# 자바 도자기관리자 포트폴리오

(디지털컨버전스) 오라클기반 스프링(SPRING) 프레임워크 자바개발자양성과정

sinnvoll.j@gmail.com 성실한 개발자 고민지



### **INDEX**

01 기획의도

02 흐름도

03 기능 소개

04 느낀점

# 기획의도

- 1. 포트폴리오명 : MJ 도자기 회사
- 2. 제작기간 : 2021년 04월 12일 월 ~ 2021년 06월 30일
- 3. 참여도 : 자체제작 100%
- 4. 기획의도 :
- ① 컬렉션 프레임 워크 파트를 배우면서 데이터를 저장하고 관리하는 부분에 관심을 갖게 되었습니다. 많은 정보를 효율적으로 관리 할 수 있는 컬렉션 프레임 워크 중 하나인 어레이 리스트를 사용하여 관리자 페이지를 제작하였습니다.
- ② 캘린더 클래스를 응용하여 달력을 만들었습니다. 캘린더 클래스로 주문 조회 기능에 달 력을 만들면 날짜를 조회하여 편리한 기능을 구현할 수 있을 것이라 생각했기 때문입니다.
- ③ 스레드 프로그래밍을 활용해 초단위로 시간이 흐르는 시계를 만들었습니다. 수업을 통해 스레드 프로그래밍을 활용하였고 그 결과 많은 메서드들을 익히고 관리자 페이지를 제작할 때 적용하였습니다.
- ④ IO 입출력 파트로 저장된 정보를 영수증에 부착하였습니다.

사용프로그램

운영체제 : window 10

소스코드 : eclipse

개발언어 : java(jdk1.8)

네트워크 : TCP통신

데이터 저장 : 컬렉션 프레임 워크



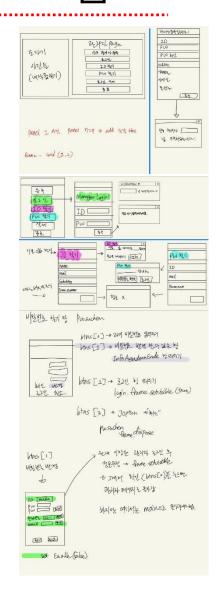
## 주요특징

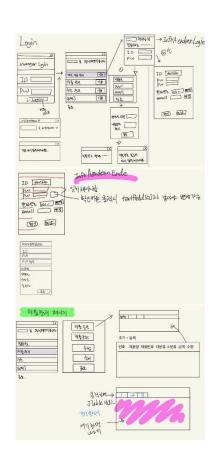
- 1. 관리자 등록 : CRUD 방식을 사용하였고 사용자가 직관적으로 등록할 수 있도록 하였습니다. 등록된 정보는 Dto에 저장되어 로그인, 아이디·비밀 번호찾기, 관리자 삭제 시 사용 가능합니다.
- 제품관리 : 사용자가 원하는대로 입력하고 편리하게 수정과 삭제를 할 수 있습니다.
- 3. IO 기능으로 영수증 입출력을 구현하였습니다.
- 4. 스레드 기능으로 실시간 달력과 시간을 보여줍니다.
- 5. TCP 소켓프로그래밍으로 1:1 채팅창을 제작하였습니다.

