



펫밀리가 뒀다!



4조 불사조 황재윤, 곽경록, 이동욱, 이혜원

목차

- 1 프로젝트 내용
- 2 팀원간 역할분담 및 일정
- 3 프로젝트 수행방향 및 범위
- 4 DB설계 및 UI 설계
- 5 기대효과



Part 1

프로젝트 내용

프로젝트 내용(기획의도)

1.

반려동물을 가족처럼 생각하고 기르는 인구가 늘어나 1500만명이 넘어가면서 그에 관련된 반려동물 보호법이나 시설들이 많이 생기고 있는 추세이다. 그런 트렌드를 반영하여 반려동물과 함께 여가를 즐길 수 있는 장소를 제공하는 것을 목표로 프로젝트를 설계하게 되었다.

2.

현대사회에서는 반려동물을 가족처럼 생각하고 함께 여가를 즐기는 세대가 많이 늘어나고 있는 추세이다. 하지만 현재 반려동물을 맡길 수 있는 협소한 공간의 시설이 대부분으로 이를 해결하고자 반려동물과의 특별한 추억을 만들어 주기 위한 공간을 대여 및 숙박 서비스를 제공하고자 한다.

3.

지능형 서비스를 활용한 추천 서비스, 시설 관련 질의 응답 기능을 제공하는 챗봇 서비스를 제공하여 시설을 선택할 때 좀더 편리함을 제공하고자 한다.

제공 서비스



반려동물과 동반할 장소 및 숙박 제공

- 예약 시스템
 - 패키지 별로 구분
- ex>
- 패키지A : 6시간 대실 장소 +
반려동물 풀장
- 패키지B : 숙박 장소 + 반려동물 놀이터



서비스 제공

- 기념촬영 서비스(유료 서비스)
- 반려동물을 위한 용품 제공
- 픽업 서비스
- Play Ground Service



반려동물 동반할 장소 등록

- 패키지 등록
- 서비스 등록

Part 2

팀원간 역할 분담 및 일정

팀원간 역할

팀원	역할
황재윤 (팀장)	사용자(로그인, 회원 가입, 마이페이지), 관리자(사용자 관리, 문의내역 및 결재내역 관리) UI/UX 디자인 및 코드 구현
곽경록	공지사항, 상품 서비스 - 숙박 예약, 장소 등록 UI/UX 디자인 및 코드 구현
이동욱	관리자(운영) - 서비스 관리, 패키지 관리, 장소 등록 UI/UX 디자인 및 코드 구현
이혜원	정보 상품 서비스 - 결재 시스템, 후기 및 평가 등록 UI/UX 디자인 및 코드 구현

프로젝트 일정

PHASE		DETAILS					8월																															9월																						
		1주					2주					3주					4주					5주					6주					7주					8주																							
PROJECT 일정: 2022-08-02 ~ 2022-09-23		2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23							
1	프로젝트 기획 및 설계	- 주제 선정 - 기획서 작성																																																										
2	UI / UX 설계 및 구현	- 기획 및 디자인 - 코드 구현 - Test																																																										
3	DB 설계	테이블 생성 제약 조건 구성 Relation 설계 ER 다이어그램																																																										
4	기능 구현	백엔드 기능 구현 API 기능 구현																																																										
5	포트폴리오 작성	포트폴리오 작성 전체 검토																																																										

Part 3

프로젝트 수행방향 및 범위

프로젝트 상세 구현 기능

메인 페이지

- 관리자가 접속하면 상단 메뉴 버튼 (사용자 관리) 생성
- 그 외 일반 사용자가 접속할 때나 로그인 하지 않을 때는 숨김
- 회원이 로그인할 때 로그인, 회원가입 탭이 로그아웃, Mypage로 변경
- 관리자에게 문의 기능 구현
- 메인 페이지 Chatbot 기능 구현

공지사항

- CRUD 구현. 단, 공지 사항은 관리자가 작성한 정보를 사용자들이 확인만 가능

로그인

- 유효성 체크
- 비밀번호 암호화
- 사용자의 ID 및 PW 분실 시 해당 사용자의 이메일로 ID 및 임시 비번 제공(Mailing Service)



프로젝트 상세 구현 기능



회원 가입

- 유효성 체크
- 프로필 이미지 미리보기 및 업로드 기능 구현
- 회원가입 완료시 데이터 데이터베이스로 전송

마이 페이지

- 가입한 사용자가 자신의 정보를 수정 및 회원탈퇴
- 탈퇴 시 DB 회원 정보 삭제하고 탈퇴 테이블에 해당 정보 추가
- 관심 상품 찜 기능
- 예약 내역 확인

