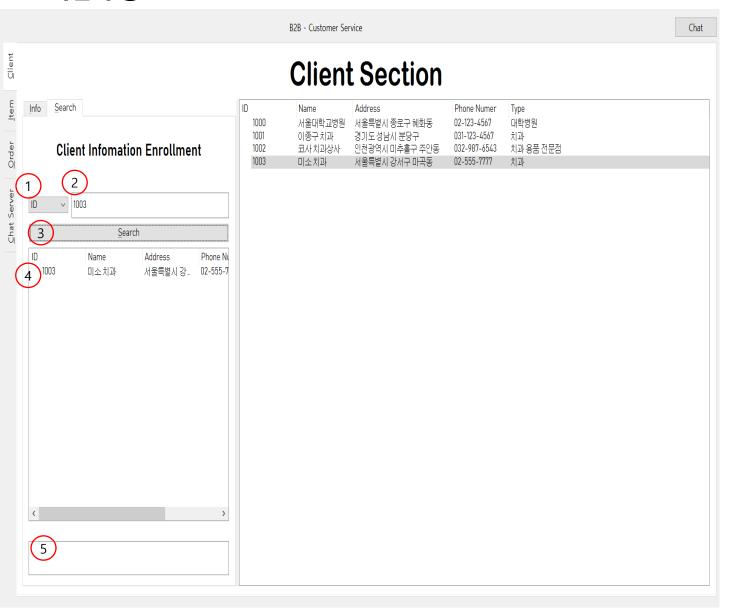
화면 구성





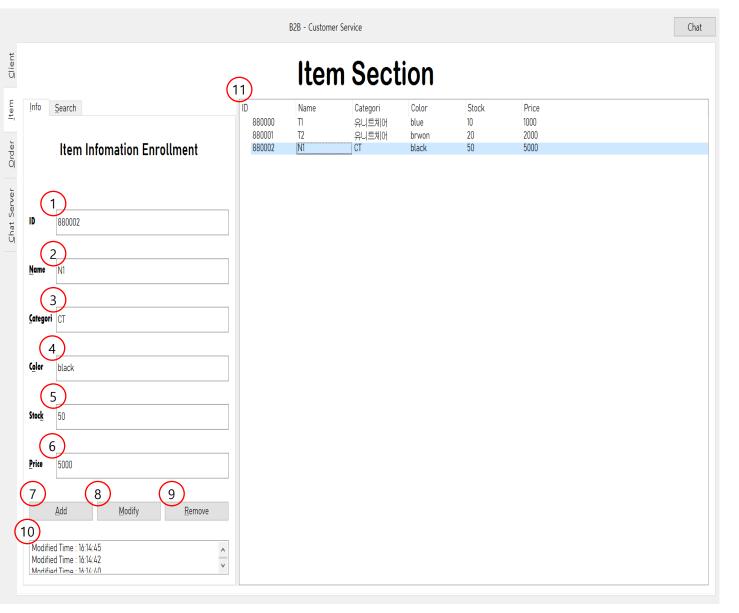
- 1. 등록할 고객사 ID
- 고객사 ID는 PK로 고객사 추가할 때 자동할당
- 2. 등록할 고객사 이름
- 3. 등록할 고객사 주소
- 4. 등록할 고객사 전화번호
- 5. 등록할 고객사 타입 (Ex. 대학병원, 치과, 전문 판매점)
- 6. 고객사 등록 버튼
- 등록한 고객사는 10번 고객사 리스트에 추가되어 출력
- 7. 고객사 정보 수정 버튼
- 10번 고객사 리스트에서 바꿀 고객사를 클릭 후
- 2 ~ 5 번 입력창에 수정할 정보를 적은 후 버튼을 클릭하면 10번 고객사 리스 트에서 정보 수정
- 8. 고객사 정보 삭제 버튼
- 10번 고객사 리스트에서 정보를 삭제할 고객사 클릭 후 버튼을 누르면 10번 고객사 리스트에서 삭제
- 9. 고객사가 등록되고 수정되었을 때의 로그
- 삭제는 정보가 사라지므로 보여지기 위한 로그에선 찍지 않는다.
- 10. 등록된 고객사 리스트
- 고객사가 추가, 수정 될 때 마다 리스트가 업데이트 된다.