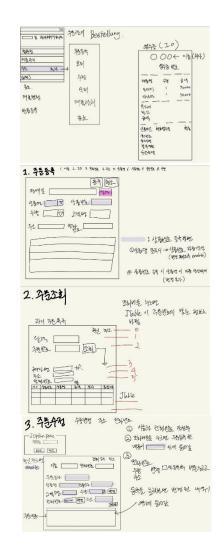


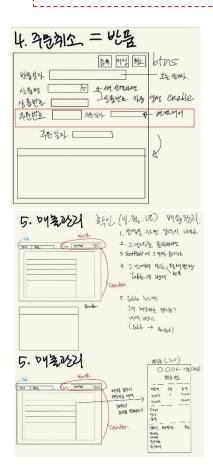
### 흐름도

#### 포트폴리오 영상











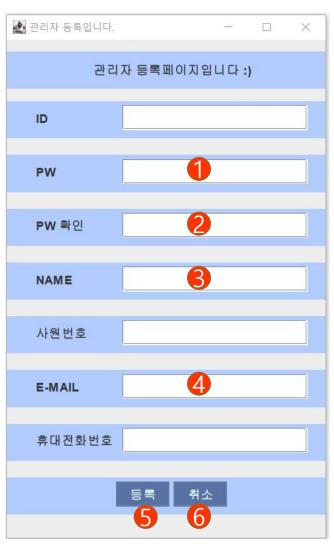
# 기능 소개 - 메인화면



#### 기능 설명

- 1. 신규 관리자 등록하는 화면으로 이 동합니다.
- 2. 로그인 화면으로 이동합니다.
- 3. 아이디를 잊었을때 ID찾기 화면으로 이동합니다.
- 4. 비밀번호 찾기로 이동합니다.
- 5. 더 이상 사용하지 않을때 삭제합니다.
- 6. 클릭하면 화면이 종료됩니다.







#### 기능 설명

- 입력하지 않고 등록을 시도할 경우 해당하는 빈칸의 알림창을 띄 워줍니다.
- 2. 비밀번호가 일치하지 않으면 일치하지 않는 알림창으로 사용자에 게 알려줍니다.
- 3. 이메일의 형식이 맞지 않을 경우 이메일 형식으로 작성해달라는 알림창을 띄워 알려줍니다.
- 4. 관리자 등록이 완료되면 Manager\_Dto 클래스에 정보가 저장됩니다.

빈칸 검사와 이메일, 전화번호 형식에 맞춰 회원가입을 할 수 있습니다.







- 관리자 로그인을 클릭하여 아이디와 비밀번호를 입력합니다.
- Manager\_Dto의 아이디, 비밀번호의 정보가 일치한다면 관리자 페이지로 넘어갑니다.
- 3. 정보가 일치하지 않을 경우 회원정보가 일치하지 않는다는 알림창을 띄워줍니다.

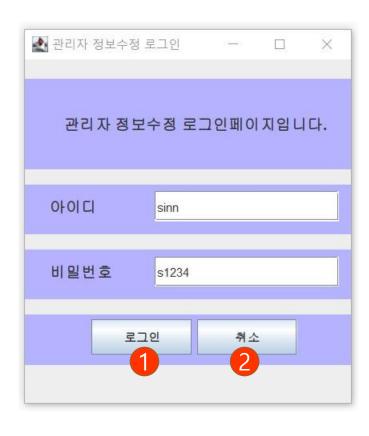


### 기능 소개 - 관리자 페이지



- 1. 관리자의 개인정보를 변경할수 있는 페이지입니다.
- 2. 제품관리를 할 수 있는 페이지 입니다.
- 3. 주문관리를 할 수 있습니다.
- 4. 본사와 직원이 실시간 채팅을 할 수 있습니다.

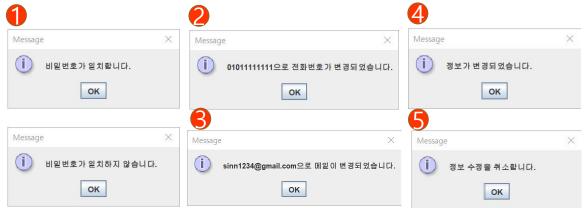




- 1. 관리자 정보 수정을 클릭하면 확인페이지가 나옵니다.
- 2. 개인정보이기 때문에 한번 더 확인하는 페이지입니다.
- 3. 아이디와 비밀번호가 일치하지 않을 경우 알림창이 나옵니다.







