### **Progress Presentation**

"자취 마켓"

식재료 공유 어플리케이션

소프트웨어융합창의설계 04분반 Team 02 '식재료 나눠조' 1829008 김민영 1870026 김지운 1876062 김시연



#### CONTENTS

- 01 Introduction
- 02 Requirement Specification
- 03 System Architecture
- 04 Detailed Design of Modules
- 05 Challenges & Possible Problems
- 06 Conclusion



### 01 Introduction '자취 마켓' App Preview











#### App 내 S/W

- 자율적 매칭
- 1:1 채팅



### 01 Introduction Project scope



#### 사용자층의 범위

- 1인가구 자취생
- 실제 서비스 시행 시 → 신촌/이대 주변 자취촌 내의 자취생들이 사용자층이 될 것으로 예상





### 01 Introduction Project scope

## 1011

#### 기능의 범위

1. 식재료 게시글 작성



4. 거래시간 입력 기능

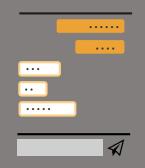


2018	2월	17일 금		6	50
2019	3월	18일 토	오전	7	55
2020	4월	19일 일	오후	8	00
2021	5월	20일 월		9	05

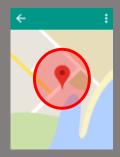
2. 카테고리별 식재료 검색



5. 1:1 채팅



3. 사용자 주변 게시글 표시



6. 예치금을 통한 Point 거래





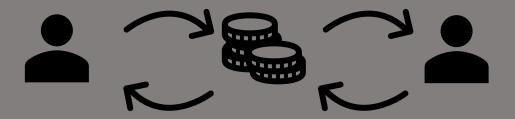
### 01 Introduction Project scope

# rolt

#### 지원하지 않는 기능 & 이유

■ 예치금이 아닌 실제현금거래

실제현금거래: 금액이 앱 밖에서 교환되므로 어플이 도와주는데 한정적





### 01 Introduction Main Contribution









## 02 Requirements Specification Main requirements specification





#### Main requirements specification

Marketing Requirements	Engineering Requirements
거주지 주변의 게시글이 표시되어야 함	* GPS를 통해 사용자의 위치를 알아내야함 * 그 위치 기준으로 반경 1km(혹은 00동 기준) 주변의 식재료 게시글을 표시할 수 있어야 함
판매글 작성이 직관적이고 편리해야함	* 필수 기입사항(사진, 종류 - 카테고리 , 양, 단위) 을 입력받을 수 있어야 함
필요한 식재료만 빠르게 검색 가능해야 함	* 식재료 종류를 카테고리화 해야함 * 검색하는 기능이 있어야 함
거래 과정이 간편하도록 어플의 도움 필요	* 거래가능 날짜, 시간을 입력받아 가능한 시간대 보여줘야함 * 채팅으로 연결해주어야 함
거래 완료 전까지 서로 연락이 잘 되어야 함	* 거래확정 버튼 클릭 후, 거래 완료 전까지 채팅 나가기 불가능 * 알림기능 활용



### 03 System Architecture Input & Output



Input

■ 사용자의 정보

: 이름, 위치, 카드 정보 등

■ 식재료의 정보

: 종류, 금액 등

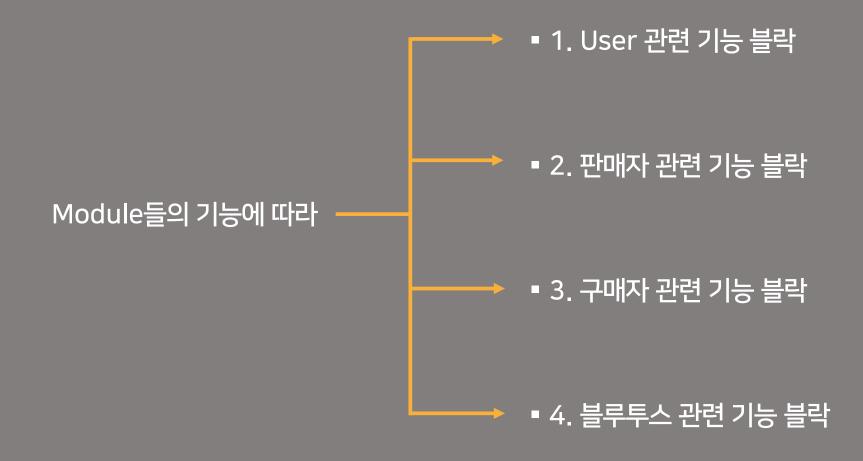
Black Box (System)

