Meeting02(2015/01/30/1830)

討論事項：

一、每周一1830為固定討論時間

二、Project(Taipei Breakfast、Alice)

三、Git+bitbucket+sourceTree

決定事項：

(暫無)

工作事項：

一、先去試著安裝、申請，Git需要的東西

追蹤事項：

(暫無)

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting03(2015/02/02/1830)

討論事項：

一、註冊會員(1)快速註冊(2)正式註冊(3)其他註冊(FB, Gmail)

二、註冊驗證(1)用驗證碼(2)E-mail(3)簡訊

決定事項：

一、星期五(2/6)開會決定專題

工作事項：  
一、註冊bitbucket帳號

追蹤事項：

(暫無)

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting04(2015/02/04/1830)

討論事項：

一、新組員加入

二、討論專題：

Taipei Breakfast──會員分消費會員和商家會員兩種、如何吸引初始會員(免費飲料、優惠卷)、

對商家的收費機制分兩種：會員等級制(免費會員->黃金會員->鑽石會員)、

商品抽佣制(消費者每消費一筆抽佣金)

Alice──主體是運動(跑步及腳踏車)找團型網站結合遊戲

以手機以googleMap定位取得運動時間及距離回傳DATABASE

取得的參數轉換回網站的開團數據

開團可以選擇模式：

1.競賽模式:以開團成員成果互相比拼 可以設定為每日排名或是每周排名等，無實質利益，另外會於主頁中公布每月的運動王前5名。

2.目標模式:以固定分數為目標，可選擇小目標或大目標，大目標設定為以一個人時間內不可能達成為主。

為了增加運動意願加入遊戲要素，大目標設定成BOSS級怪物，成功討伐掉落素材，小目標為小型怪或探索，取得一般素材，素材集合可合成物品增加運動轉換分數之參數系數，為了增加一起運動之意願，設定為同一運動團之團員如在一定時間內於一定距離內按下開始運動之手機按鈕，可獲得組隊加成。

商業方面主要為額外收費制，例如於商城販賣一個月內增加轉換系數之服務，或是增加獲得素材數量之道具，實際廠商也可和各大路跑結合，增加曝光度及商機。

另外遊戲都要設定主題，例如:現代的"鬼"都潛伏於網路中，為了討伐"鬼"開發出了轉換現實的運動動能為"道"的裝置，利用"道"可對網路中的"鬼"造成傷害，諸如此類的可吸引遊戲玩家的主題。

制作難度:A+，手機部分沒做出來的話等於2/3的可看性都沒了。

決定事項：

(暫無)

工作事項：

(暫無)

追蹤事項：

(暫無)

附註：

潘麗珍老師的專題建議──包含金流、物流、資訊流

Ex.實體店面

Ex.現成網站改良

專題步驟：1. Before coding =>1.需求分析

2.前後端功能分析

3.流程 activity diagram

4.功能之user case Diagram

5.表格(ER model)

6.再和使用者討論

2. Prototype-畫面設置

3. 上述皆完成才Start coding

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting05(2015/02/06/1830)

討論事項：

1.自介

2.專題討論:

a.減少廚餘產生的機制( 此提議為技嘉文教基金會副執行長周麗華小姐所構想):

據環保署統計, 2013 年廚餘回收總量約 79 萬噸, 佔整體垃圾清運量 10.84% , 嚴重

浪費食物, 民眾所花費的金錢也從中流失, 所以客人如先行知道自己的食量可能會產生

廚餘(多餐點之套餐), 希望尋求客人同意去除不吃的部分餐點, 並把這些部分轉成其他

資源(ex.多付出的金額可以轉作公益用途), Taipei Breakfast 之後的功能也許可以併入

(參考: EZ table)

b.Alice:詳細內容參考Meeting04. 補充: 此題目希望能發掘smart watch未來商機

把移動數據做成網路功能

c.Taipei Breakfast: 詳細內容參考Meeting04.

補充:核心: 訂餐系統--以精簡為原則,之後再加功能

選早餐原因: 餐數目適中,不會太多

步驟: web => web app=>android with GIS

會員制:分成商家(分等級會員-抽傭金),客戶,

幫商家收集資訊,提供資訊服務(提供客戶優惠分散尖峰時段客流

提供原料建議-但須考慮商家可能不同意)

3.工具介紹:Git:下指令

Github:連結

SourceTree:圖型化介面

tortoisegit :附加功能

決定事項：

專題投票結果:決定Taipei Breakfast~

A：0分  
 B：1分

工作事項：有時間查看ER model, usecase diagram,activity diagram

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting05(2015/02/09/1830)

討論事項：

GitHub的相關使用方式

SourceTree的相關使用方式

烏龜的相關使用方式

TaipeiBreakfast與會員的互動介面設計

消費會員:

登入頁面(固定登入欄位or跳出登入用的視窗)

>>周圍可選店家 , 今日優惠/推薦餐點(麥當勞優惠鬧鐘)(對人手的需求過高)

>>店家菜單選擇畫面(註記不需要的食材),選擇後訂餐

廠商:

登入頁面

>>經營畫面:

[可選菜色設定](動態選單)

[優惠設定]

(店家ID, 菜色, 起始與結束時間, 折扣後價格)

[付費會員曝光率提高]