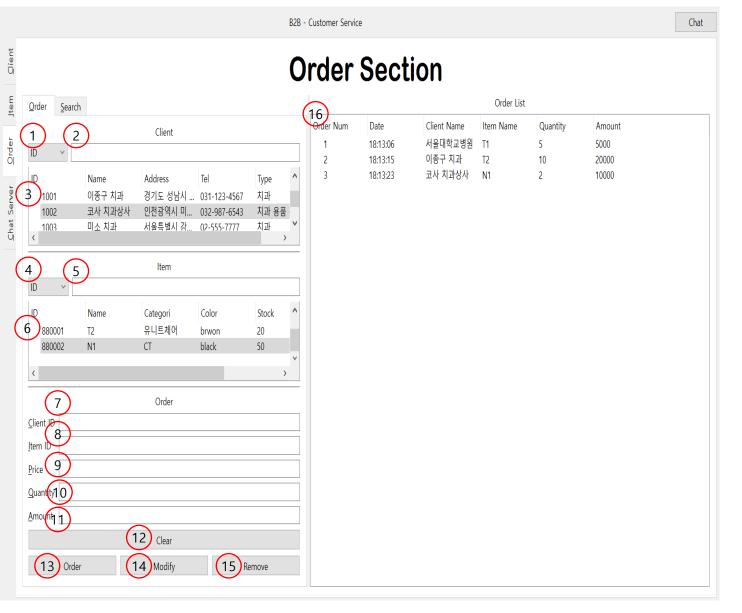
- 1. 검색할 고객사 ID
- ID,이름,주소,전화번호,타입으로 검색 가능
- 2. 검색할 고객사 정보
- 3. 검색 버튼
- 4. 검색한 고객사 정보 출력
- 5. 검색한 고객사의 추가, 수정 로그





- 1. 등록할 아이템 ID
- 아이템 ID는 PK로 고객사 추가할 때 자동할당
- 2. 등록할 아이템 이름
- 3. 등록할 아이템 카테고리
- 4. 등록할 아이템 색상
- 5. 등록할 아이템 재고량
- 6. 등록할 아이템 가격
- 7. 아이템 등록 버튼
- 등록한 아이템 11번 아이템 리스트에 추가되어 출력
- 8. 아이템 정보 수정 버튼
- 11번 아이템 리스트에서 바꿀 아이템 클릭 후
- -2~6 번 입력창에 수정할 정보를 적은 후 버튼을 클릭하면 11번 아이템 리스트에서 정보 수정
- 9. 아이템 정보 삭제 버튼
- 10번 고객사 리스트에서 정보를 삭제할 고객사 클릭 후 버튼을 누르면 10번 고객사 리스트에서 삭제
- 10. 아이템이 등록되고 수정되었을 때의 로그
- 삭제는 정보가 사라지므로 보여지기 위한 로그에선 찍지 않는다.
- 11. 등록된 아이템 리스트
- 아이템 추가, 수정 될 때 마다 리스트가 업데이트 된다.



