

MULTIMALL.

쇼핑몰 홈페이지 제작

TEAM 6조 파이팀 이예은, 최은택 김정년, 이윤석, 양정민

목차

- 01. 프로젝트 배경
- 02. 프로젝트 팀 구성 및 역할
- 03. 프로젝트 수행 절차 및 방법
- 04. 프로젝트 수행 결과
- 05. 느낀 점

프로젝트 배경

프로젝트 주제

- **프론트엔드**단에서 **반응형 웹사이트**를 구현하기 위해 간단한 온라인 쇼핑몰 운영 레이아웃과 틀음 짜임새 있게 제작하고 싶다
- 온라인 쇼핑몰을 제작하기 위해 메인페이지 내에 강의에서 배운 기술을 적용하여 필요한 여러 기능들을 구현해 웹사이트의 완성도를 높이고자 한다.

프로젝트 목적

- 전반적인 프론트엔드단의 흐름 이해를 기반으로 웹사이트에 다양한 기능을 구현하기 위하여 HTML5, CSS, JavaScript, jQuery 의 스택을 활용할 것이다.
- 운영 레이아웃 내에 고객과 관리자 관점에서 필요한 여러 필수적인 기능을 구현해본다.
- 팀원들간의 협업 경험을 통하여 협업의 이해와 중요성을 알고, 소통하는 방법을 깨달을 수 있다.

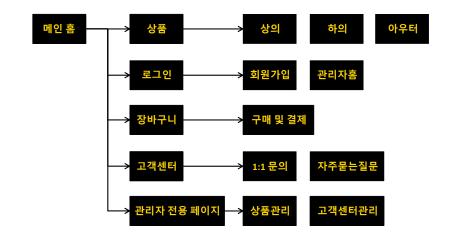
_2 프로젝트 배경

프로젝트 개요

- 컨셉:온라인쇼핑몰운영웹페이지 등
- 필요성 : 현재 코로나 및 온라인, 재택 환경이 지속되면서 온라인 쇼핑몰은 지속적으로 늘어나고 있는 추세이다. 앞으로도 온라인 쇼핑몰 등 웹페이지의 필요성이 부각될것이며, 지금까지 학습한 프론트엔드 단의 기술들을 이용하여 **사용자 친화적인 인터페이스**를 가진 가상의 온라인 쇼핑몰을 구현해보고자 한다.
- 개발 환경 : Eclipse, Visual Studio Code, Apache Tomcat, Git
- 개발 기술 스택 : HTML5, CSS, JavaScript, jQuery, Bootstrap

.3 프로젝트 배경

프로젝트 구조



M

_4 프로젝트 배경

프로젝트 기대효과

- 실무에서 적극적으로 활용할 수 있는 기술들을 활용하여 구현한 웹 페이지이다.
- 프로젝트 진행에 발생하는 문제점에 대하여 즉각적으로 대응하는 **문제해결 능력**과 **협업** 기술을 갖출 수 있다.
- 우리는 개발자로서 웹페이지를 제작할 때에 필요한 역량이 사용자의 입장으로서 생각하였고, 위와 같은 경험과 능력을 토대로 **사용자에게 친화적**인 웹페이지를 제공하고 싶다.
- 따라서, 사용자 관점 편리한 서비스를 구현한 로직을 응용하여 여러가지 기술들과
 시맨틱 태그를 적용해보고 더욱 완성도 있는 웹페이지를 제작할 수 있다.

훈련생	역할
이예은 (팀 리더)	상품 목록 페이지 설계 및 구현 상품 상세 페이지 설계 및 구현 프로젝트 발표
최은택 (팀원)	■ 메인 홈페이지 설계 및 구현 ■ 페이지 공통 부분 설계 및 구현(Header/Footer) ■ 전체 프로젝트 통합
이윤석 (팀원)	로그인 페이지 설계 및 구현 회원가입 서비스 설계 및 구현 전체 프로젝트 통합 어시스트
김정년 (팀원)	고객센터 페이지 설계 및 구현 1:1 문의 페이지 설계 및 구현 장바구니 주문 페이지 설계 및 구현
양정민 (팀원)	관리자 상품관리 페이지 설계 및 구현 관리자 고객 센터 관리 페이지 설계 및 구현 전체 프로젝트 통합 어시스트

