

구해줘! 룸메 보고서

강봉구, 신승헌, 정예성

The screenshot shows a '회원가입' (Sign Up) form within a window titled 'LoginWindow'. The form includes the following elements:

- Fields: 학교 이메일, 이메일 인증코드, 이름, 비밀번호, 비밀번호 확인, 연락처, 학번.
- Buttons: 발송 (Send), 인증 (Verify), 가입 (Sign Up), 뒤로 (Back).
- Annotations: A large number '1' is placed over the form fields. A number '2' is next to the '인증' button. A number '3' is next to the '가입' button.

회원가입 Data Binding

1. 회원가입 입력 사항 TextBox: StudentData객체(StudentDataToSingUp)를 업데이트
2. 회원가입 이메일 발송 및 인증 Button: EmailData객체를 업데이트하여 랜덤 발송한 코드(EmailSendCommand)와 입력받은 Text가 일치하는지 비교(EmailCheckCommand)
3. 회원가입 Button: StudentData객체(StudentDataToSignUp)를 DB에 Insert 하기 위함(SignUpCommand)

회원가입 Data Binding Why & Advantage

회원가입 Window(UI)와 사용자에게 받는 입력(Data)를 분리하여 관리함으로써 DB 데이터 추가와 UI 디자인을 분리하여 관리가 용이했음

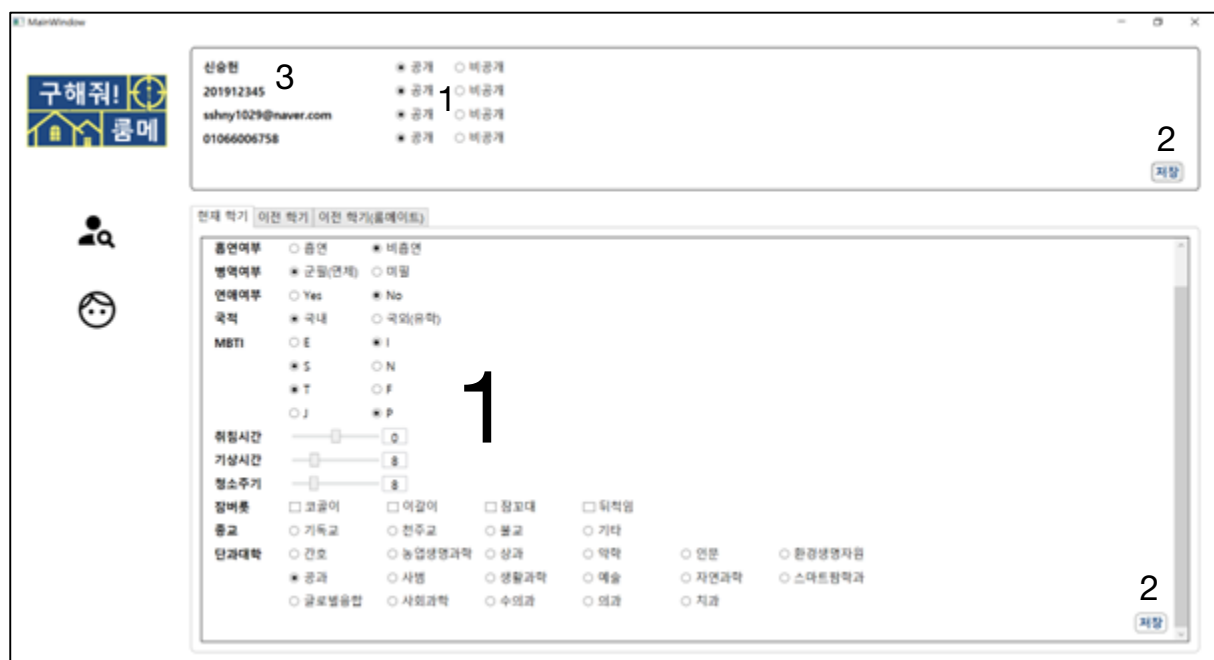


로그인 Data Binding

1. 로그인 입력 사항 TextBox: StudentData객체(StudentDataToLogin)에 임시 저장
2. 로그인 Button: StudentData객체(StudentDataToLogin)과 DB를 비교하기 위함 (LoginButtonCommand)