- 이중 입력을 통해 사용자가 비밀번호 확인을 할 수 있습니다.
- 2. 변경할 전화번호를 입력 후 변경을 누르면 Manager\_Dto ArrayList에 저장된 전화번호가 새로 운 정보로 변경됩니다.
- 3. 새로운 이메일을 입력한 후 변경버튼을 누르면 Dto의 정보가 변경됩니다.



# 기능 소개 - 제품관리(제품등록)





- 제품 관리 페이지로 들어와 제품 등록 버튼을 클릭하면 입력하는 창이 뜹니다.
- 2. 빈칸으로 등록을 할 경우 알림창으로 빈칸을 알려줍니다.
- 3. 제품 등록이 완료되면 Product\_Dto에 제품등록에서 입력한 정보들이 저장됩니다.
- 4. Dto에 저장된 항목들은 테이블 목록에 저장되어 어떤 제품이 등록되어 있는지 한눈에 파악할 수 있습니다.



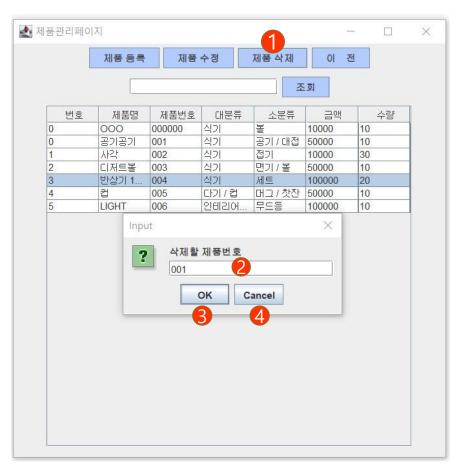
# 기능 소개 - 제품관리(제품수정)



- 수정할 제품을 테이블 목록에서 클릭하고 수정버튼을 누르면 제품 수정 창이 뜹니다.
- 2. 제품번호는 고유번호이기 때문에 변경할 수 없도록 하였습니다.
- 3. 제품번호를 제외한 모든 항목은 변경 할 수 있습니다.
- 4. 수정을 하게되면 Product\_Dto 정보가 수정되고 테이블 목록에서 변경된 것을 확인할 수 있습니다.



# 기능 소개 - 제품관리(제품삭제)



- 1. 상단 제품 삭제 버튼을 클릭하면 삭제할 수 있는 알림창이 뜨게 됩니다.
- 2. 삭제할 제품번호를 입력하고 TextField에 입력한 정보와 저장된 DTO의 정보를 비교하여 일치한다면 삭제되고 테이블목록에서도 삭제됩니다.



### 기능 소개 - 주문관리(주문등록)



- 1. 스레드를 활용하여 현재날짜와 시간을 보여주는 시계를 만들었습니다.
- 2. 상품번호 TextField를 입력하고 조회버튼을 누르면 Product\_Dto에 저장된 상품번호와 일치할때 상품명이 자동으로 입력됩니다.
- ComboBox에서 수량을 선택하고 고객명, 주소, 전화번호를 입력한 후 등록을 클릭하면 Bestellung\_Dto에 저장됩니다.
- 4. 저장된 정보는 테이블 목록에 생성되어 주문상태를 볼 수 있습니다.
- 5. 취소버튼을 누르면 취소 알림창이 뜹니다.
- 6. 닫기버튼을 눌러 주문등록 페이지를 나갑니다.



# 기능 소개 - 주문관리(주문조회)



- 1. 달력 버튼을 눌러 원하는 날짜를 클릭하면 판매일 TextField에 날짜가 입력됩니다.
- 2. 조회버튼은 누르면 해당날짜에 입력된 주문 내역이 테이블에 자동으로 생성됩니다.





- 1. Calendar 객체를 활용하여 달력을 만들었습니다.
- 2. 원하는 날짜를 클릭하고 확인버튼을 누르면 해당하는 날짜의 알림창을 띄워줍니다.