03 프로젝트 수행 절차 및 방법

구분	기간	<u>활동</u>	비고		
사전 기획 및 설계		프로젝트 기획 및 주제 선정 기획안 작성 분석 UI 설계	• 아이디어 선정 • 화면 구성 및 구현 기능선정 • 기능 도출에 따른 화면 구성과 흐름도		
개발 환경 설정	2/21(월)	• 팀 협업을 위한 Git repository setting	• 팀원별 branch 생성 • Git Hub push		
구현	2/21(월) ~ 2/23(수)	• 서비스 기능 구현 및 가상 테스트	• 개인별 구현		
테스트	2/23(수)	• 통합 테스트	 팀별 통합 		
총 개발기간	2/21(월) ~ 2/23(수)(총 3일)				



M

결과 제시 2. 프로젝트 범위(구현 기능)

사용자	구현 기능	상세 내용	관리자	구현 기능	상세 내용
	메인페이지	Nav bar Carousel Today 랭킹(Container) Top button , Search button Default Header/Footer		상품 관리	전체 상품 조회 상품 등록 상품 조회 선택/전체 상품 삭제
	회원	회원 가입 시 패턴 체크 로그인 사용자 유효성 검사(사용자/관리자)			
	상품	상품 리스트 조회 상세 상품 페이지 상품 수량 변경 결제 금액 자동 변경 옵션 조회			전체 문의 글 조회
	장바구니	배송지 정보 입력 사용자 정보 불러오기 상품 정보 결제		고객센터 관리	단세 문의 글 모되 답변 등록 기능 답변 글자 수 제한/초기화 1:1 문의 게시판 연동
	고객센터	1:1 문의 글 작성 및 조회 자주 묻는 질문 답변 조회			

프로젝트 수행 결과

결과 제시 3. 역할별 상세 구현 기능

최은택

메인 페이지 제작

- 타이틀설정 및 제작
- MainLogo 디자인/제작
- Search 버튼 제작 ■ 장바구니 버튼 제작
- Login 버튼 제작
- NavBar 이용한 이동 버튼 제작 (홈/상의/하의/아우터/장바구니/고객)
- TODAY 랭킹
 - 이미지,가격,장바구니, 구매하기 버튼
 - TODAY랭킹 및 Container 카드표제작
- Footer 제작
- TOP BUTTON 제작

전체 HTML 통합 및 관리

이예은

상품목록페이지

- 네비게이션 바에서 구매하고자 하는 상품목록을 선택하면 상품이 정렬
- 정렬된 상품들에서 상세페이지를 보거나 바로 주문할 수 있는 버튼 구현
- 사진과 할인율, 금액, 상품명 등 간단한 상품정보 기입

상품상세페이지

- 상품목록페이지에서 상품 사진을 클릭하면 제품 상세페이지를 호출
- 상품에 해당하는 상세사진 구현, 풀네임 기입
- 주문수량에 따라 주문금액 자동 변경할 수 있게 구현
- 찜과 구매할 수 있는 버튼 제작
- 제품 상세 색깔에 따라 옵션 추가

프로젝트 수행 결과

결과 제시 3. 역할별 상세 구현 기능

이윤석

로그인페이지

- 등록된 사용자 계정 및 관리자 계정으로 접속
- 로그인 시 아이디 입력 칸이나 비밀번호 입력 칸에 공백이 있을 시 alert 알람 발생
- 사용자 계정으로 로그인 시 메인페이지로 이동 ■ 관리자 계정으로 로그인 시 관리자페이지로 이동

회원가입 페이지

- 개인정보 입력 칸에 미기입 되어있는 값이 있으면 alert 알람 발생
- 비밀번호 입력 값과 비밀번호 재확인 값이 다르면 alert 알람 발생 ■ 아이디 값과 비밀번호 값에 최소값을 부여하여
- 만족하지 못하면 alert 알람 발생 ■ 회원가입 완료 후 로그인 페이지로 이동

양정민

관리자 상품관리페이지

- 상품 등록 버튼 - 제이쿼리 append함수를 사용하여 상품을 테이블에 동적으로 추가
- 테이블에 등록한 상품들을 전체 또는 선택한 상품만 삭제가 가능합니다

■ 상품 삭제 버튼

관리자 고객센터관리

- 새창 열기, 닫기 - 자식창에서 답변 작성이 가능하고, 창닫기도 가능하다
- 고객문의 답변하기 창 - keyup이벤트를 활용하여 입력할 때마다 글자수를 확인하여 입력가능한 글자수를 제한했고, 입력가능한
- 잔여 글자수를 자동으로 반영 - 글자수가 초과되면 초기화 버튼이 하단에 자동 생성되어 클릭하면 다시 입력할 수 있는 상태로 바뀐다.

