

# 기능경기대회 과제출제

(전국 기능경기대회)

직 종 명: 웹디자인 및 개발

출제위원: 장 경 환 (인)

작성일자: 2024. 5. 27.

검토위원: (인)

검토일자: 2024. 5. 28.

한 국 산 업 인 력 공 단

## 2024년도 전국기능경기대회

분 과	IT·디자인	직 종 명	웹디자인 및 개발
경기시간	14시간		

### ○ 시행 시 유의사항

(시행 전)

(시행 전)

1. 참가선수에게 각각 비번호를 부여하고, 작품도 비번호에 의하여 관리한다.
2. 작업대 등 각 선수에게 배당되는 시설 및 자리는 추첨에 의하여 배정한다.
3. 선수 요구사항, 주의 및 참고사항(과제는 섹션 또는 경기일자별로 구성되어 있으며, 각 섹션 별 작업이 끝나면 바로 채점할 수 있다.), 경기시간 계획 등을 전 선수에게 명확히 알려준다.
4. 시설 목록상의 소프트웨어 및 참고자료가 하드웨어에 설치되었는지 확인 후 작업한다.
5. 경기 시간에 선수가 설치하게 될 XAMPP의 설치경로인 C:\xampp\htdocs 에 모든 작업을 저장해야 함을 설명한다.
6. 지참 공구[수검표, 신분증, 지참 소프트웨어, 마커 또는 색연필, 흑색 사인펜(1개), 흑색 유성 네임펜(1개)] 이외의 참고자료 및 CD, 디스켓 등 어떠한 물품이라도 시험 중 지참할 수 없다. (단, 시설목록 외의 물품을 사용하고자 할 때에는 감독위원의 허가 하에 사용할 수 있다.)
7. 경기장 시설목록 이외의 소프트웨어는 PC 사양에 적합한 소프트웨어만 설치 가능하며, 소프트웨어 설치 시 심사위원과 지도 교사들이 함께 확인한 다음, 심사위원만 입회하에 경기 시작하기 전 미리 설치 해놓아야 한다.
8. 심사위원은 경기 시작하기 전에 배포된 참고자료 CD를 개봉하여, 선수 PC에 참고자료와 XAMPP 등을 함께 복사해 주고 선수가 직접 설치토록 한다.
9. 사이트의 첫 페이지 파일명은 index.\*로 해야 됨을 선수에게 주지시킨다.
10. 평가는 Chrome에서 주소창에 127.0.0.1 주소로 페이지를 열어 채점함을 선수에게 주지시킨다. 이 주소에서 웹페이지가 열리지 않거나, 실제 작업은 완료하였으나 링크에러 및 기타 에러 등에 의해 페이지를 열 수 없을 경우, 관련 항목에 대해 0점 처리됨을 주지시킨다. (예시: CMS, 게시판 등의 작업은 실제 완성하였으나 로그인 또는 메뉴(링크 등)를 클릭하였을 때 링크페이지가 열리지 않는다면 관련 채점항목은 모두 0점 처리)
11. 심사장은 심사위원의 주관적, 객관적 평가항목과 평가점수가 골고루 편성되어 평가할 수 있도록 조 편성을 한다.
12. (주관적 채점은 채점번호표 사용 방식으로, 객관적 채점은 심사위원 조별 합의 채점 방식으로 한다.)

(시행 중)

1. 경기 중인 선수에게 지도교사나, 같은 학교 학생 등 외부인이 일체 접근하지 못하도록 한다.
2. 선수 상호 간에 대화를 나누거나, 작품에 관한 파일 등을 교환하지 못하도록 한다.
3. 선수들은 모든 작업을 XAMPP의 설치경로인 C:\xampp\htdocs에 저장토록 한다.
4. 경기 중에 경기 시간을 변경할 때는 경기 시간의 2/3 경과 이전에 하도록 한다.
5. 의문 사항은 심사위원이나 집행위원에게 질문하여 지시에 의거 처리하도록 한다.
6. 진행 중에는 심사위원이나 집행위원의 지시에 순응토록 하고 질서를 지키고 안전사고 예방에 유의하도록 한다.
7. 선수가 컴퓨터 활용 미숙 등으로 인한 경기 진행이 어렵다고 판단될 때, 심사위원은 시험을 중지시키고 실격 처리할 수 있다.
8. 이미지화 된 서체 외에는 일반 텍스트는 트루타입 글꼴을 사용한다.

(시행 후)

1. 각 모듈별로 작업이 완료되면, 심사위원은 외장형 HDD로 선수들의 작품(비번호 폴더)을 직접 저장하여 채점 시 유의 사항 및 채점 기준표 등을 참고하여 채점토록 한다.(각 모듈 작업이 종료되는 직후, 채점함을 원칙으로 하나, 채점항목 특성에 따라 일자별 경기종료 후 각 선수 컴퓨터에서 직접 채점도 가능)
2. 경기 종료 후, 선수들이 완성한 작품을 USB에 저장하여 제출토록 한다.
3. 채점 시, 채점 시 유의사항 및 채점기준표상의 문제점이나 기타 문제점 발생 시 심사위원 전원의 합의에 따라 합리적이고도 객관성 있게 채점하고, 그 사항을 대회집행본부에 통보토록 한다.

## 과제출제 기준자료

과제구분	재료구분	재료명	규격(치수)	단위	1인당수량	공동수량	비고
공통	지급재료	과제출력용지	· A4(지방대회500장, 전국대회4000장)	장	-	4000	
공통	지급재료	원형스티커	· USB 부착용 숫자(1~50) 스티커	세트	-	3	
공통	지급재료	봉인용스티커	· 컴퓨터 및 출입문 보안 스티커	장	-	100	
공통	지참재료	필기도구	· 제한 없음	개	1	-	
공통	지참재료	유선 키보드/마우스	· 개인용 (USB허브&저장기능 불허)	개	1	-	
공통	지참재료	유선 헤드셋	· 개인용 (USB허브&무선기능 불허)	개	1	-	
공통	지참재료	음악파일	· 개인용(지방대회는 지참 불허)	개	1	-	사전 승인
공통	지참재료	백업용 USB	· 경기종료 후, 개인작품 백업용	개	1	-	사전 승인

