C++ PROGRAMMING

TEAM PROJECT

설 계 서

3조 KUBWAY

(샌드위치 브랜드 써브웨이 키오스크 구축)

심철준 교수님 지도

201611250 고대석

201611273 유병헌

201611287 이재원

201611305 채현우

1. 개요

1.1 프로젝트의 목표

물가 상승, 1인 가구수의 증가, 간단한 외식문화 선호, 혼밥 문화 확산 등 간편식 시장이 성장하고 있는 시대에 샌드위치 브랜드 써브웨이를 이용해 보면서 불편한 점을 발견했고 이를 전부 해결할 수 있는 키오스크를 구축하는 데에 최종적인 목적이 있다.

1.2 써브웨이의 장점

1. 소비자의 기호를 반영
2. 빠르고 간편하게 먹을 수 있는 차별화된 웰빙 샌드위치

1.3 써브웨이의 문제점

- 공장을 연상케 하는 주문 방식

1. 소비자들이 충분히 메뉴를 고를 시간을 주지 않는다.
2. 산만한 주문 방식은 웰빙 이미지와 거리가 멀다.
3. 신규 고객 확보를 어렵게 하여 브랜드 확산이 힘들다.

1.4 프로젝트의 기능

1. 기본 화면의 광고 전송
2. 메뉴(사이즈, 빵, 치즈, 야채, 소스) 선택, 결제, 영수증 발매
3. 추천 조합으로 신규 고객도 손쉽게 주문

1.5 산출물

1. 자료 및 보고서를 종합하여 만들어진 키오스크 프로그램.

2. 팀원 역할 분담 및 일정

2.1 팀원

|  |
| --- |
| **프로젝트 매니저**  이 재 원 |
| 프로그램 설계, 코딩, 프로그램 관리, GUI |

|  |
| --- |
| **프로그래머**  채 현 우 |
| 프로그램 설계, 코딩, 프로그램 보수, GUI |

|  |
| --- |
| **프로그래머**  고 대 석 |
| 프로그램 설계, 코딩, 프로그램 보수, GUI |

|  |
| --- |
| **프로그래머**  유 병 헌 |
| 프로그램 설계, 코딩, 프로그램 보수, GUI |

2.2 일정

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트 일정 계획표 | | | | | | | | | |
| 소작업명 | 담당자 | 10 | 11 | | | | | 비고 |
| 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **1. 설계** |  |  | | | | | |  |
| 프로젝트 목표 정의 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  | 10.27  ~  10.29 |
| 써브웨이 조사 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 사용자의 요구 분석 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 필요한 기능 정의 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 설계서 작성 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 설계서 검토회의 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| **2. 구현** |  |  | | | | | |  |
| 기능의 구현 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  | 10.30  ~  11.09 |
| 각 부분 기능 통합 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 프로그램 구축 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| **3. 테스트 및 보완** |  |  | | | | | |  |
| 전체적인 프로그램 테스트 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  | 11.10  ~  11.23 |
| 프로그램 보수 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |
| 발표 자료 작성 | 팀전원 |  |  |  |  |  |  |

3. 기능적 목표

3.1 프로토타입

1. 화면을 터치하세요. (서브웨이 기본 화면, 광고 전달)
2. 기본 샌드위치 선택
3. 사이즈, 빵, 치즈, 야채, 소스 선택 (추천 조합 선택 가능)
4. 결제, 영수증 발매

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명