프로젝트 수행 결과

결과 제시 3. 구현 상세 기능

김정년

고객센터 페이지 설계 및 구현(FAQ 페이지)

- 페이지 이동 링크
- css를 이용한 링크 디자인 변경 - 화면 크기 작을때 글씨 생략 기능 적용
- iquery를 이용한 클릭 이벤트
- 질문 클릭 시 해당 답변 활성화/비활성화

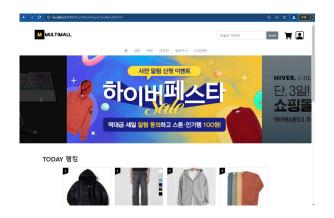
1:1 문의 페이지 설계 및 구현

- 1:1 문의 글 작성 페이지로 새 창 생성
- 1:1 문의 작성 창에서 Bootstrap을 이용한 파일 첨부 기능
- 새 창에서 입력한 값 부모 창에 등록
- Bootstap을 이용한 버튼, 테이블 스타일 적용

장바구니 주문 페이지 설계 및 구현

- 주문자와 동일할 경우 체크박스 클릭 이벤트 적용
- 주문자 정보 읽어와서 input태그에 붙이고 disabled 속성 적용
- 배송시 요청사항 50자 글자 수 제한
- 장바구니 상품 정보 받아올 테이블 작성
- 상품 선택 체크박스 이벤트 적용
- 결제하기 버튼 클릭 시 배송 정보 필수 입력값 검사

결과 제시 4. 시연



구분

내용

프로젝트 수행상 어려움 극복 사례

- 소스코드 파일 경로에 대하여 충분히 대화가 이루어지지 못하여서 각자 다른 이름과 속성으로 적용하는 탓에 파일을 하나로 통합할 때에 어려움을 느꼈다. 이 문제점을 기반으로 사전 회의의 중요성에 대해 깨달았고 3시간에 한번씩 본인의 작성 코드를 리뷰하고 업데이트하는 시간을 가지며 파일을 성공적으로 압축할 수 있었다. css나 개발 기술구현의 어려움, 그리고 여러 가지 함수와 기능이 생각과는 다르게 나와서 시간이 지체되었으나,
- 팀원들과 개발자도구와 구글링을 적극적으로 활용하여 작은 부분도 같이 고민하였고 시간이 오히려 단축됨은 물론. 협업의 장점을 느낄 수 있었다. 팀원 모두가 대화와 소통을 가장 중요하다고 생각하여 부족하더라도 절대 비판하지 않고 어떤 팀원도 뒤처지지 않

프로젝트에서 잘한 부분

프로젝트에서 아쉬운 부분

- 프로젝트 진행하면서 알게된 기술과 지식을 서로 공유하면서 집단지성을 기를 수 있었다.
- 변경사항과 선택사항을 즉각적으로 팀원들이랑 공유하며 의견을 하나로 모을 수 있었다.

도록 같이 이끌어가며 즐겁게 소통하였다.

- 디자인싱킹에서 학습한 퍼실리테이션으로 각각의 장점과 단점을 가진 여러 안들 중에서 효율적으로 목표를 달성할 수 있도록 최선의 시책을 찾을 수 있었다.
- 짧은 시간안에 완성도 높은 프로젝트를 완성하려다 보니 구현에 있어 제약사항이 많았다. ■ 프론트엔드와 백엔드 구분이 어려워서 어느 부분이 취약한지 또는 구현구역에 대하여 경계가 모호했다.
- 부트스트랩이 수정이 용이하지 않아서 css적용에 한계가 있었다. 코드가 복잡하게 작성되어 작성한 코드를 찾아보기 힘들었고. 적용 또한 어려웠다. 주석과 간결한 코드 작성의 중요성에 대하여 인식할 수 있었다.
- 코드 작성 파일을 공유하기 위해 깃 사용법을 익히고 활용을 하려했지만 생각보다 제대로 활용되지 못하여 아쉬웠다.