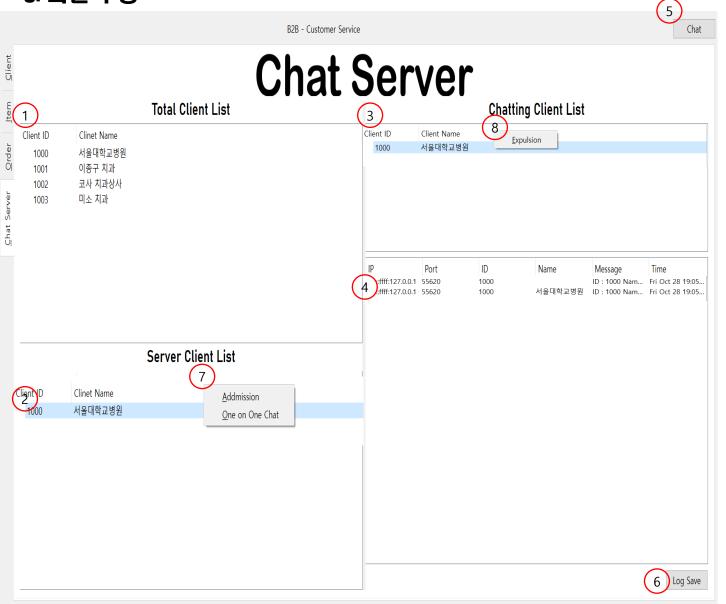


- 1. 검색할 고객사
- ID, 이름, 주소, 타입으로 검색 가능
- 2. 검색할 조건에 따른 정보 입력
- 3. 검색된 고객사 출력
- 4. 검색할 아이템
- ID, 이름, 카테고리, 색상으로 검색 가능
- 5. 검색할 조건에 따른 정보 입력
- 6. 검색된 아이템 출력
- 7. 조건에 따라 검색한 고객사 ID
- 8. 조건에 따라 검색한 아이템 ID
- 9. 검색한 아이템의 가격
- 10. 주문을 위한 수량 직접 입력
- 11. 아이템의 가격과 직접 입력한 수량의 곱으로 총액 계산
- 12. 입력창 초기화
- 13. 주문 등록 버튼
- 14. 등록된 주문 수정 버튼
- 15. 등록된 주문 삭제 버튼

16. 등록된 주문 정보 리스트

- 주문이 추가, 수정 될 때 마다 리스트가 업데이트 된다.



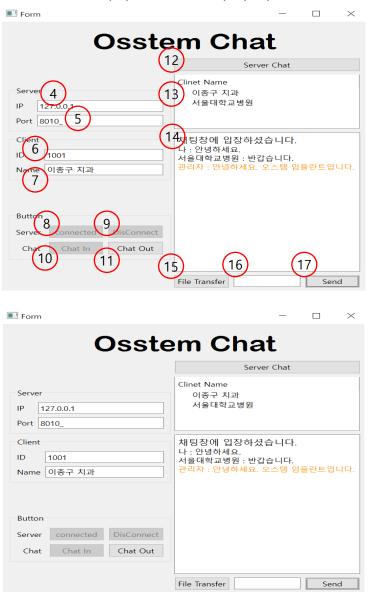


- 1. 등록된 고객사 리스트
- 2. 채팅 프로그램으로 서버에 접속한 고객사 리스트
- 3. 서버에 접속한 고객사 중 일 대 다 채팅에 접속한 고객사 리스트
- 4. 일 대 다, 일 대 일 채팅의 모든 로그 메시지
- 5. 서버 관리자가 보내는 단방향 메시지 창
- 6. 로그 저장
- 7. 서버에 접속한 고객사를 채팅에 일 대 다, 일 대 일 채팅에 초대
- 8. 채팅에 접속한 고객사를 강퇴