## 경기장 시설 및 장비 목록

no.	시설 및 장비명	규격(사양)	단위	1인당수량	공동수량	비고
1	선수PC (최신사양)	<div>CPU · Intel i7 이상(2.9GHz이상)</div> <div>RAM · 32G이상</div> <div>그래픽카드 · 지포스GTX1660 Super 6GB이상</div> <div>OS · Windows 11, 64bit, 한글</div> <div>SSD · 512GB 이상</div> <div>키보드 · 유선 한글(103/106키)</div> <div>마우스 · 유선, 광학(Optical)</div> <div>모니터 · 24" 듀얼모니터(1인당 2대)</div> <div>기타 · 사운드카드 · 헤드셋</div>	대	1	5	공동수량은 예비용임
2	LAN공사	· 선수용 컴퓨터는 인터넷 연결과 차단이 동시에 가능해야 함 · 심사위원용 컴퓨터는 상시 연결	식	-	1	
3	음향시설	· 스피커, 마이크(유선1+무선1)	식	-	1	
4	선수용 책상	· 800mm×1200mm	개	1	-	
5	선수용 의자	· 사무용(등받이, 바퀴)	개	1	-	
6	심사위원 PC	· 선수PC와 동일 규격	대	-	8	
7	심사위원 책상	· 책상 450mm×1200mm	개	-	8	
8	심사위원 의자	· 선수용과 동일 규격	개	-	16	
9	대형TV	· 85인치 이상 · 지방대회는 빔프로젝터로 대체가능	대	-	2	
10	컬러복합기	· 레이저, 2400dpi이상, 24ppm이상 · 네트워크(유선랜) 지원	대	-	1	
11	외장SSD	· USB3.0, 1TB 이상, 보안가능모델	개	-	1	

12	USB메모리	· USB3.0, 64GB 이상	개	1	5	
13	Windows 11	· 64bit 한글	개	1	5	정품
14	MS Office	· 2016 이상	개	1	-	정품
15	한컴오피스	· 2018 이상	개	1	-	정품
16	Photoshop	· Adobe CC 2022 이상(영문)	개	1	-	정품
17	Illustrator	· Adobe CC 2022 이상(영문)	개	1	-	정품
18	Sublime Text	· Sublime Text 4	개	1	-	평가판 가능
19	PhpStorm	· 2023.1 이상 최신 버전	개	1	-	평가판 가능
20	Visual Studio Code	· 1.77.3 이상 최신 버전	개	1	-	무료
21	Google Chrome	· 112.0.5615.138 이상 최신 버전	개	1	-	무료
22	bootstrap	· ver. 5.2.3 이상 최신 버전	개	1	-	무료
23	XAMPP	· ver. 8.2.0 Windows Portable	개	1	-	경기당일 별도제공
24	Laravel	· ver. 10.x 이상 (PHP 8.1 이상 지원)	개	1	-	
25	jQuery	· ver. 3.6.4 이상	개	1	-	
26	jQuery UI	· ver. 1.13.2 이상	개	1	-	
27	Zeal Doc	· ver. 0.6.1 이상 (64bit Windows Portable)	개	1	-	
28	VSCode 확장팩	· 직종설명서 기준	개	1	-	
29	Sublime Text 패키지	· 직종설명서 기준	개	1	-	
30	-prefix-free	· PrefixFree 1.0.7 (prefixfree.min.js)	개	1	-	

\* 심사위원 회의실/채점실의 시설과 장비 목록은 직종설명서 참고

# 2024년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	모두의 축제	과제번호	A모듈
경기 시간	4시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 과제 설명

### 가. 개요

- 경북축제관리위원회에서는 매월 전국에서 열리는 문화관광축제를 많은 사람들이 쉽고 즐겁게 모두가 함께 즐길 수 있는 웹사이트의 제작을 의뢰했다.
- 경북축제관리위원회는 문화관광축제를 홍보하기 위해 만들어진 단체이다.
- 경북축제관리위원회는 축제 정보를 보다 편리하게 알기 위해 각 지역별 축제 현황 데이터 시각화, 축제 장소 360 뷰어 서비스, 축제 탐방 모집 서비스 등의 기능을 요구하였다.

### 나. 과제 구성 및 경기 시간

- 과제는 3개의 모듈과 Team Challenge로 구성되어 있으며, 정해진 시간 내에 각 과제를 완성하여 제출한다.
- 해당 모듈을 완성한 후에는 다음 모듈을 작업해도 된다.
- 해당 모듈의 제출 시간이 지난 뒤에는 수정할 수 없다.

모듈	시간	배점
	14시간	100
A	4시간	40
B	3시간	28
C	3시간	30
Team Challenge	4시간	2

### 가. 과제도면

구분	메뉴
메인메뉴	문화관광축제
	전국 축제
	축제 안내
	축제 탐방
부가메뉴	로그인
	회원가입

# 1. 요구사항

## 가. 과제 요약

- 디자이너이자 퍼블리셔인 당신은 경북축제관리위원회 측의 요구사항과 주 소비 타겟층에 맞춰서 디자인 시안과 그에 맞는 퍼블리싱을 완료해야 한다.
- 메인페이지와 서브 페이지 디자인은 일반 PC용 페이지를 제작하여야 한다.
- 메인페이지는 페이지의 특색과 포인트, 페이지의 역할을 한눈에 알 수 있고 페이지 방문자를 페이지에 계속 머물 수 있게 유도할 수 있는 디자인과 기능이 있어야 한다.

## 나. 공통사항

- 기본 채점 브라우저는 Chrome 브라우저에서 채점한다.
- 모든 페이지는 디자인의 일관성이 있어야 한다.
- 모든 페이지는 일반 PC용(1920x1080)으로 제작해야 한다.
- 선수는 HTML5와 CSS3로 페이지를 제작해야 하며, JavaScript를 사용하지 않아야 한다.
- 모든 <a> 태그에는 임시 링크(#)를 지정해야 한다.
- 모든 <img> 태그에는 alt와 title 속성을 사용해야 한다.
- 모든 텍스트는 가독성과 디자인 요소를 고려하여 디자인한다.
- 모든 페이지의 헤더 내비게이션의 링크는 정상 작동해야 한다.

## 다. 페이지 구성

- 모든 페이지에는 헤더 영역과 푸터 영역이 포함된다.
- 메인페이지는 문화관광축제 홍보 영역, 비주얼 영역, 공지사항 영역, 이번 달 축제 안내 영역, 축제 통계 영역, 360 축제 뷰어 서비스 영역이 포함된다.
- 서브 페이지는 문화관광축제 소개 영역, 축제 안내 영역이 포함된다.
- 위 이외의 영역을 선수가 임의로 추가할 수 있다.

## 라. 공통영역

- 헤더 영역은 [로고 이미지, 내비게이션, 로그인, 회원가입]이 보인다.
- 로고는 심볼 아이콘과 “**Universal Festival**” 텍스트가 포함되어 사이트 특성에 맞게 디자인해야 한다.
- 로고 이미지를 클릭하면 메인페이지로 이동되어야 한다.
- 내비게이션은 [문화관광축제, 전국 축제, 축제 안내, 축제 탐방]으로 구성되어 보여져야 한다.
- 헤더 영역에는 최소 1개 이상의 애니메이션 효과가 존재해야 한다.
- 푸터 영역은 “A-Module/text/푸터.txt” 파일의 내용을 활용하여 제작하여야 한다.
- 푸터 영역에는 로고와 카피라이트가 존재해야 한다.