Output

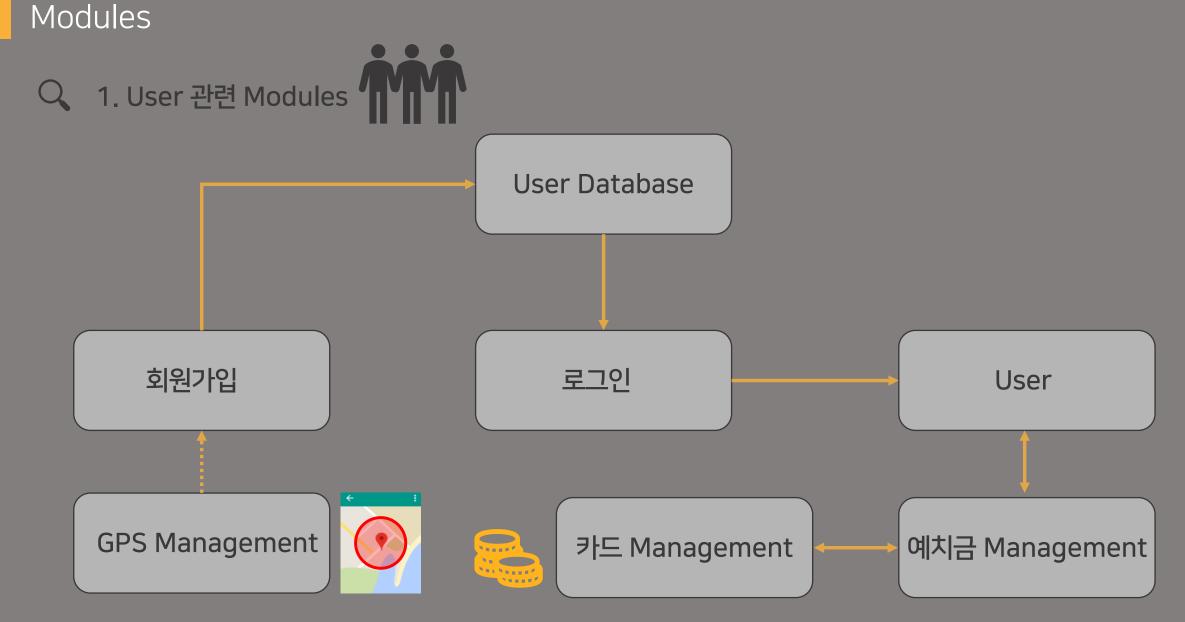
■ 두 사용자 간의 매칭

### 03 System Architecture Modules









## 1011

#### Modules



2. 판매자 관련 Modules



게시글 작성

식재료 Database

구매자가 구매 버튼을 누르면)