# 기능 소개 - 주문관리(주문수정)



- 1. 고객명과 전화번호를 입력 후 조회버튼을 누릅니다. 두 정보가 Dto의 정보와 일치한다면 주문일자와 주문내역들이 자동 생성됩니다.
- 2. 변경할 내용인 수량과 주소, 전화번호를 작성한 후 변경 버튼을 누르면 DTO에 새롭게 저장되고 등록을 누르면 변경된 내역을 테이블 목록에서 볼 수 있습니다.



# 기능 소개 - 주문관리(반품)



- 1. 고객명과 전화번호를 입력 후 조회버튼을 누릅니다. 두 정보가 Dto의 저장 정보와 일치한다면 주문일자와 주문내역들이 자동 생성됩니다.
- 2. 반품일자에는 스레드 기능으로 반품하는 시 간을 자동으로 입력합니다.
- 3. 테이블에 있는 목록을 클릭하고 반품등록 버튼을 클릭하면 주문이 취소됩니다.



# 기능 소개 - 매출관리(영수증)

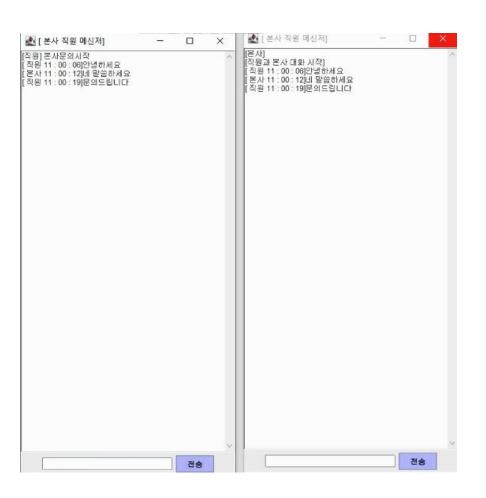


#### 똩 기능 소개

- 1. IO를 활용하여 회원이 주문한 품목을 영수증으로 출력하였습니다.
- 2. 영수증만 저장하는 폴더를 만들고 입출력의 효율을 높이기 위해 버퍼를 사용하였습니다.
- 3. Dto에 저장된 내용들을 BufferedWriter에 입력하고 reader기능을 통해 정보를 불러왔습니다.
- 4. Append를 사용하여 TextArea에 정보를 넣어주었습니다.



### 기능 소개 - 채팅창



- 1. 소켓프로그래밍을 위해 TCP방식을 사용하여 실시간 통신이 가능한 채팅창을 구현하였습니다.
- 2. 서버소켓으로 본사와 직원을 연결하고 입출력스트림으로 데이터를 주고 받을 수 있도록 하였습니다.
- 3. 스레드 기능으로 보낸 시간을 볼 수 있도록 구현하였습니다.



### 느낀점

혼자 포트폴리오를 만들기 위해 직접 주제를 찾아 기획하고 설계를 하며 적당한 계획의 중요성을 알게 되었습니다. 설계를 하지않고 머리 속에서 생각한 것들을 구현하려하면 예측하기 어려워 멈추게 되고, 너무 많은 설계도를 그리니 시간이 많이 걸려 개발 흐름에 영향을 주었습니다. 그래서 한 파트가 끝나고 새로 설계도를 그려 그에 맞는 개발을 하니 빠르게 만들 수 있었습니다.

그리고 각 파트 별 의사소통과 협력이 중요하다고 느꼈습니다. 저는 이 포트폴리오 작업을 하면서 혼자 진행하였기 때문에 잘못되거나 마음에 들지 않으면 새로 만들고 보완하기가 용이 하였습니다. 하지만 한 부분에서 잘못되면 다른 파트에 연결되어 진 행되지 않는 것을 많이 경험하였습니다. 회사에서는 저 혼자만 프로젝트를 진행 할게 아니고 같은 팀원 혹은 다른 부서 사람과 일하게 될 것입니다. 그때 문제가 발생하거 나 보충 해야할 때 어떻게 설명하고 협력 해야할지 생각해 볼 수 있는 시간이었습니 다.



# 감사합니다!