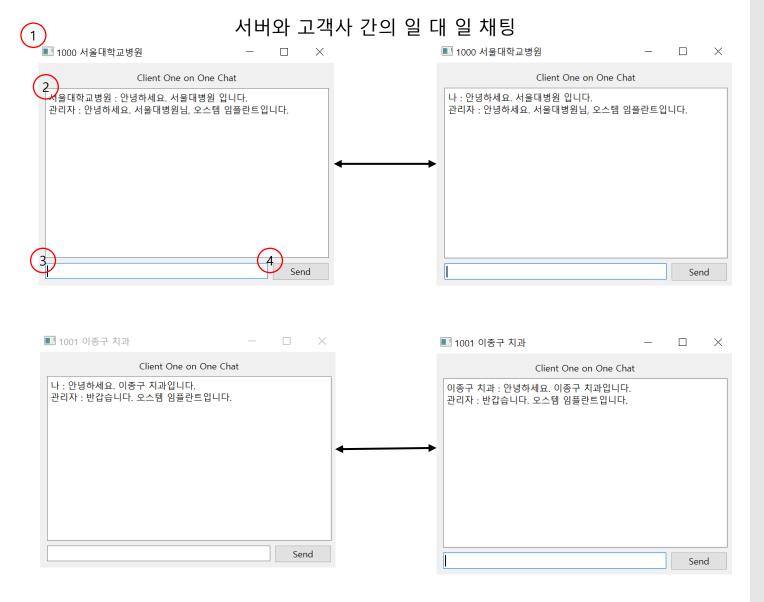


클라이언트 간 일 대 다 채팅



- 1. 관리자가 보내는 단방향 메시지
- 2. 관리자가 보내는 단방향 메시지 입력
- 3. 메시지 전송
- 4. 접속하려는 서버의 ip
- 5. 접속하려는 서버의 포트 번호
- 6. 접속하려는 고객사 ID
- 7. 접속하려는 고객사 이름
- 8. 서버 접속 버튼
- 9. 서버 나가기 버튼
- 10. 채팅 들어가기 버튼
- 11. 채팅 나가기 버튼
- 12. 관리자와 1:1 채팅 버튼
- 13. 채팅창에 접속한 고객사 리스트
- 14. 채팅 메시지 출력
- 15. 파일 전송을 위한 버튼
- 16. 고객사에서 보내는 메시지 입력
- 17. 메시지 전송





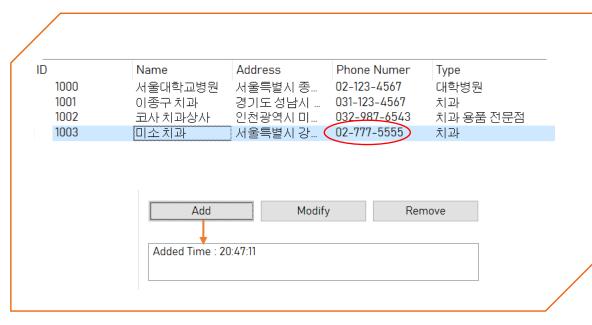
- 1. 서버에서 누구와 채팅 하는지 알 수 있도록 제목 설정
- 2. 서버와 고객사 간의 일 대 일 채팅
- 3. 메시지 입력
- 4. 메시지 전송

