|  |
| --- |
| 1. **주제 (10점)**   **인터파크 티켓 예매 자동화 프로그램**  **분반, 팀, 학번, 이름**  박준식 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2. 요약 (10점)**  인터파크 티켓 예매를 자동화하기 위한 매크로를 개발하여, 인기 있는 공연이나 스포츠 경기 티켓을 보다 쉽게 확보할 수 있는 도구를 제공하는 것이 목표이다.  - 예매 속도를 최적화하고, 매크로를 통한 예매 절차를 자동화하는 프로그램을 개발한다. 이 과정에서 사용자 인터페이스를 효율적으로 제어하고, 불필요한 대기 시간을 줄이는 전략을 활용한다.  - 티켓 예매 경쟁이 치열한 상황에서, 매크로를 활용한 자동화는 사용자가 손쉽게 원하는 티켓을 확보할 수 있게 하여 시간과 노력을 절감할 수 있다. | **3. 대표 그림 (1개 이상, 10점)**   |  | | --- | | 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진 | | 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진 | | 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진 | | 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진 | |  | |  | |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  요즘 한국에서 야구의 인기는 실로 대단하다. 역사상 처음으로 1000만 관중 이상(1088만 7705명의 총 관중) 을 기록하며 정규 시즌 일정을 마쳤다. 3월 23일 개막전 전 경기 매진과 시즌 마지막으로 하루 5경기를 치른 9월 28일 전 경기 매진이 발생하기도 했다. 720경기 중 221 경기가 매진되며. 전체 경기의 30.7%가 매진되는 놀라운 열기를 볼 수 있었다. 특히 인기구단인 한화는 47차례 매진으로 홈 경기의 절반이 넘는 66.2%의 매진을 기록했다. 5월 1일, 17경기 연속 매진으로 KBO 리그 홈 연속 경기 매진 신기록을 세웠으며, 기존 한 시즌 최다 매진 기록인 1995시즌 삼성의 36회도 경신했다.  하지만 야구가 인기몰이를 이어가자 암표가 기승을 부리는 문제가 발생했다. 10월 16일 16일 한 온라인 티켓 거래 플랫폼을 확인한 결과, 삼성라이온즈와 LG트윈스의 KBO리그 플레이오프 경기 표가 웃돈이 얹어진 채 판매되고 있다. 20일 대구 삼성라이온즈파크에서 열릴 예정인 5차전 경기의 3루 테이블석을 한 장당 65만 원에 판매한다는 글도 게시됐다. 테이블석 정가인 6만 원과 비교하면 10배가 넘는다. 성인 기준 정가 2만5000원인 외야 지정석도 한 장당 약 7만 원에 거래되고 있다. 시즌 경기보다 구하기 어려운 포스트시즌 경기 표가 온라인 거래 플랫폼이나 SNS(사회관계망서비스)를 통해 정가보다 비싸게 팔리는 실정이다. 특히 디지털 소외계층은 높아진 야구 인기에 따라 티켓을 구하는 것이 사실상 불가능한 상황이다.  이런 문제를 해결하기 위해 인터파크 티켓 예매 자동화 프로그램을 고안하였다. 인터파크 예매 자동화 프로그램을 통해, 디지털 소외계층도 편안하고, 쉽게 사용할 수 있도록 하는 것을 넘어, 쉽게 예매하기 어려운 좋은 자리도 구할 수 있도록 하려한다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**   **시스템 개요**: 먼저텍스트, 스크린샷, 원, 도표이(가) 표시된 사진 사용자에게 I.D 와 비밀번호를 입력받아, 로그인을 진행한다. 로그인 이후 사용자가 응원하는 팀을 등록할 수 있게 해, 후에 이용에 편하게 한다. 사용자가 티켓팅 전 미리 원하는 좌석과 결제방법을 입력하고, 티켓팅 시간에 맞춰 매크로를 통해 원하는 좌석을 예매한다.   **필요한 기술 요소**: 웹 페이지 스크립팅, 자동화된 폼 입력 기능, 빠른 페이지 로딩 및 업데이트를 감지하는 기능이 필요하다. 특히, 파이썬과 같은 언어를 사용하여 Selenium 등의 웹 자동화 도구를 활용할 계획이다.   **구현 방법 및 개발 방향**: Selenium 라이브러리를 사용하여 웹 브라우저를 제어하고, 예매 페이지 내 버튼 클릭, 정보 입력, 페이지 로딩 타이밍 등을 자동으로 수행하는 매크로를 개발한다. 또한, 다양한 티켓 옵션을 선택할 수 있도록 매크로를 사용자 설정에 맞게 조정할 수 있도록 설계한다.   **U.I:**  첫 화면에서 사용자가 로그인 할 수 있도록 한다. 로그인을 통해 응원하는 팀 경기 예매, 지금까지 결제 내역 등 여러가지 데이터를 활용할 수 있도록 한다  로그인 이후 첫 화면으로 팀 선택을 할 수 있도록 한다. 항상 응원하는 팀의 경기를 보는 것은 아닐 수 있기 때문에 다른 팀 선택도 가능하게 하도록 이렇게 구성하였다. 하지만 대부분의 사람들이 응원하는 팀의 경기 위주로 관람하기 때문에 응원하는 팀의 경기를 선택할 수 있게 하였다. 또한 그 아래에 경기 날짜를 선택할 수 있게 했다.  경기 날짜를 선택한 뒤 나오는 화면이다. 사람들이 직관적으로 알 수 있도록 달력 형식의 UI로 구성하였으며, 날짜 안에 상대팀의 로고를 넣어 편하게 알아볼 수 있게 하였다.  그 후 원하는 좌석의 등급을 선택할 수 있게 하였다.  다음으로, 상세 좌석을 미리 선택할 수 있도록 만들었다. 좌석의 등급을 선택한 이후, 구체적인 자리를 결정하는 단계이다.  그 후 결제수단도 미리 등록하여 결제 수단 자동화를 통한 빠른 결제를 가능하도록 구현하였다.  마지막으로 지금까지 등록 내역을 종합적으로 확인할 수 있는 화면과 그 아래에 ‘매크로 시작’ 이라는 버튼이 활성화 된다. 이 버튼이 눌리면 매크로 프로그램을 통해 입력받은 좌석을 예매한다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  본 보고서에서는 티켓 예매 과정을 자동화하는 매크로 개발을 위한 기술적 방안과 구현 방향을 제시하였다. 이러한 매크로를 통해 사용자는 예매 절차를 간소화하고, 경쟁에서 우위를 점할 수 있을 것이다.  향후 일정은 다음과 같다:   1. **1주차**: 매크로 개발을 위한 요구사항 분석 및 기능 정의. 2. **2주차**: Selenium 및 웹 자동화 관련 라이브러리 설치 및 기본 환경 설정. 3. **3-4주차**: 매크로의 주요 기능 개발 (예매 페이지 자동화, 티켓 옵션 선택, 정보 입력). 4. **5주차**: 결제 정보 입력 및 자동화된 검증 기능 추가. 5. **6-7주차**: 테스트 및 디버깅, 다양한 시나리오에 대한 테스트 진행. 6. **8주차**: 최종 검토 및 사용성 테스트, 추가 개선 사항 반영 후 프로젝트 완료.   이러한 일정을 바탕으로 프로젝트를 단계별로 진행하며, 각 단계에서의 진행 상황을 면밀히 관리할 예정이다. |

**7. 출처**

[1] KBO

[2] 경향신문

[3] 광주일보