로그인 Data Binding Why & Advantage

로그인 Window(UI)와 사용자에게 받는 입력(Data)를 분리하여 관리함으로써 DB 데이터 탐색과 UI 디자인을 분리하여 관리가 용이했음

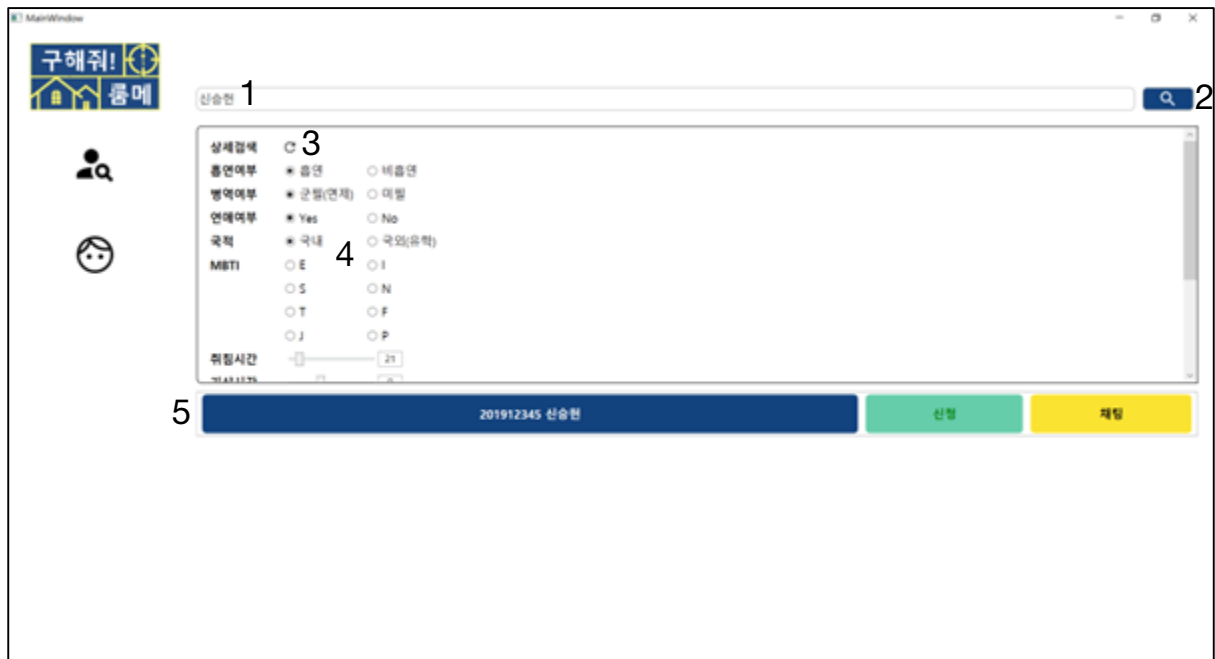


프로필 Data Binding

1. (본인, 파트너)프로필 체크리스트 RadioButton: DB에서 읽어온 데이터를 표시하거나 사용자 입력을 임시로 StudentData객체(StudentDataToLogin)에 업데이트
2. (본인)프로필 체크리스트 저장 Button: StudentData객체를 DB에 저장 (SaveButtonCommand)
3. 개인정보 Lable: DB에서 읽어온 데이터를 표시