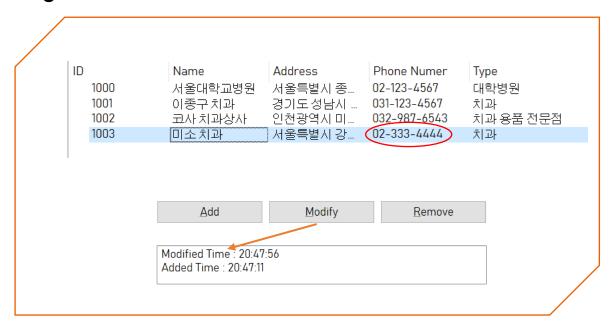


기능 소개



ClientManger

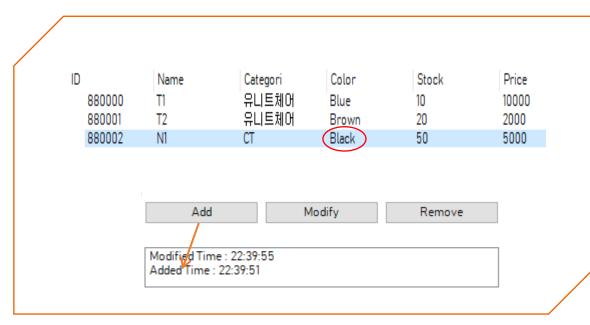


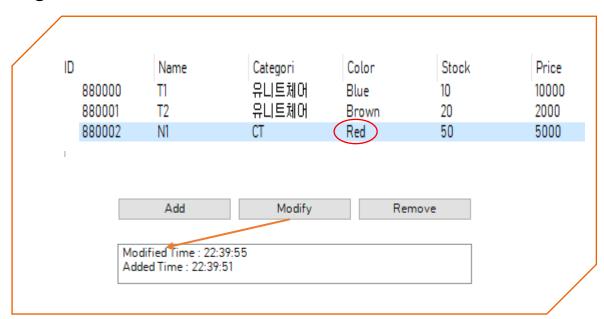


- ●Client Manager에서 고객사 리스트를 추가, 수정 시 시간 로그 남기기
- Add 버튼을 누를 때 로그 시간 저장 및 로그 리스트에 추가 Modify 버튼 누를 때 로그 리스트에 추가







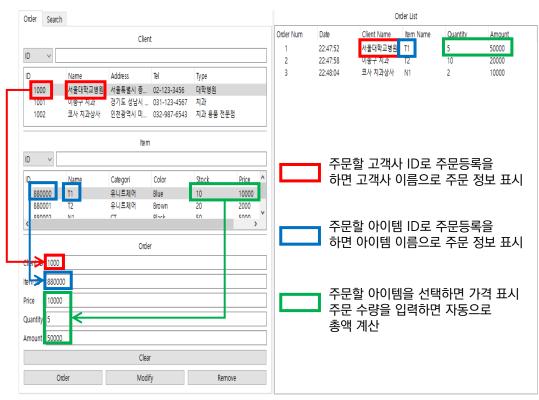


- Item Manager에서 아이템 리스트를 추가, 수정 시 시간 로그 남기기
- Add 버튼을 누를 때 로그 시간 저장 및 로그 리스트에 추가 Modify 버튼 누를 때 로그 리스트에 추가



OrderManger

Order Section



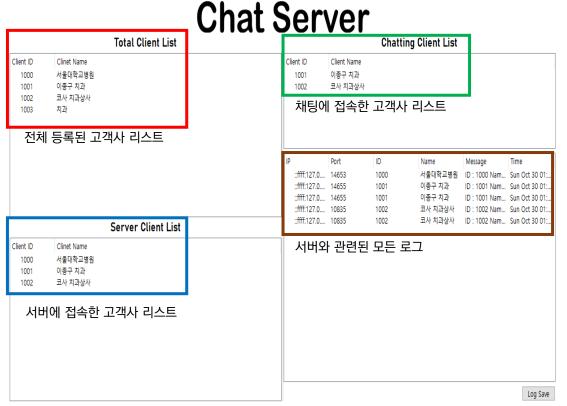


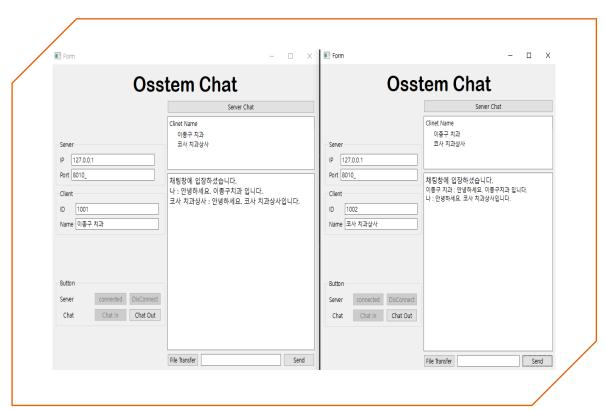


- Order Manager에서 고객사와 아이템 검색 시 조건에 맞춰 검색 가능
- ●ID는 정확한 값을 입력 받아야 검색가능, ID를 제외한 다른 조건은 문자가 포함되어 있을 경우 모두 검색 가능