## 마. 메인페이지

### ○ 문화관광축제 홍보 영역

- 메인페이지에 접속했을 때 애니메이션 효과와 함께 모달창 형태로 나타난다.
- 모달창은 [모달 이미지, 체크박스, “오늘 하루 열지 않기” 텍스트, 닫기 버튼]이 존재해야 한다.
- 모달 이미지는 “A-Module/text/모달.txt”를 활용하여 제작하고, 선수가 직접 창의적으로 디자인하여야 한다.
- 모달창은 화면이 스크롤 되어도 같은 위치에 고정되어 있어야 한다.
- 체크박스의 선택 여부와 상관없이 모달창은 메인페이지에 접속했을 시 항상 나타나야 하며, 닫기 버튼을 클릭했을 시 모달창이 닫혀야 한다.

### ○ 비주얼 영역

- “A-Module/images/비주얼” 폴더 내의 이미지를 활용하여 페이지의 특성을 알 수 있도록 디자인되어야 한다.
- 3개의 이미지가 전환 효과를 가지면서 약 3초에 한 번씩 바뀌어야 한다.
- 전환 순서는 [1-2-3-1-2-3-1-2...]와 같은 순서를 유지하며 반복적으로 전환되어야 한다.
- 각각의 이미지마다 다른 내용의 텍스트가 존재해야 하며, 텍스트 또한 이미지와 함께 약 3초에 한 번씩 바뀌어야 한다.
- [재생/일시정지]를 할 수 있는 버튼 존재하며, 이를 통해 전환 효과를 정지시키거나 재생할 수 있다.
- 전환 효과 재생 중에는 정지 버튼이 보이며, 전환 효과가 정지되었을 때는 재생 버튼이 보여야 한다.

### ○ 공지사항 영역

- “A-Module/text/공지사항.txt” 텍스트를 활용하여 제작한다.
- 공지사항은 텍스트로 이루어져 있으며, 각 공지사항에 마우스 오버 시 해당 공지사항의 이미지가 마우스 위치에 나타나며, 마우스를 움직일 시 이미지가 따라다녀야 한다. 이미지는 “A-Module/images/공지사항” 폴더 내의 이미지를 활용하여 제작하여야 한다.
- 자세한 기능은 “A-Module\_영상자료/공지사항.mp4”를 참조한다.

### ○ 이번 달 축제 안내 영역

- “A-Module/images/이번 달 축제 안내” 폴더 내의 이미지와 “A-Module/text/이번 달 축제 안내.txt” 텍스트를 활용하여 제작한다.
- 이번 달 축제 안내 영역은 [축제 안내 영역, 이전 버튼, 다음 버튼, 현재 축제 번호와 축제 총 개수]가 존재한다.
- 이전, 다음 버튼을 클릭했을 시 축제 안내 영역이 오른쪽 또는 왼쪽으로 슬라이드 되며 이전, 다음 버튼은 처음 번호 또는 마지막 번호에서 클릭하여도 슬라이드가 되어야 한다. (예 : [4, 5, 1](5번) 에서 다음 버튼 클릭 → [5, 1, 2](1번) / [5, 1, 2](1번) 에서 이전 버튼 클릭 → [4, 5, 1](5번))
- 축제 안내 영역이 슬라이드 중 일때 이전, 다음 버튼을 클릭했을 시 작동되어서는 안되며, 슬라이드가 멈추었을 때만 작동되어야 한다.
- 현재 축제 번호는 이전, 다음 버튼을 클릭했을 때 축제 번호가 바뀌어야 하며, 축제 총개수는 “A-Module/text/이번 달 축제 안내.txt”의 축제 개수이다.
- 자세한 기능은 “A-Module\_영상자료/이번 달 축제 안내.mp4”를 참조한다.



## ○ 축제 통계 영역

- "A-Module/text/축제 통계.txt" 텍스트를 활용하여 제작한다.
- 통계는 막대그래프 형식으로 구현하며, 막대그래프는 막대, 데이터 레이블, x축 항목이 존재해야 한다.
- 화면을 아래로 스크롤 해 해당 영역에 도착했을 때 막대가 밑에서부터 원래 위치까지 늘어나는 애니메이션과 함께 데이터 레이블의 숫자가 0부터 해당 데이터까지 증가하는 애니메이션이 나타나야 한다.
- 화면이 해당 영역보다 아래로 내려갔을 때에는 애니메이션이 유지되어 있어야 하며, 위에서 아래로 스크롤 하여 해당 영역에 도착했을 때에만 애니메이션이 나타나야 한다.
- 각 분야별 데이터 중 가장 큰 데이터는 다른 데이터와 구분되어 표시되어야 하며, 가장 큰 데이터를 기준으로 나머지 막대의 높이는 비율에 맞게 나타나야 한다.
- 자세한 기능은 "A-Module\_영상자료/축제 통계.mp4"를 참조한다.

## ○ 360 축제 뷰어 서비스 영역

- "A-Module/images/360 축제 뷰어 서비스" 폴더 내의 이미지와 "A-Module/text/360 축제 뷰어 서비스.txt" 텍스트를 활용하여 제작한다.
- 360 축제 뷰어 서비스 영역은 이미지 영역과 범위 슬라이더 영역이 존재하며 범위 슬라이더 영역을 마우스로 드래그했을 때 이미지 영역이 x축으로 360° 입체감 있게 볼 수 있도록 구현하여야 한다.
- 전국 축제 페이지로 이동할 수 있는 요소를 만들어야 한다. (실제로 동작하지 않아도 된다.)
- 자세한 기능은 "A-Module\_영상자료/360 축제 뷰어 서비스.mp4"를 참조한다.

## 바. 문화관광축제 페이지

### ○ 문화관광축제 소개 영역

- "A-Module/text/문화관광축제 소개.txt" 텍스트를 활용하여 문화관광축제에 대해 자세히 알 수 있도록 디자인한다.
- "A-Module/image/제공 이미지" 폴더 내의 이미지를 하나 이상 사용하여야 한다.

### ○ 축제 안내 영역

- "A-Module/images/축제 안내" 폴더 내의 이미지와 "A-Module/text/축제 안내.txt" 텍스트를 활용하여 축제를 원활하게 즐길 수 있도록 정보를 제공해야 한다.

## 2. 선수 유의사항

### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 최초 제출한 결과물에서 누락 된 파일 또는 경로 설정 오류 등으로 인해 발생하는 문제점에 대하여 기기 또는 저장매체의 오류로 인한 것이 아닌 한 재제출을 허용하지 않음에 유의한다.