프로필 Data Binding Why & Advantage

사용자 입력과 DB를 연동한 데이터를 프로필 Window(UI)에 표시하고 갱신하는데 수월했음



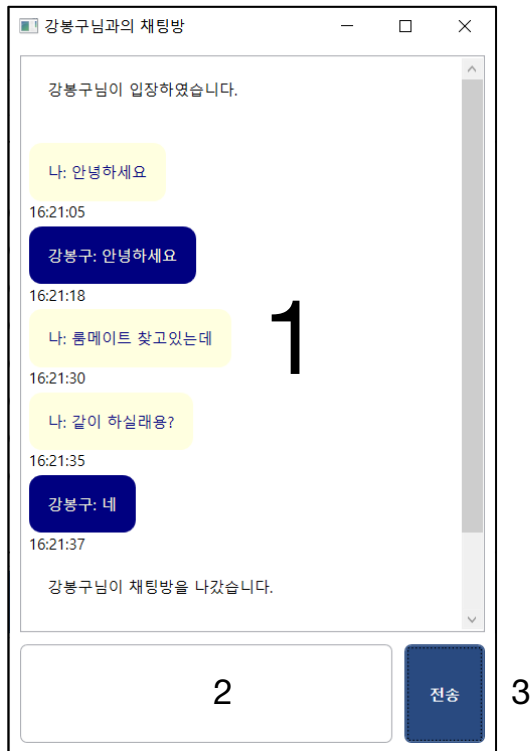
검색 Data Binding

1. 검색 TextBox: 사용자 입력을 임시로 StudentDataToSearch:StudentData(StudentDataToSearch)의 객체에 저장
2. 검색 Button: 검색TextBox를 Parameter로 받아 사용자 입력이 있을 시 입력을 DB에서 Select, 사용자 입력이 없을 시 검색용 체크리스트를 DB에서 Select(SearchButtonCommand) 후 StudentDataToSearch:StudentData List(StudentDataToShowProfiles)에 추가
3. 초기화 Button: 검색TextBox와 체크리스트를 초기화(RefreshCommand)
4. 검색용 체크리스트 RadioButton, CheckBox, Slider: 버튼 값 변경 시 검색 Button 작동(SearchButtonCommand)
5. 검색 결과 ListView: StudentDataToSearch List(StudentDataToShowProfiles)를 사용자에게 표시, 파트너 프로필에 StudentDataToSearch List(StudentDataToShowProfiles) 원소의 학번과 이름 표시

검색 Data Binding Why & Advantage

사용자 입력으로 DB에서 탐색한 데이터를 검색 Window(UI)에 표시하고 갱신하는데 수

월했음



채팅 Data Binding

1. 채팅 메시지 ListView: 전송 Button 클릭(SendCommand) 시 또는 스레드에서 상대가 전송한 메시지를 탐색했을 시(ReceiveMessage) ChattingModel List(MessageList)에 추가해 표시
2. 전송 메시지 TextBox: ChattingData의 객체(ChattingData)에 임시저장
3. 전송 Button: ChattingData의 객체의 데이터를 ChattingModel List(MessageList)에 추가, 서버에 전달해 파트너가 수신할 수 있도록 함

채팅 Code Behind

1. 채팅 Window 생성자: Code Behind에 구현된 메서드인 ReceiveMessage에서 ViewModel(StudentViewModel)에 접근하기 위해 사용됨
2. 채팅 ReceiveMessage: 외부 스레드에서 Window의 UI스레드에 접근하기 위해 Dispatcher.Invoke 메서드가 사용됨, Dispatcher.Invoke 메서드를 Code Behind 밖에서 사용하는 데에 어려움을 겪음
3. ScrollToBot: ReceiveMessage 호출 시 스크롤바를 최하단을 내림, Data에 접근하는 기능이 아니므로(사용자 편의성을 위한 기능이므로) Code Behind에 구현하는 것이 합리적이라고 판단함

공통 Code Behind

1. TextBox 초기화를 위한 PreviewMouseLeftButtonDown: TextBox의 초기값(안내문구)을 삭제함

2. Navigation을 위한 Button_Click: Page 전환
3. Window 종료를 위한 OnClosing: Window 닫기 시 서버 접속을 해제함

사용 이유

1. Data에 접근하는 기능이 아니므로(사용자 편의성을 위한 기능이므로) Code Behind에 구현하는 것이 합리적이라고 판단함
2. Chatting Server: 유저(Client) 프로그램 구현에 초점을 맞춤

서버용 컴퓨터(Alps 동아리 컴퓨터)가 가동하고 있지 않은 경우 프로그램이 동작하지 않음