거래 요청 목록

1:1 채팅 서버

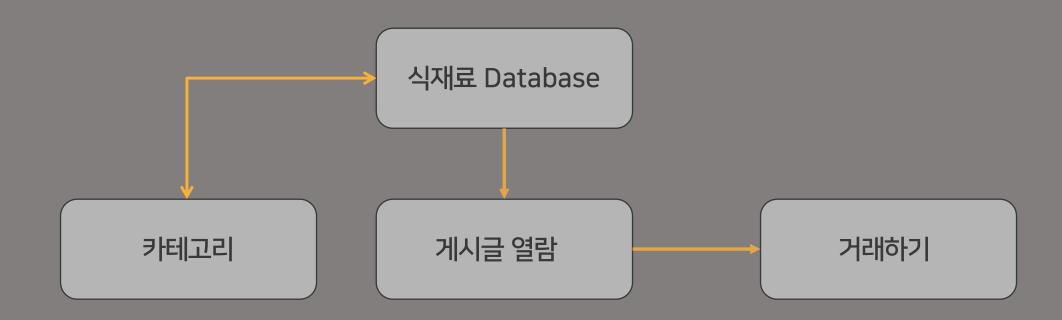
#### Modules





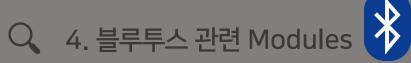
Q 3. 구매자 관련 Modules

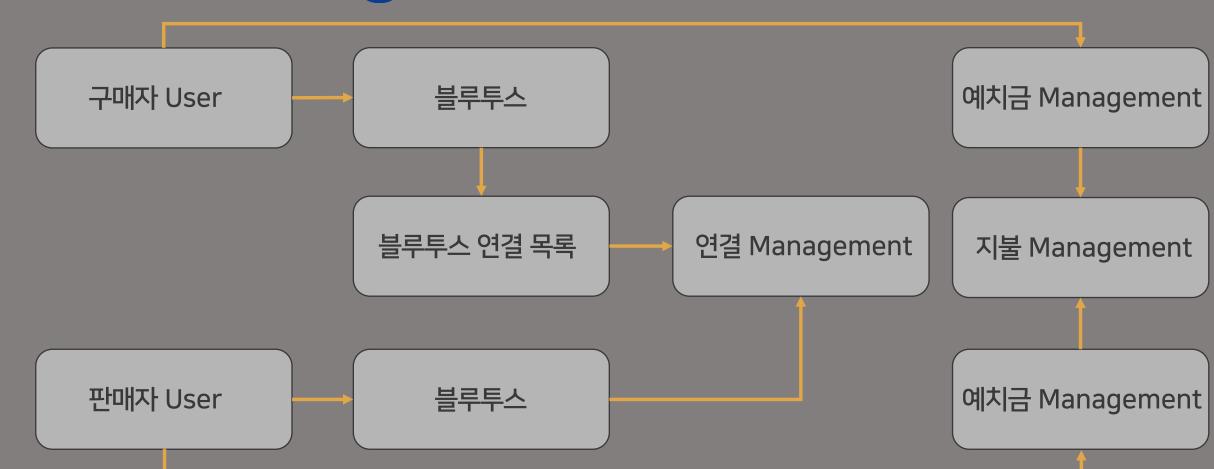




### 03 System Architecture Modules







### 03 System Architecture UML Diagram



#### 1. Sequence Diagram

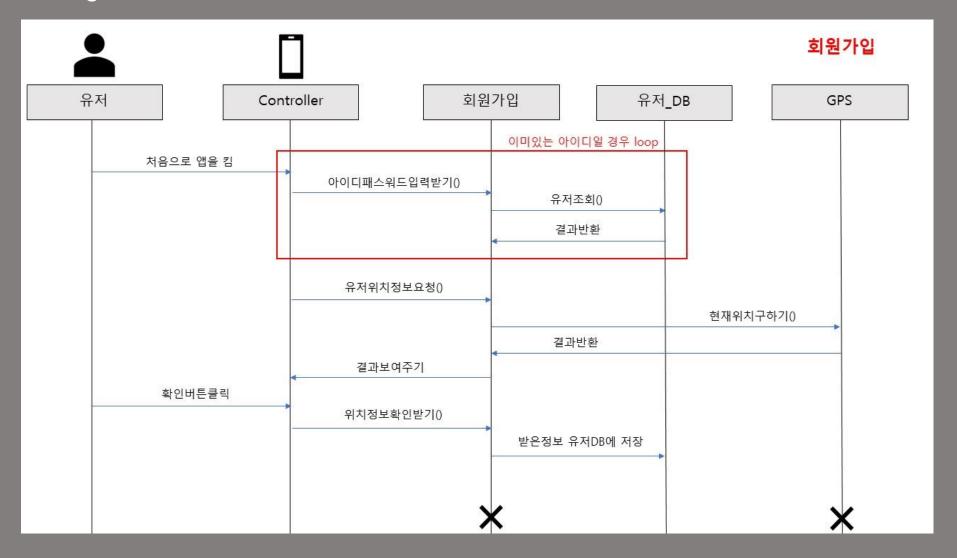
