|  |
| --- |
| **프로젝트 제안 개요** |
| **개요-제안 배경**  ○ 최근 Covid-19로 인해 다양한 사람들과 교류를 하지 못하고 있음  ○ 이에 프로젝트를 통해 비슷한 취미를 가진 사람들이 교류 할 수 있는 방안을 생각함.  ○ 다양한 이용자들이 간단한 설정을 통해 함께 취미생활을 하는 것을 목표로 함.  ○ 본격적인 UI, DB 설계와 코딩에 앞서 틀을 잡기 위해 다음과 같이 제안함. |
| **프로젝트 구상** |
| **개략적 운영 시나리오**  ○ 로그인  - 아이디, 비밀번호를 통해 회원가입 후 데이터베이스를 이용하여 관리하고 로그인기능을 수행한다.  ○ 회원  - 이름, 생년월일, 핸드폰번호, 활동 기록 등을 관리한다.  ○ 취미 선택  - 여러 취미활동 카테고리 중 자신이 원하는 카테고리를 선택하도록 한다.  ○ 매칭  - 정기모임과 하루만 활동에 참가하는 용병 중 선택하도록 한다.  - 정기모임 선택 시 방장 과 파티원을 선택하도록 한다.  ○ 용병  - 용병 선택시 지역, 시간을 선택하도록 한다  - 해당 시간과 장소에 용병을 구하는 모임에 용병을 신청한다.  ○방장  - 방장은 모집 지역과 활동시간을 설정하고 간단한 모임 소개를 적은 후 방을 만든다.  - 방을 만들면 채팅방이 개설된다.  - 방장은 파티원들의 입장신청을 회원정보(활동횟수, 평점 등)를 참고하여 수락하거나 거절한다.  - 방장은 파티원들이 모이면 활동의 정확한 시간과 장소(지도 api를 활용)를 투표를 통해 조율하도록 한다.  - 활동참여인원이 부족할 경우 그 날 활동에 참여할 용병을 모집하도록 한다.  ○ 파티원  - 파티원은 모집지역과 활동시간을 선택한 후 매칭을 시작한다.  - 매칭 시 선택한 설정으로 개설된 방(모임소개,현재인원수/모집인원수)을 모두 보여준다.  - 이 중 원하는 방을 선택하여 가입신청을 한다.  - 파티 가입 후 채팅방에 참여할 수 있다.  - 장소와 정확한시간을 투표한다.  ○ 활동기록  - 그동안의 활동횟수와 활동의 평가기록을 관리한다.  ○ 평가(매너)  - 모임 후 모임에 참여한 파티원들을 별점을 통해 평가하도록 한다.  ○ 채팅방  - 파티원들의 프로필을 확인할 수 있고 대화할 수 있도록 한다.  - 투표기능을 통해 조율한 시간과 장소를 기반으로 캘린더를 작성한다. |

**프로젝트명 : Physical partner**

요구사항 명세서 (업무기술서)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 로그인 |
| 단위업무명 | 로그인 | | |
| * 로그인시 아이디와 비밀번호를 입력하여 로그인한다. * 아이디는 이메일을 이용한다, 카카오 로그인참고  1. 비밀 번호는 8자리 이상을 사용해야한다. 2. 비밀 번호 조합은 숫자, 문자, 특수문자를 하나 이상 사용해야한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 회원 |
| 단위업무명 | 회원정보 | | |
| * 회원은 (주민번호, 이름, 닉네임 ,이메일, 비밀번호, 번호, 가입일, 활동기록) 등으로 관리한다. * 주민번호는–를 포함한 14자리 문자로 (000000-0000000)로 구분한다. 이때 앞의 6자리는 생년(두자리)월(두자리)일(두자리), 뒤의 7자리는 주민등록번호상 뒷자리 7자리와 동일하다. * 이름은 본명을 사용하도록한다. * 닉네임은 기본값으로 이름을 사용하며 원할시 수정할 수 있다. * 이메일은 xxxxxx@xxxxx.com 처럼 이메일형식으로 관리한다. * 비밀번호는 비밀번호 항목 참고 * 번호는 –을 포함한 13자리 문자로 (+82 10-0000-0000)로 표현하며 번호가 없는 경우 000-0000-0000 으로 null 값을 표현한다. * 가입일은 6자리 문자로 (yymmdd)와 같이 표현한다. * 활동기록은 평점, 그룹참여수 숫자로 관리하며 평점은 평가의 평점항목을 참고 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 회원 |