Chat Server

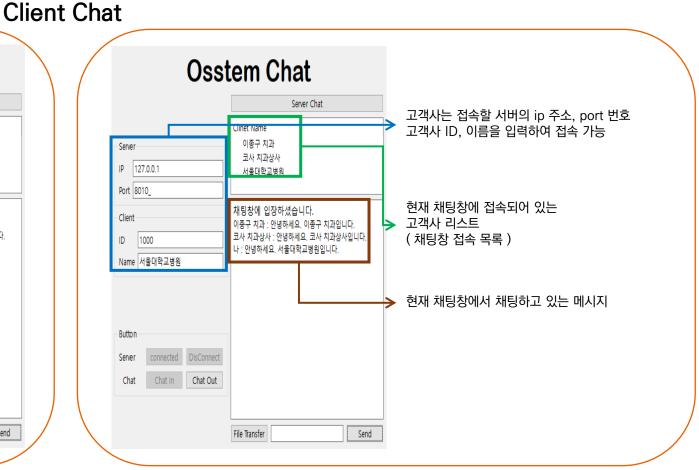




- ●서버에서 전체 등록 고객사 리스트 확인 가능
- ●서버에 접속한 고객사, 채팅에 접속한 고객사, 서버와 관련된 모든 로그 확인 가능

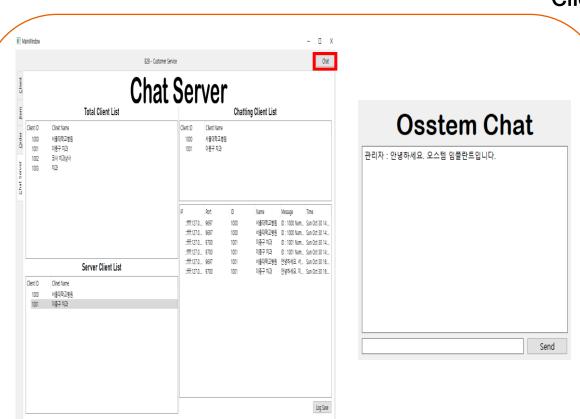


Osstem Chat Osstem Chat Clinet Name Server Chat IP 127.0.0.1 Clinet Name 이종구 치과 Name 서울대학교병원 코사 치과상사 IP 127.0.0.1 서울대학교병원 서버 접속 전, 서버 들어가기 버튼만 활성화 Port 8010_ connected DisConi 채팅창에 입장하셨습니다. Client 이종구 치과 : 안녕하세요. 이종구 치과입니다. File Transfer 코사 치과상사 : 안녕하세요. 코사 치과상사입니다. ID 1000 나 : 안녕하세요. 서울대학교병원입니다. **Osstem Chat** Name 서울대학교병원 Clinet Name IP 127.0.0.1 Port 8010_ Button Name 서울대학교병원 서버 접속 후, 서버 나가기, 채팅 들어가기 Chat Out connected DisConnect Chat In Chat Out File Transfer Send File Transfer Send