後臺維護介面

決定事項：

熟悉GitHub的使用

熟悉SourceTree的使用

思考店家所需要的功能

工作事項：

瞭解usecase、思考一下專題的流程圖

Bean-DAO作業上傳(整個package)至GitHub的新專案Ma\_HW\_Bean-DAO(已分享)

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting07(2015/0216//2000)

討論事項：

1. GitHub分支討論：由於本次開的Git並無開放共同寫作須使用分支合併，故加入討論
2. 評價系統：本次提出新的系統方案，為本次JavaScript作業3形式的5星評分

並加入如路天拍賣評價或留言時的那種類型的留言版

1. 討論關於系統中的小細節：

認證方式：a. 手機認證 b. email認證 c.Line認證

客訴問題：單一會員對店家投訴5次內不處理，10次以上由專人處理

商家客訴問題：客戶訂餐沒拿答3次鎖訂餐權限一周

4. 筆電記憶體是一條8G對電腦比較好還是2條4G

決定事項：

評價系統的雛型

客訴問題解決方案雛型

工作事項：

過年時每人概略想一個會員Table，各種形式都可以，只是要每人動腦一下

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting08(2015/2/25/2030) 主持人：駿緯

討論事項：

一、擬定表格屬性欄位(Database\_table v1.0 之後放上FB和Github)

二、會員登入忘記密碼之機制

三、討論JavaScript作業

四、年假收心

決定事項：

一、確定member table加入member ID欄位與member status欄位(boolean)：

* 如會員刪除帳號，會員資料還會存在，會員狀態則轉變為false；之後如有人要創資料庫中已存在卻狀態為false的帳號，可激活之。

二、忘記密碼申請新密碼之流程：

* 會員要求重設密碼須輸入自己帳號與Email，之後會寄一封信至會員Email，信件內容為一亂數網址，連結頁面以後才可在此更改新密碼。

工作事項：

一、暫定3/4(三)中午找馬老師meeting(因當天都是lab)：

* 討論資料庫&如何產生亂數網址link
* 博鈞需提前寄信與當日提醒老師，組員當日需訂便當

二、俊廷協助構思交易歷史表單(Transaction History Table?)與評價表單(可整合於一)

三、申請Cacoo帳號

追蹤事項：

暫無

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting09(2015/03/02/2030) 主持人：駿緯

討論事項：

一、如何結合Google Map API

* 問題：如何提醒顧客取餐
  + 是否可以使用Google Map API，輸入兩個地址(客人目前位置與商家地址)，依照步行速度計算取餐時間
* 衍伸問題：騎機車到公司附近早餐店取餐的顧客

二、構思交易歷史表單

* 問題：餐點項目與餐點項目單價欄位會造成資料的重複
* 延伸問題：每個表單都需要做正規化

三、討論JavaScript作業

決定事項：

一、根據第一點討論事項決定以下：

* 提供商家定位資訊給顧客得知即可
* 顧客的位置資訊是給我們平台分析使用(例如商家主要顧客群範圍)

二、根據第二點討論事項決定以下：

* 利用OrderSum ID當Foreign Key作外部關聯

工作事項：

一、了解何謂正規化與正規化的步驟

二、可以解釋Database v1.0 的雛形table

追蹤事項：

暫無

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting10(2015/03/04/1030\_原訂1230) ★馬全德老師 主持人：博鈞

討論事項：

一、無範疇思考設計：

* 專題設計上不要侷限在「會做的」和「可以做的」，而是把「想做的」都加上去。
* 可能一開始Database設計3、40張，最後實際用到的只有10幾張。
* 所有設計的功能不一定要做完，所以不要把系統想得太小和太窄。

二、Demo重點功能：

* Demo時可能只報到20~30%的功能，甚至有些功能只有一個button，端看怎麼present。
* 每個人開始想Demo要Demo什麼？開始想什麼功能可以加到專題。
* 專題要有killer application，一兩個「值得拿出來present」的點。

三、針對專題表單內容：

* 討論同一個會員帳號，不同人使用的問題(待討論)。
* OrderSum table中的Memberphone欄位要去掉，直接join會員table即可，

避免日後需要修改問題。

* 要做一張有「所有早餐餐點項目」的Table。
* 各Table的關係要解決(一對一、一對多、多對多)。

四、延伸思考設計：

* Request和Response的問題(做一個Refresh鈕 or 利用DWR架構)
* 金流系統(信用卡、第三方支付如PChome即將推出的Pi)

決定事項：

工作事項：

一、瞭解什麼是Server-side push

二、瞭解DWR

三、瞭解UML圖(暫定三月底之前要全部畫好)

四、一張「總餐點項目」table(哲宇)

追蹤事項：

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Meeting11(2015/03/09/2030) 主持人：俊廷

討論事項：

1.優惠券呈現方式，如：射飛鏢、鬧鐘

2.Android App追加進版圖

3.建立空的HTML頁面來展現架構(JSP元件)

4.Android要先研究的可以參考"Java與Android技術整合應用

5. 在登入的方式多FB登入的設定

6.Google MAP KEY的申請

7.DEMO的功能

決定事項：

1.Orderdetail主鍵為無異議流水號

2.OrderSum的會員電話刪除

工作事項：

1.活動圖初稿 (駿、宗、沛)

2.ER Model圖 (博、廷)

3.餐點總表(哲)

追蹤事項：

‧討論同一個會員帳號，不同人使用的問題

‧DWR

‧登入畫面的驗證碼功能(防機器人)

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------