### ○ 과제 제출 방법

- 모든 작업 파일을 A\_Module 폴더에 저장해야 하며, 그 중엔 다음 파일이 포함되어야 한다.
  - 문화관광축제 홍보 영역의 모달 이미지 - 'modal.jpg' 또는 'modal.png'
  - 심벌 로고 디자인 파일 - 'logo.jpg' 또는 'logo.png'
  - 메인페이지의 퍼블리싱 파일 - 'index.html'
  - 문화관광축제 페이지의 퍼블리싱 파일 - 'sub.html'
  - 메인페이지의 디자인 시안 - 'main.jpg' 또는 'main.png'
  - 문화관광축제 페이지의 디자인 시안 - 'sub.jpg' 또는 'sub.png'
  - 그 외의 리소스 파일은 자유롭게 구성하여 배치하되, 웹 브라우저에서 정상적으로 작동하는 데 필요한 모든 리소스를 제출해야 한다. ('index.html', 'sub.html'를 열었을 때 정상작동 해야 한다.)

# 2024년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	모두의 축제	과제번호	B모듈
경기시간	3시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 요구사항

### 가. 과제 요약

- Client Side 개발자인 당신은 경북축제관리위원회 측의 요구사항에 맞게 페이지를 완성해야 한다.
- 위원회 측은 문화관광축제 정보 제공을 위해 전국 축제 데이터 시각화 서비스 및 360 축제 뷰어 서비스를 제공하기로 하였다.
- 전국 축제 페이지의 전국 축제 데이터 시각화 서비스는 JSON 데이터를 활용하여 사용자가 전국의 축제를 시각화하여 확인할 수 있는 지도 차트 기능을 제공한다.
- 360 축제 뷰어 페이지는 제공된 이미지를 통해 사용자가 직접 축제 현장을 생생하게 체험해 볼 수 있는 기능을 제공한다.

### 나. 공통사항

- 완성된 페이지는 Google Chrome에서 정상적으로 동작해야 한다.
- 구현되는 모든 요소는 메인페이지 디자인과의 일관성을 유지해야 한다.
- 이 과제에서는 PHP 및 Database를 사용할 수 없다.
- 선수 제공 파일과 공통으로 제공된 JavaScript Library 등을 선택에 따라 자유롭게 사용할 수 있다.

### 다. 전국 축제 페이지

#### ○ 지도 영역

##### - 화면 구성

- "B-Module/map.json" 파일을 활용하여 전국 지도를 구현해야 한다.
- "map.json" 파일의 구조는 B-Module 과제 마지막 부분 첨부된 표를 참고한다.
- "B-Module/map.json" 은 각 지역 축제들의 개수와 전국 시도, 시군구 지도의 외각 부분(꼭짓점)의 좌표값들로 이루어진 데이터이다. (좌표값과 좌표값 사이를 선으로 이으면 해당 지역의 지도가 만들어진다.)
- 가장 큰 축제 진행 횟수를 기준으로 이에 맞게 각 지역별 축제 진행 횟수의 비율에 따라 지도 차트가 구현되어야 한다.
- 지도 차트는 선수가 페이지 컨셉에 맞는 색을 지정하여 지역의 배경색으로 사용하고 지역별 축제 횟수의 비율에 맞게 투명도를 주어 축제 분포도를 확인할 수 있게 구현해야 한다.
- 최소 투명도를 10%로 지정하여 지역이 완전히 투명해지는 것을 막고, 이에 맞게 투명도 비율을 구해야 한다.

#### - 지역 및 시군구 마우스 오버

- 지역(도,광역시 등) 또는 시군구에 마우스를 오버하였을 때, 해당 지역 또는 시군구가 하이라이트 처리가 되어야 하며, 지역 또는 시군구의 중앙에는 해당 지역 또는 시군구의 이름이 표시되고, 툴팁이 나타나야 한다.
- 툴팁은 마우스를 따라 움직이며, 해당 지역 또는 시군구의 이름과 총 축제 진행 횟수가 표시되어야 한다.

#### - 지역 활성화

- 만약 지역을 마우스로 눌렀을 시 누른 시점의 마우스 포인터를 기준으로 원이 생기며 마우스를 계속 누르고 있다면 원은 지역의 전체 크기까지 커져야 한다.
- 마우스를 계속 누르고 있으면 원이 커지면서 지역 범위에 맞춰 채워져야 한다.
- 만약 중간에 마우스를 떼거나 마우스의 위치가 해당 지역을 벗어나면 원은 사라져야 하고, 다시 마우스로 눌렀을 시 처음 크기부터 커져야 한다.
- 만약 지역을 마우스로 눌러 원으로 지역 전체가 채워졌다면 "map.json" 의 [cities] 속성을 활용하여 해당 지역의 시, 군, 구를 표시해야 한다.

#### - 지역 비활성화

- Shift 키를 누른 상태에서 활성화된 지역을 클릭하였을 경우 원래 표시되던 지역으로 돌아와야 한다.
- 만약 활성화되지 않은 지역을 비활성화하려고 했을 시 적절한 오류 메시지를 출력하며 동작하지 않아야 한다.

#### - 시군구 활성화

- 시, 군, 구를 마우스로 클릭하였을 때는 해당 시, 군, 구가 활성화 되어야 한다.
- 시군구가 활성화되었다면, 해당 시군구의 이름이 가운데에 계속 표시되어 있어야 하며, 활성화 상태를 구분할 수 있어야 한다.
- 여러 시군구를 활성화시킬 수 있으며, 활성화된 시군구를 다시 클릭했을 시에는 활성화 상태가 해제되어야 한다.
- 만약 활성화된 시군구가 존재하는 지역을 비활성화하였다면 해당 지역의 활성화된 시군구는 모두 활성화가 해제되어야 한다.

### ○ 사이드바 영역

#### - 화면 구성

- 페이지의 왼쪽에 사이드바가 존재하며, 페이지가 스크롤 되어도 항상 고정되어 있어야 한다.
- 사이드바는 기본적으로 닫힘 상태이며, 사이드바의 토글 버튼을 클릭한다면 애니메이션 효과와 함께 사이드바가 나타나야 한다.
- 사이드바에는 [검색 필드, 검색 버튼, 축제 카테고리, 축제 목록]이 존재한다.
- 축제 목록은 "B-Module/festivals.json"을 활용해 제작해야 하고 시작일 기준 내림차순으로 정렬되어야 한다.
- "festivals.json" 파일의 구조는 B-Module 과제 마지막 부분 첨부된 표를 참고한다.