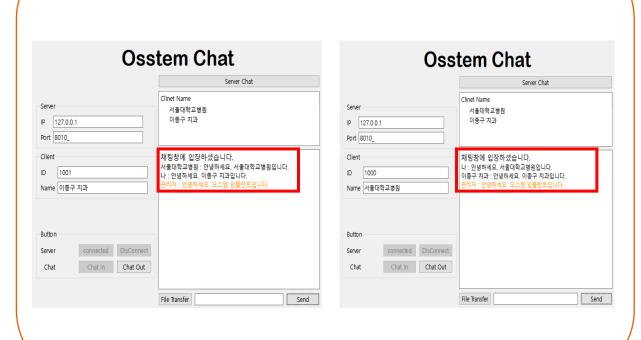


- ●서버는 고객사 채팅창으로부터 통신을 받아 다른 고객사에게 통신 전달
- ●고객사는 서버를 이용하여 다른 고객사와 네트워크 통신 가능





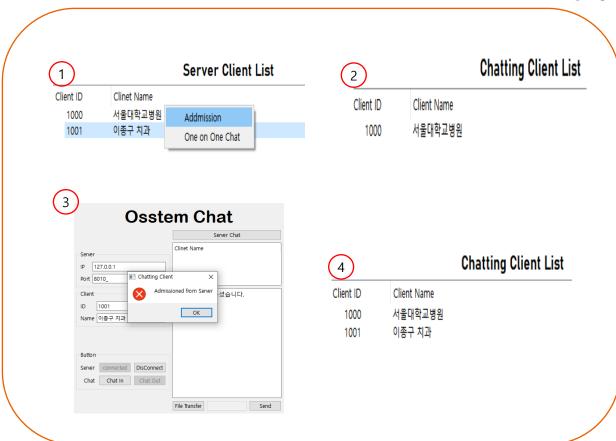
Client Chat

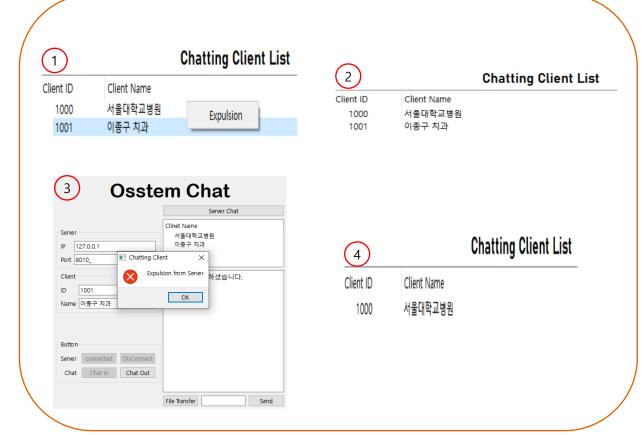


- ●서버 관리자는 Chat 버튼을 이용해 다른 고객사에게 메시지 전송 가능
- ●서버 관리자의 메시지는 공지사항 처럼 단방향 전달만 가능









- ●1. 서버에서 고객사를 채팅창 초대, 강제 퇴장
- ●2. 채팅창 접속 고객사 업데이트

- ●3. 고객사 채팅창에서 초대, 강제퇴장 알람
- ●4. 채팅창 접속 고객사 업데이트



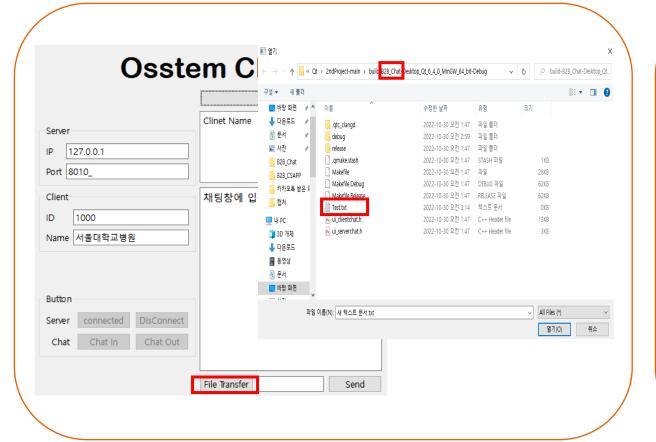
Server, Client Chat

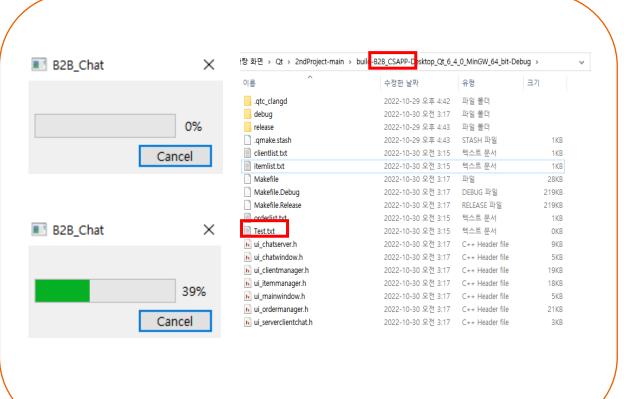


- ●관리자는 채팅창 제목으로 해당 고객사 구별 가능