장바구니 페이지

- 상품 담아두기 / 결제하기 기능 / 결제 페이지

프로모션

- 패키지 할인

프로젝트 상세 구현 기능

관리자 페이지

- 사용자 관리 : 현재 가입된 사용자의 정보를 확인 및 수정
- 탈퇴자 확인 : 탈퇴한 사용자의 정보를 확인
- 숙박업체 등록 기능
- 공지 사항 : 사용자들에게 제공할 중요한 사항을 입력(CRUD)
- 사용자 문의 내역 : 사용자들이 관리자에게 문의한 사항들을 확인
- 사용자 결제 내역 : 사용자들이 결제한 내역을 확인

서비스(상품)

- 사용자에게 조건, 구분에 따른 상품을 분류 및 제공
- 예약 기간 설정 기능
- 숙박 기관 선택
- 상품 구매 시 결제 시스템 구현(실제 결제는 안됨)
- 장바구니 기능 구현



수행 방법 및 도구



개발 환경 : JDK 11, Apache Tomcat9, bootstrap, Spring boot

개발 언어 : HTML, CSS, Javascript, jQuery, MySQL

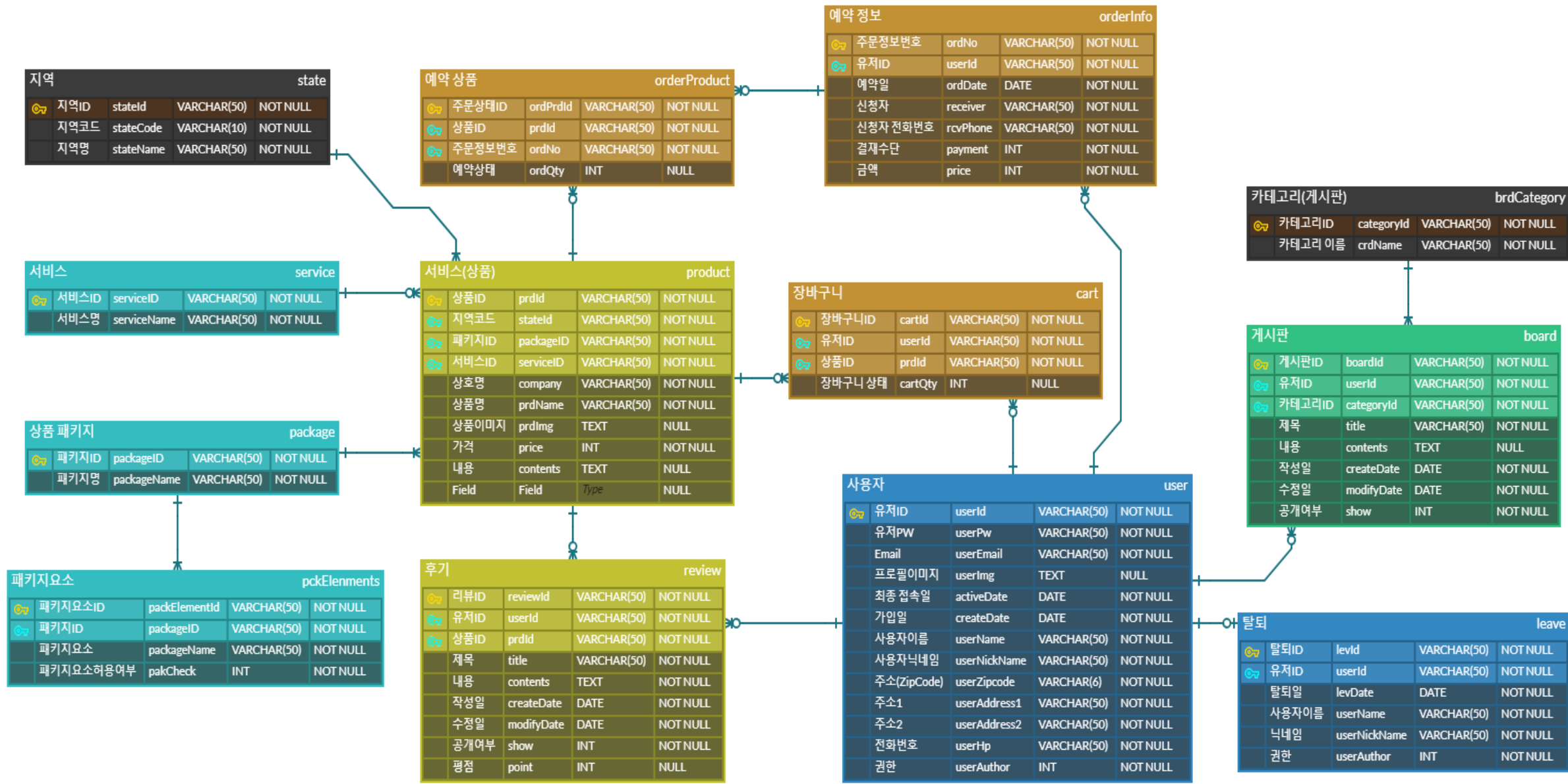
통합 개발 툴 : Eclipse

협업 툴 : git, gitHub

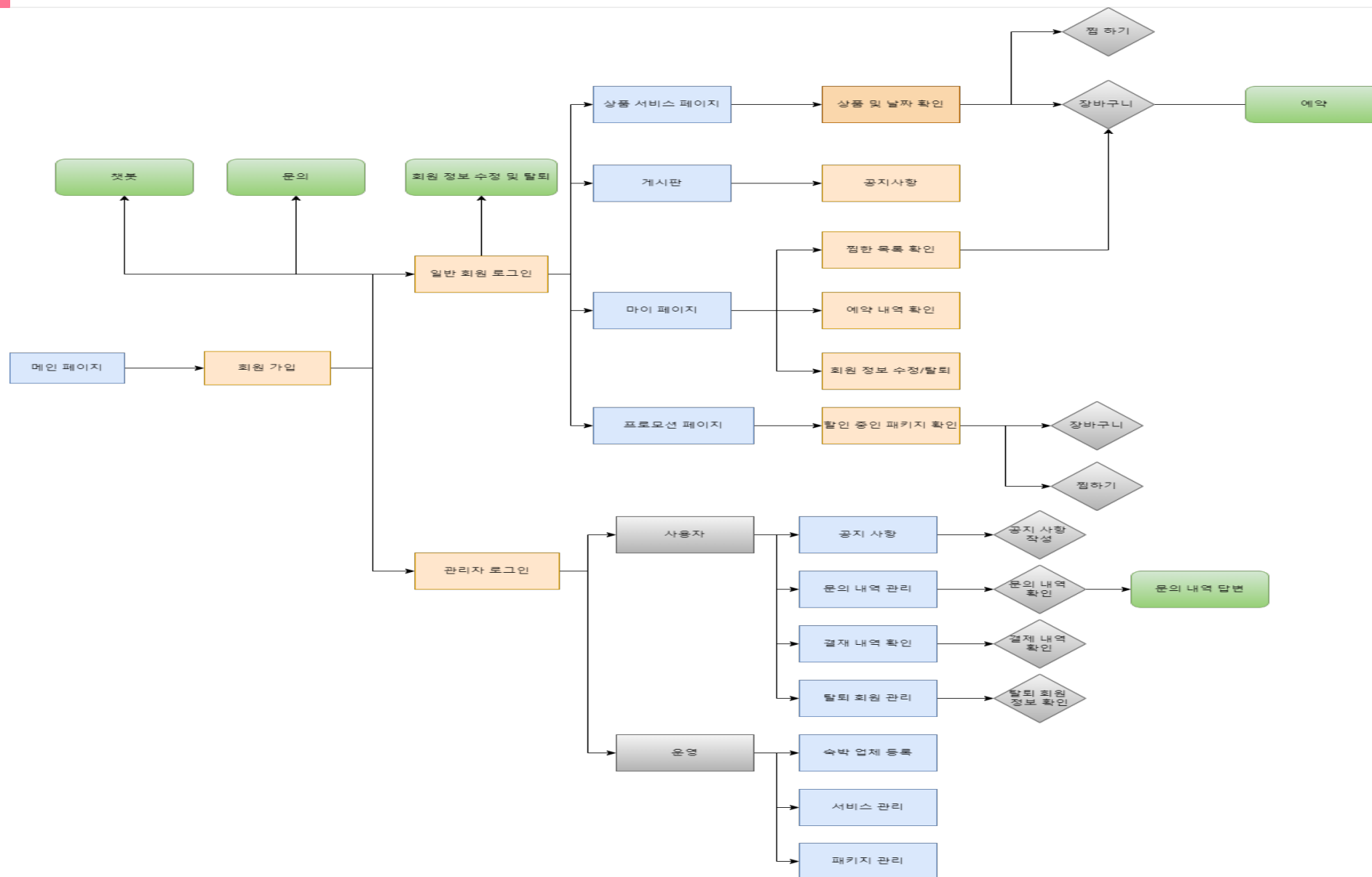
Part 4

DB / UI 설계

DB 설계(ERD Cloud)



UI 설계(Flowchart Maker)



Part 5

기대 효과

기대 효과

What are
YOUR
expectations ■

1. 사용자들의 취향에 맞는 상품 추천 (AiTEMS)으로 소비 질 향상 및 서비스 만족
2. 위치기반(Maps)를 사용한 장소 정보제공으로 주변에서 원하는 서비스 쉽게 이용
3. 이용 고객들에게 예약 정보를 Simple & Easy Notification Service API를 통해 SMS로 제공함으로써 예약정보를 쉽게 확인



Any Question?