#### - 검색

- 검색 필드는 축제명 또는 축제 장소 또는 연락처를 입력하여 해당하는 축제를 검색할 수 있다.
- 카테고리는 전체 버튼과 "festivals.json" 의 [type] 속성에서 중복된 값을 제거한 데이터가 버튼 형태로 존재하며 기본적으로 "전체" 버튼이 활성화되어 있어야 한다.
- 카테고리의 버튼을 클릭해 해당 버튼의 축제 종류가 일치하는 축제만 축제 목록에 표시되어야 한다.
- 만약 시군구를 활성화시켰다면 "festivals.json" 의 [city] 속성을 통해 활성화된 지역의 시군구에 해당하는 축제만 축제 목록에 표시되어야 한다.
- 검색 조건은 검색 필드가 일치하며, 선택한 카테고리가 일치하고, 선택한 시군구가 일치하는 축제만 축제 목록에 표시되어야 한다.

#### - 축제 목록

- 축제 목록은 [축제명, 축제기간, 축제장소, 연락처]가 표시되어야 한다. 만약 360 뷰어 기능을 지원하는 축제의 경우에는 360 뷰어 버튼이 존재해야 한다. (360 뷰어 기능을 지원하는 축제는 "B-Module/360 뷰어.txt"에 나타나 있다.)
- 축제 목록에서 축제를 마우스 오버했을 시 해당 축제의 [lng, lat] 속성을 활용하여 지도 영역에 해당 축제의 위치가 정확히 표시되어야 하며, 해당 축제가 위치한 지역이 하이라이트 되어야 하고, 만약 지역이 활성화되었다면 해당 시군구가 하이라이트 되어야 한다.
- 360 뷰어 버튼을 클릭했을 경우 360 축제 뷰어 페이지로 이동된다.
- 자세한 기능은 "B-Module\_영상자료/지도.mp4"를 참조한다.

### ○ 360 축제 뷰어 페이지

#### - 화면 구성

- 360 뷰어 화면이 존재하며, 페이지 상단에는 돌아가기 버튼과 배율이 존재하고, 하단에는 메뉴 바가 존재한다.
- 360 뷰어 화면은 "B-Module/파노라마" 폴더 내의 각 축제 폴더의 이미지와 X, Y, Z축을 활용하여 축제 장소를 360°로 보여주어야 한다.
- 돌아가기 버튼을 클릭했을 경우에는 전국 축제 페이지로 돌아가지며 이전 전국 축제 화면이 유지되어 있어야 한다.
- 배율은 현재 360 뷰어의 배율을 나타내며, 기본 상태는 1배이다. 배율은 화면의 확대 또는 축소가 일어났을 경우 변경되어야 한다. (예 : 1배 → 1.1배)

#### - 둘러보기

- 화면을 드래그하여 360°로 입체감 있게 축제 현장을 직접 구경해 볼 수 있는 기능이다.
- 화면을 상하로 드래그하였을 때는  $\pm 90^\circ$  사이에서 움직여야 한다.
- 화면이 확대된 후 드래그하여도 부드럽게 움직여야 한다.
- 화면을 드래그하였을 때 마우스 커서가 "move" 상태로 변하고 드래그를 멈추었을 때는 마우스 커서가 원래 상태로 돌아와야 한다.

#### - 확대 / 축소

- 화면에 마우스를 휠 하여 확대 또는 축소할 수 있으며 마우스를 위로 휠 하였을 때 확대, 아래로 휠 하였을 때는 축소되어야 한다. 확대는 최대 3배까지만 확대되며, 축소는 0.7배까지만 축소할 수 있다. 확대 또는 축소 모두 부드럽게 진행되어야 한다.

#### - 메뉴 바

- 메뉴 바에는 [지도 버튼, 방향키(왼쪽, 오른쪽, 위, 아래) 버튼, 확대 버튼, 축소 버튼, 전체화면 버튼]이 존재한다.
- 지도 버튼을 클릭했을 시 전국 시군구의 지도가 나타나야 한다.
- "B-Module/map.json" 파일을 활용하여 전국 시군구의 지도를 나타내야 하며, "B-Module/festivals.json" 파일을 활용하여 360 뷰어 기능을 지원하는 축제들의 위치와 이름을 지도에 정확히 표시시켜야 한다. 또한 현재 360 뷰어 중인 축제는 활성화되어 표시되어야 한다.
- 지도에서 360 뷰어 기능을 지원하는 다른 축제를 클릭했을 경우 해당 축제가 활성화되며, 360 뷰어에 표시되어야 한다. 또한 지도에는 닫기 버튼이 존재하며, 클릭 시 지도가 닫혀야 한다.
- 각 방향키 버튼을 클릭했을 시 해당 방향으로 뷰어 화면이 움직여야 하며, 각 방향키 버튼을 계속 누르고 있다면 해당 방향으로 계속해서 움직여져야 하며 상하로 움직였을 때의 조건은 "둘러보기" 항목의 조건과 동일해야 한다.
- 확대, 축소 버튼을 클릭했을 시 현재 배율에서 확대 또는 축소되어야 한다. 확대, 축소 버튼을 계속 누르고 있다면 최대, 최소 범위까지 확대 또는 축소가 되어야 한다. 확대 또는 축소의 조건은 "확대 / 축소" 항목의 조건과 같다.
- 전체화면 버튼을 클릭할 시 화면이 전체화면으로 바뀌고, 전체화면 버튼을 다시 클릭했을 때 전체화면을 해제할 수 있어야 한다.
- 자세한 기능은 "B-Module\_영상자료/360 뷰어.mp4"를 참조한다.

#### "map.json" 파일 데이터 구조

Json 구문	항목 설명
[	
{	
"name": "강원도",	지역 이름
"count": "271",	축제 진행 횟수
"map": [	지도 좌표(지도 꼭짓점 부분들 좌표)
[	
[128..., 38...], [...], [...], ...	경도, 위도
], ...	
],	
"cities": [	해당 지역의 시군구들 목록
{	
"name": "춘천시",	시군구 이름
"count": 155,	축제 진행 횟수
"map": [	지도 좌표
[	
[127..., 38...], [...], [...], ...	경도, 위도
], ...	

### “festivals.json” 파일 데이터 구조

Json 구문	항목 설명
[	
{	
"name": "뉴웨이브 로컬 임팩트 아카데미",	축제명
"start_date": "2022-02-15",	축제 시작일
"end_date": "2022-03-02",	축제 종료일
"phone": "033-910-0203",	연락처
"state": "강원도",	시도 지역
"city": "춘천시",	시군구
"address": "강원도 춘천시 공지로 255",	축제 장소
"lat": "37.86462536",	위도
"lng": "127.73542101",	경도
"type": "경험"	축제 종류
}, ...	