- ●관리자와 고객사 간 일 대 일 채팅은 개별된 창으로 분리되어 다른 고객사는 볼 수 없음



파일전송

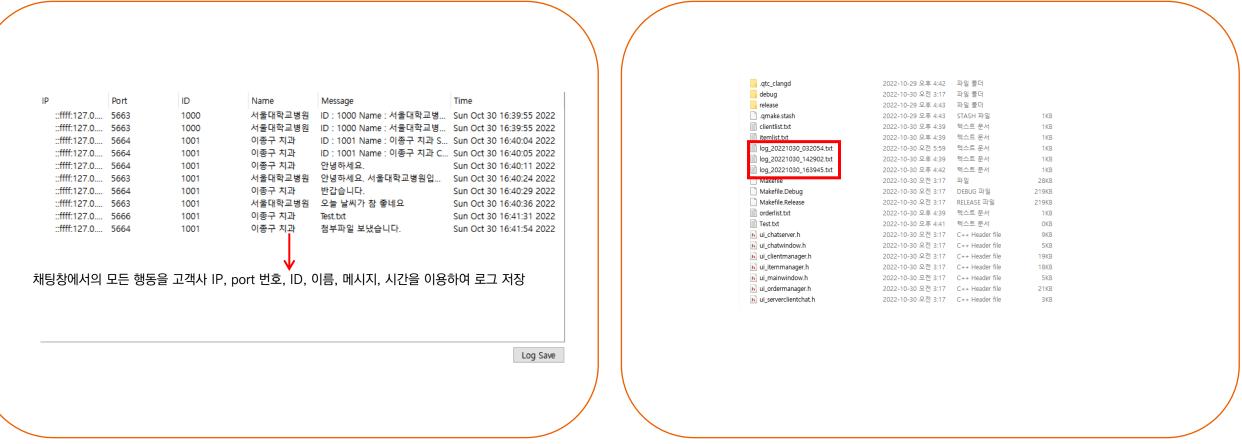




- ●고객사 채팅창에서 Test.txt 파일을 서버로 전송
- ●서버에서 Test.txt를 받아서 저장



로그 출력, 로그 쓰레드를 이용한 로그 저장



- ●로그 쓰레드를 이용하여 채팅과 별개로 자동으로 로그 저장
- ●로그 자동 저장과 동시에 로그 저장 버튼으로 로그 저장 가능



개선점 및 회고



5. 개선점 및 회고

개선점

구성원과 함께 코드리뷰를 통한 효과적인 코드 작성 능력 개선 필요 프로그램을 테스트하면서 생기는 버그, 오류 등을 관리하는 능력 개선 필요

회고

Qt를 활용하여 각각의 클래스들의 데이터를 주고받는 방법에 대해 알게되었습니다.

데이터스트림, 텍스트스트림과 같은 데이터 전송에 관한 공부가 부족하다는 것을 알게되었습니다.

네트워크 통신에 대해 처음으로 공부하고 적용해봤지만 네트워크에 대한 공부가 더 필요하다고 느꼈습니다.

이번 과제를 통해 다른 구성원들과 함께 코드를 보고 리뷰하며 코드 리뷰에 대한 필요성을 다시한 번 느끼게 되었습니다.