| 단위업무명 | 친구 | | |
| 1. 그림입니다.  원본 그림의 이름: clip_image001.png  원본 그림의 크기: 가로 554pixel, 세로 554pixel 친구 관련 메뉴는 친구 목록, 친구 요청 목록, 채팅으로 구성되어 있다. 2. 친구 목록에서 친구를 클릭하게 되면 해당 친구의 프로필을 확인할 수 있다. 3. 친구 추가는 친구를 검색해서 추가하는 방법과 들어간 파티에서 추가하는 방법이 있다. 4. 채팅을 누르게 되면 현재 진행중인 채팅 볼 수 있고 채팅을 보낼 수 있다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 회원 |
| 단위업무명 | 활동기록 | | |
| * 활동기록은 해당하는 활동별로(활동참여횟수, 매너평점)으로 구분하며 매너 평점은 평가항목참고 * 활동기록은 회원가입시부터 회원탈퇴시까지 관리한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 매칭 |
| 단위업무명 | 매칭 | | |
| 1. 매칭 메뉴를 클릭 하면 매칭 필터 창이 출력된다. 2. 매칭 필터를 설정하고 매칭 버튼을 클릭하면 조건에 맞는 파티들이 정렬된다. 3. 정렬된 파티를 열람할 수 있고 가입신청을 할 수 있다.   그림입니다.  원본 그림의 이름: clip_image001.png  원본 그림의 크기: 가로 1299pixel, 세로 723pixel | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 매칭 |
| 단위업무명 | 매칭필터 | | |
| * 매칭 필터는(활동 종류,시간,지역) 등으로 관리한다 * 활동 종류는 ???로 구분한다 * 시간은 00~24의 숫자로 표현한다. * 지역 구 단위로 구분한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 파티 |
| 단위업무명 | 파티 | | |
| 1. 파티 생성시 운동, 지역, 간단한 소개를 작성하여 생성. 2. 파티에 대한 메뉴는 공지사항, 일반 게시판, 투표, 파티원 목록으로 구성되어 있다. 3. 파티원으로 속해있지 않으면 파티 가입신청에 대한 버튼이 활성화 되어있다. 4. 해당 파티에 대한 개설 날짜, 활성도를 확인 할 수 있다. 개설날짜는 Date 값으로 저장한다. 활성도는 파티 모임의 빈도수, 일주일간의 게시글, 투표 횟수를 통해 표로 나타낸다. 5. 파티원목록을 확인 하면서 파티원들이 해당 파티에서 활동을 몇 번 했는지에 대한 간략한 정보를 클릭 시 확인 할 수 있다.(파티원 이름, 평점, 가입일자, 활동 횟수)  * 활동 점수는 회원들의 평가를 통한 점수로 표현한다.  1. 파티원 목록에서 친구 신청을 할 수 있다. 2. 공지사항을 통해 방장이 다음 모임에 대한 투표 시간을 정해주면 확인하고 파티원들이 투표할 수 있다. 3. 일반게시판에서 회원들이 글들을 게시 할 수 있다. 게시글은 이미지, 위치, 글로 저장된다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 파티 |
| 단위업무명 | 방장 | | |
| * 파티의 개설자를 방장으로 구분한다. * 방장의 회원정보는 이름,나이,성별,활동 점수 등으로 표현한다. * 방장은 해당 파티의 회원과 할동(투표)을 관리한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 파티 |
| 단위업무명 | 파티원 | | |