## 2. 선수 유의사항

### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 스스로 제출한 최종 결과물이 심사위원의 컴퓨터에서도 동일하게 동작할 수 있도록 보장해야 한다. 또한 심사위원 컴퓨터에서 경로 등의 문제로 정상 표시되지 않거나 작동에 이상이 있는 경우에도 이를 심사위원이 수정하지 않고 채점 기준에 따라 채점이 진행된다는 것에 유의한다.

### ○ 과제 제출방법

- 제출 시 js 파일을 포함하여, 구현 결과물이 Google Chrome 웹 브라우저에서 정상적으로 보이고 동작할 수 있도록 구현에 사용된 모든 리소스( 폴더 및 소스파일 )를 제출한다.
- B-Module 폴더를 생성한 후 B-Module 폴더 안에 xampp 폴더아래 htdocs 폴더 전체를 복사하여 제출한다. (이때 xampp 구동과 관련된 모든 서비스( 또는 프로세스 )를 반드시 종료한 후 복사를 실행한다. 제출한 작품은 <http://localhost/> 또는 <http://127.0.0.1/> 에서 정상 동작해야 한다.

# 2024년도 전국기능경기대회 과제

직 종 명	웹디자인 및 개발	과 제 명	모두의 축제	과제번호	C모듈
경기시간	3시간	비 번 호		심사위원 확 인	(인)

## 1. 요구사항

### 가. 과제 요약

- Server Side 개발자인 당신은 경북축제관리위원회 측의 요구사항에 맞게 페이지를 완성해야 한다.
- "축제 안내 페이지", "축제 탐방 페이지" 및 "마이페이지"를 여러 손님들이 편하게 사용할 수 있도록 제작해야 한다.
- "축제 안내 페이지"에서 축제 정보에 대해 자세히 알 수 있고, "축제 탐방 페이지"에서 여러 사람과 함께 축제를 즐기기 위해 탐방을 신청할 수 있어야 한다.
- 마이페이지에서 로그인 한 고객의 종류에 맞게 작업을 수행할 수 있어야 한다.

### 나. 공통사항

- 완성된 페이지는 Google Chrome에서 정상적으로 작동하여야 한다.
- 구현되는 모든 요소는 메인페이지 디자인과의 일관성을 유지해야 한다.
- 선수는 MySQL, PHP 등을 활용하여 페이지를 완성하고 필요한 경우 제공된 jQuery, jQuery UI, Bootstrap 등을 활용하여 UI를 구성할 수 있다.
- 선수 본인이 데이터베이스를 설계 및 구축한다.
  - 제공 파일 "C-Module/users.json"과 "C-Module/festivals.json"을 C-Module 과제 마지막 부분 제공된 표를 참고하여 유저 정보와 축제 정보를 데이터베이스에 삽입해야 한다.

### 다. 로그인/회원가입

#### ○ 회원가입

- 헤더 영역의 회원가입 링크 클릭 시 회원가입 페이지로 이동된다.
- 회원가입 페이지는 [프로필 이미지, 아이디, 비밀번호, 이름, 생년월일]을 입력할 수 있는 필드와 회원가입 버튼이 존재해야 한다.
- 프로필 이미지는 jpg 형식의 파일만 등록이 가능하다.
- 아이디는 영문 + 숫자 조합으로 3글자 이상이어야 하고 중복되어서는 안된다.
- 비밀번호는 대문자 영어, 소문자 영어, 숫자, 특수문자(~!@\*?) 조합으로 4자 이상 8자 이하만 가능하다.
- 이름은 한글만 가능하다.
- 조합은 1자 이상 입력해야 한다는 뜻이다.
  - ex) 숫자 + 영문 + 특수문자 조합 => 숫자 1자 이상, 영문 1자 이상, 특수문자 1자 이상 반드시 포함



- 모든 필드는 값을 조건에 맞춰 필수로 입력해야 한다.
- 회원가입 버튼을 클릭하였을 때 필드에 입력한 정보가 위의 조건에 맞지 않으면 적절한 오류 메시지를 출력하고 회원가입이 진행되지 않아야 하며, 기존에 입력한 값이 유지되어 있어야 하고, 조건에 맞지 않는 항목이 표시되어야 한다.

## ○ 로그인

- 헤더 영역의 로그인 링크 클릭 시 로그인 페이지로 이동된다.
- 로그인 페이지는 [아이디, 비밀번호]를 입력할 수 있는 필드와 [로그인] 버튼이 존재한다.
- 로그인 버튼을 클릭했을 시 아이디 또는 비밀번호가 일치하지 않는다면 적절한 오류 메시지를 출력하고 로그인 처리가 진행되지 않아야 하며 기존에 입력한 값이 유지되어 있어야 한다.
- 로그인이 성공했다면 헤더 영역의 [로그인, 회원가입] 링크는 [마이페이지, 로그아웃] 링크로 바뀌어 표시되어야 한다.
- [로그아웃] 링크 클릭 시 로그아웃 되며, [마이페이지, 로그아웃] 링크는 [로그인, 회원가입] 링크로 바뀌어 표시되어야 한다.

## 라. 축제 안내 페이지

- 축제 안내 페이지는 "C-Module/festivals.json"을 통해 미리 삽입한 데이터베이스의 축제 리스트들이 보여야 한다.
- 축제 리스트는 [축제 이미지, 축제명, 축제 기간, 축제 장소]의 형태로 축제 종료일 기준 내림차순 되어 표시되어야 한다.
- 각 축제를 클릭했을 시 해당 축제의 상세 페이지로 이동해야 한다. 만약 이때 로그인하지 않은 사용자가 시도 했다면 적절한 오류 메시지를 출력하고, 동작하지 않아야 한다.

## 마. 축제 상세 페이지

- 축제 상세 페이지는 로그인 한 회원만 접근 가능하여야 한다.
- 축제 상세 페이지에서는 해당 축제의 상세 정보와 축제 탐방 목록이 표시되어야 한다.
- 축제 상세 정보는 [축제 이미지, 축제명, 축제 기간, 축제 장소]를 표시시켜야 한다.
- 축제 탐방 목록은 [탐방 제목, 탐방 날짜, 모집된 인원, 최대 모집인원, (탐방 운영자의 프로필, 이름, 아이디), 가입신청 버튼]의 형태로 표시되어야 한다.
- 가입신청 버튼을 클릭할 시 탐방이 신청되며 적절한 메시지가 출력되어야 한다.
- 탐방은 한 건의 신청 또는 진행이 가능하며, 미리 신청한 탐방신청 또는 가입된 탐방이 존재한다면 적절한 오류 메시지를 출력하고 동작하지 않아야 한다.

## 바. 축제 탐방 페이지

### ○ 공통

- 축제 탐방 페이지는 축제 탐방 영역과 탐방 후기 영역으로 구성되어 있다.

## ○ 축제 탐방 영역

### - 탐방 모집

- 축제 탐방 영역은 탐방 모집 버튼과 축제 탐방 목록으로 구성되어 있다.
- 탐방 모집 버튼 클릭 시 모달창이 나타나며, 이때 만약 로그인하지 않은 회원이 클릭했다면 오류 메시지를 출력하며 동작하지 않아야 한다.
- 모달창에는 [탐방 축제, 탐방 제목, 탐방 날짜, 최대 모집인원]을 입력할 수 있는 필드와 [모집하기] 버튼이 존재한다.
- 탐방 축제 필드는 축제 기간이 지나지 않은 축제들을 선택할 수 있어야 한다.
- 탐방 날짜는 선택한 축제의 기간 사이의 날짜만 입력(선택)할 수 있어야 한다. (예 : 선택한 축제의 기간이 "2024-09-13 ~ 2024-09-16" 이라면 2024년 9월 13일부터 9월 16일까지만 탐방 날짜를 입력할 수 있다.)
- 탐방할 축제를 정하지 않고 탐방 날짜를 입력하려 한다면 적절한 오류 메시지를 출력하고 입력되지 않아야 한다.
- 최대 모집인원은 본인을 포함하여 최소 2명 이상이어야 한다.
- 모든 필드를 입력한 후 [모집하기] 버튼을 클릭하면 관리자에게 축제 탐방 모집이 신청된다.

### - 축제탐방 목록

- 축제탐방 목록은 수락된 축제 탐방 모집이 [탐방 제목, 탐방 축제, 탐방 날짜, 모집된 인원, 최대 모집 인원, (탐방 운영자의 프로필, 이름, 아이디), 가입신청 버튼]의 형태로 표시되어야 한다.
- 탐방 축제를 클릭할 시 해당 축제의 상세 페이지로 이동되어야 한다.
- 가입신청 버튼을 클릭할 시 탐방 가입이 신청되며 적절한 메시지가 출력되어야 한다. 만약 로그인하지 않은 회원이 시도했다면 적절한 오류 메시지를 출력하고 동작하지 않아야 한다.
- 미리 신청한 탐방 가입신청 또는 진행 중인 탐방이 존재한다면 적절한 오류 메시지를 출력하고 동작하지 않아야 한다.

## ○ 탐방 후기 영역

### - 탐방 후기 영역

- 각 탐방 후기는 한 축제 탐방에 대한 유저들의 후기가 묶여있는 구조이다.
- 탐방 후기 영역은 [축제 이미지, 탐방 제목, 탐방 축제, 모집된 인원, 평균 별점]이 목록 형태로 탐방 날짜 기준 내림차순 되어 표시되어야 한다.
- 탐방 후기 클릭 시 후기 상세 페이지로 이동된다.

### - 후기 상세 페이지

- 후기 상세 페이지는 해당 탐방에 대한 운영자의 후기와 멤버들의 후기를 보여주는 페이지이다.
- 후기 상세 페이지에서는 [탐방 제목, 탐방 축제, 평균 별점]이 표시되며 각 회원의 후기도 [(프로필, 이름, 아이디), 후기, 탐방 별점]의 형태로 표시되어야 한다.
- 탐방 운영자의 후기가 맨 처음에 표시되며 "(탐방 운영자)" 표시가 있어야 하고, 그 다음에는 멤버들의 후기가 표시되어야 한다.

## 사. 마이페이지

### ○ 공통

- 마이페이지에서는 회원의 종류(일반 회원, 관리자)에 따라 보여지는 콘텐츠가 다르며, 회원의 상태(탐방 운영자, 탐방 멤버)에 따라서도 다르게 표시되어야 한다.

### ○ 마이페이지(일반 회원) - 축제 탐방 영역

- 축제 탐방 영역은 [탐방 정보, 멤버 목록, 신청 목록] 탭으로 구성되어 있으며, 회원의 상태에 따라 다르게 탭이 표시되어야 한다.
  - 일반회원 - [탐방 정보]
  - 탐방 운영자 - [탐방 정보, 멤버 목록, 신청 목록]
  - 탐방 멤버 - [탐방 정보, 멤버 목록]
- 탐방 정보 탭은 탐방에 가입되지 않았다면 상황에 따라 다른 텍스트가 나타나야 한다.
  - 축제 탐방 모집을 신청했다면 - "신청하신 축제 탐방 모집을 관리자가 검토 중입니다."
  - 축제 탐방 가입을 신청했다면 - "신청하신 축제 탐방 가입을 운영자가 검토 중입니다."
  - 축제 탐방을 신청하지 않았다면 - "활동 중인 축제 탐방이 존재하지 않습니다."
- 만약 관리자가 축제 탐방 모집을 수락하였다면 탐방 운영자가 되고, 탐방 운영자가 축제 탐방 가입을 수락하였다면 해당 탐방의 멤버가 된다.
- 탐방 멤버 또는 탐방 운영자가 되었다면 탐방 정보 탭에서는 [탐방 제목, 탐방 축제, 탐방 날짜, 모집된 인원, 최대 모집인원]이 보이며 탐방 축제를 클릭했을 시 해당 축제의 상세 페이지로 이동되어야 한다.
- 탐방 운영자 상태일 때 탐방 날짜가 당일 또는 지났다면 탐방 정보 탭에 [탐방 완료] 버튼이 존재하며, 해당 버튼 클릭 시 후기 작성 모달이 나타나며 [탐방 별점, 후기, 멤버 별점]을 입력할 수 있는 필드와 [완료] 버튼이 존재해야 한다.
- 모든 필드를 입력 후 [완료] 버튼 클릭 시 축제 탐방이 완료되며, 탐방 후기 영역에 추가된다.
- 축제 탐방이 완료되면 다른 축제 탐방을 신청 또는 모집할 수 있다.
- 멤버 목록 탭에서는 해당 축제 탐방에 가입된 모든 멤버들을 [프로필, 이름, 아이디]의 형태로 표시시키며, 운영자는 가장 처음에 표시시키고, "(탐방 운영자)" 표시가 있어야 한다.
- 신청 목록 탭은 해당 축제 탐방에 가입을 신청한 일반회원의 목록이 [(프로필, 이름, 아이디), 수락 버튼, 거절 버튼]의 형태로 나타나야 한다.
- 신청 목록 탭에서 수락 버튼 또는 거절 버튼을 클릭해 축제 탐방 가입을 수락 또는 거절할 수 있다.
- 최대 모집인원이 모두 모집되었거나 탐방 날짜가 당일 또는 지났다면 이전에 해당 탐방에 가입을 신청한 일반회원은 탐방을 모집하거나, 다른 탐방에 가입을 신청할 수 있어야 한다. 또한 신청 목록 탭은 사라지고 해당 축제 탐방에는 더 이상 가입신청을 할 수 없어야 한다.