| 1. 파티원은 방장, 용병, 정회원으로 나눈다 2. 방장은 공지사항 관리, 투표 관리, 파티 가입 승인/거절, 파티원 강퇴 등 파티관리를 할수있으며 3. 정회원은 정기적으로 파티에 참여할수 있다. 4. 용병은 단기적으로 파티활동에 참여 한다. 희망한다면 기간을 늘리거나 정회원 가입이 가능하다. 이 절차는 방장의 규정에 따름 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 파티 |
| 단위업무명 | 모임 | | |
| * 모임은 시간,장소,인원을 필요로한다. * 모임은 방장만 개설할 수 있다. * 모임은 방장이 선결제후 인원에게 포인트를 지급받는다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 매칭 |
| 단위업무명 | 용병 매칭 필터 | | |
| * 용병매칭필터는 지역 ,시간으로 관리한다. * 지역은 구 단위로 구분한다. * 시간은 00~24의 숫자로 표현한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 활동기록 |
| 단위업무명 | 평가 | | |
| 1. 평가는 매너 평점을 평가한다. 2. 매너 평점은 활동이 끝난 후 같이 활동한 파티원들이 별점으로 평가하도록 하며 별점은 5점만점 에 0.5점단위로 평가한다. 3. 파티원들이 평가해준 별점의 평균으로 해당 활동의 평점을 기록한다. 4. 마이페이지에서 평가를 들어가서 볼 수 있다. 5. 같은 그룹에서는 그사람 프로필을누르면 평가를 볼 수 있다. 6. 표시되는 평가항목은 활동횟수, 매너 평점 이다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 채팅 |
| 단위업무명 | 파티게시판 | | |
| 1. 파티 게시판은 파티 정보,커뮤니티,회원정보 등으로 관리한다. 2. 파티 정보에는 파티명, 활동 종류, 파티 소개 등을 포함하도록 한다. 3. 파티명은 한글/영어 상관없이 15글자 이하의 문자로 표현한다. 4. 활동 종류는 해당 그룹의 활동을 문자로 표현한다. 5. 커뮤니티는 공지사항 커뮤니티를 , 기본으로 가지고있으며 방장권한을 가진 회원이 추가할 수 있다. 6. 커뮤니티의 채팅권한은 방장이 설정하도록 한다. 7. 투표는 공지사항 커뮤니티에서 진행할 수있다. 8. 회원정보는 이름,나이,성별,활동 점수로 표현한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 채팅 |
| 단위업무명 | 1:1채팅 | | |
| * 1:1 채팅은 친구끼리만 가능하며 파티 게시판과 달리 별도의 채팅UI를 이용한다. * 1:1 채팅은 친구목록, 채팅방 중 선택하여 친구목록 선택 시 친구목록을 보여주며 친구를 선택 시 채팅을 할 수 있도록 한다. * 채팅방 선택 시 개설된 채팅방을 확인 할 수 있다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 경쟁 |
| 단위업무명 | 경쟁시스템 | | |
| 1. 경쟁은 파티와 무관하며 누구나 경쟁방장을 할 수있다. 2. 경쟁팀은 초대를 통해 모집한다. 3. 경쟁은 날짜,시간,장소를 예약한 팀이 모집글을 올려 상대팀을 모집한다. 4. 예약비용은 경쟁모집팀이 미리 예약을 한 후 상대팀이 절반의 비용을 모집팀에게   지불한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단위 업무 기술서 | | | |
| 프로젝트명 | 취미생활 매칭 시스템 | | |
| 영역 | 관리자 | 서브시스템명 | 경쟁 |
| 단위업무명 | 경쟁방장 | | |
| 1. 경쟁방장은 초대 기능을 통해 같이 경쟁할 경쟁팀원을 모집한다. 2. 경쟁방장은 팀원모집이 완료되면 원하는 날짜 시간에 경기장을 예약한 후 상대팀을   모집한다. | | | |