### ○ 마이페이지(일반 회원) - 탐방 후기 영역

- 탐방 후기 영역은 탐방을 완료한 탐방 목록을 탐방 날짜 기준 내림차순 하여 [축제 이미지, 탐방 제목, 탐방 축제, 탐방 날짜]의 형태로 표시시키며 만약 아직 후기를 작성하지 않았다면 [후기 작성] 버튼이 보이고, 후기를 작성하였다면 [후기 보기] 버튼이 나타나야 한다.
- [후기 작성] 버튼을 클릭하면 후기 작성 모달이 나타나며 [탐방 별점, 후기, 멤버 별점]을 입력할 수 있는 필드와 [등록하기] 버튼이 나타나야 한다.

- 멤버 별점은 자신을 제외한 멤버들의 [이름, 아이디, 별점]이 목록이 존재하며 운영자는 가장 처음에 표시되며, "(탐방 운영자)" 표시가 있어야 한다.
- 모든 별점은 최소 1점부터 최대 5점까지 매길 수 있으며 별점 기능은 사용자 친화적으로 선수가 직접 창의적으로 제작하여야 한다.
- [등록하기] 버튼을 클릭하였을 때 모든 필드가 입력되었다면 후기가 등록되어야 한다.
- [후기 보기] 버튼을 클릭하면 해당 후기의 상세 페이지로 이동된다.

#### ○ 마이페이지(관리자) - 축제 관리 영역

- 축제 관리 영역은 축제 추가 버튼과 축제 목록으로 이루어져 있다.
- 축제 추가 버튼을 클릭하면 축제 추가 모달이 나타나며 [축제 이미지, 축제명, 축제 기간, 축제 장소]를 입력할 수 있는 필드와 [추가하기] 버튼이 존재해야 한다.
- 축제 기간은 시작일과 종료일을 입력할 수 있고, 시작일이 종료일보다 늦게 입력할 수 없어야 한다.
- 모든 필드를 입력하고 [추가하기] 버튼을 클릭하면 축제가 정상적으로 등록되어야 한다.
- 축제 목록은 모든 축제를 표시시켜주며, 각 축제마다 [축제 이미지, 축제명, 축제 기간, 축제 장소]의 정보가 축제 종료일 기준 내림차순 되어 표시되어야 한다.

#### ○ 마이페이지(관리자) - 탐방모집 관리 영역

- 탐방모집 관리 영역은 일반회원이 신청한 축제 탐방 모집을 수락 또는 거절할 수 있는 영역이다.
- 축제 탐방 모집신청 목록이 [탐방할 축제, 탐방 제목, 탐방 날짜, 최대 모집인원, (회원의 프로필, 이름, 아이디), 수락 버튼, 거절 버튼]의 형태로 존재한다.
- 수락 버튼 또는 거절 버튼을 클릭해 탐방 모집을 수락 또는 거절할 수 있다.
- 탐방 모집을 수락 또는 거절하였다면 [수락 버튼, 거절 버튼] 위치에 "수락되었습니다." 또는 "거절되었습니다." 텍스트가 나타나야 하며 탐방이 완료되었다면 "탐방이 완료되었습니다." 텍스트가 나타난다.
- 수락 버튼을 클릭했을 때 탐방 날짜가 당일 또는 이전이라면 적절한 오류 메시지를 출력하고 동작하지 않아야 하며 해당 모집신청이 삭제되어야 한다.

### 사. 프로필 모달

- 프로필 모달은 유저의 프로필 정보를 표시시켜주는 모달이다.
- 프로필 모달은 특정 상황에서 모달창 형태로 나타나야 한다.
  - 축제 상세 페이지 축제 탐방 목록에서 탐방 운영자의 프로필, 이름, 아이디를 클릭했을 때
  - 축제 탐방 페이지 축제 탐방 영역에서 탐방 운영자의 프로필, 이름, 아이디를 클릭했을 때
  - 후기 상세 페이지 회원 후기에서 회원의 프로필, 이름, 아이디를 클릭했을 때
  - 마이페이지 축제 탐방 영역의 멤버 목록 탭에서 멤버의 프로필, 이름, 아이디를 클릭했을 때
  - 마이페이지 축제 탐방 영역의 신청 목록 탭에서 회원의 프로필, 이름, 아이디를 클릭했을 때
- 프로필 모달에는 [프로필 이미지, 이름, 아이디, 생년월일, 평점, 탐방 운영 횟수, 탐방 완료 횟수]의 정보가 표시되어야 한다.
- 평점은 탐방 후기 작성 시 매기는 멤버 별점의 평균 별점이고, 탐방 운영 횟수는 해당 유저가 탐방 운영자로서 운영한 탐방 횟수이며, 탐방 완료 횟수는 운영자 또는 멤버로 탐방을 완료한 횟수이다.

### “users.json” 파일 데이터 구조

Json 구문	항목 설명
[	
{	
“image”: “profile.jpg”,	프로필 이미지
“id”: “admin”,	아이디
“password”: “1234”,	비밀번호
“name”: “관리자”,	이름
“birth”: “1994-11-01”	생년월일
}, ...	

### “festivals.json” 파일 데이터 구조

Json 구문	항목 설명
[	
{	
“name”: “황매산 억새축제”,	축제명
“start_date”: “2024-10-15”,	축제 시작일
“end_date”: “2024-10-30”,	축제 종료일
“address”: “경상남도 합천군 가회면...”,	축제 장소
“image”: “1.jpg”	축제 이미지
}, ...	

## 2. 선수 유의사항

### ○ 기본 유의사항

- 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 ‘선수제공파일’을 반드시 백업한 후 진행하여야 한다.  
(선수의 실수로 제공 파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다)
- 선수는 스스로 제출한 최종 결과물이 심사위원의 컴퓨터에서도 동일하게 동작할 수 있도록 보장해야 한다. 또한 심사위원 컴퓨터에서 경로 등의 문제로 정상 표시되지 않거나 작동에 이상이 있는 경우에도 이를 심사위원이 수정하지 않고 채점 기준에 따라 채점이 진행된다는 것에 유의한다.

### ○ 과제 제출방법

- 모든 작업 파일을 C\_Module 폴더에 저장해야 한다. 해당 폴더에는 선수가 작업한 내용이 웹 브라우저에서 정상적으로 동작하는 데 필요한 모든 리소스(폴더 및 각종 파일)를 포함하여 제출해야 한다.
- 선수는 XAMPP 구동과 관련된 모든 서비스(또는 프로세스)를 종료한 후, XAMPP 폴더 전체를 압축하여 제출한다. 제출한 작품은 <http://localhost/> 또는 <http://127.0.0.1/> 에서 정상 동작해야 한다.