: 핵심 시나리오에 따른 시스템의 flow를 보여주기 위해

#### 2. Class Diagram

: 부가적인 설명이 필요한 각 기능 블락(모듈)별 역할, 기능 블락 간의 인터페이스 정의

#### **UML** Diagram

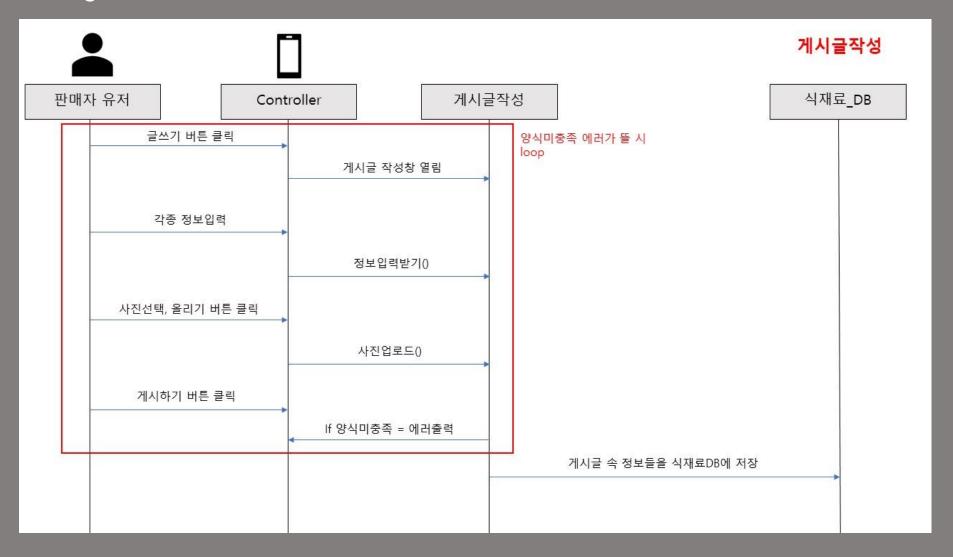
1. Sequence Diagram - ① 회원가입 단계 (구매자 판매자 공통)





#### UML Diagram

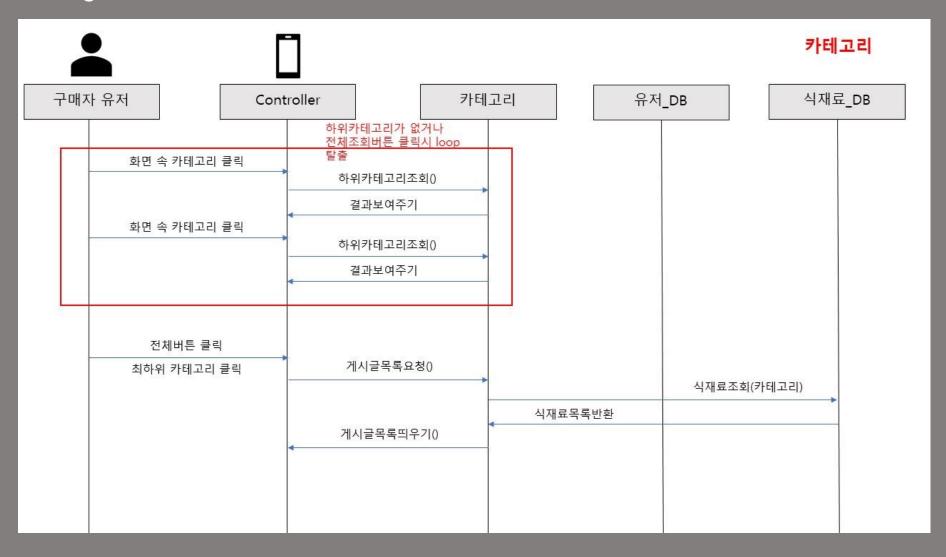
1. Sequence Diagram - ② 게시글 작성 단계 (판매자)





#### **UML** Diagram

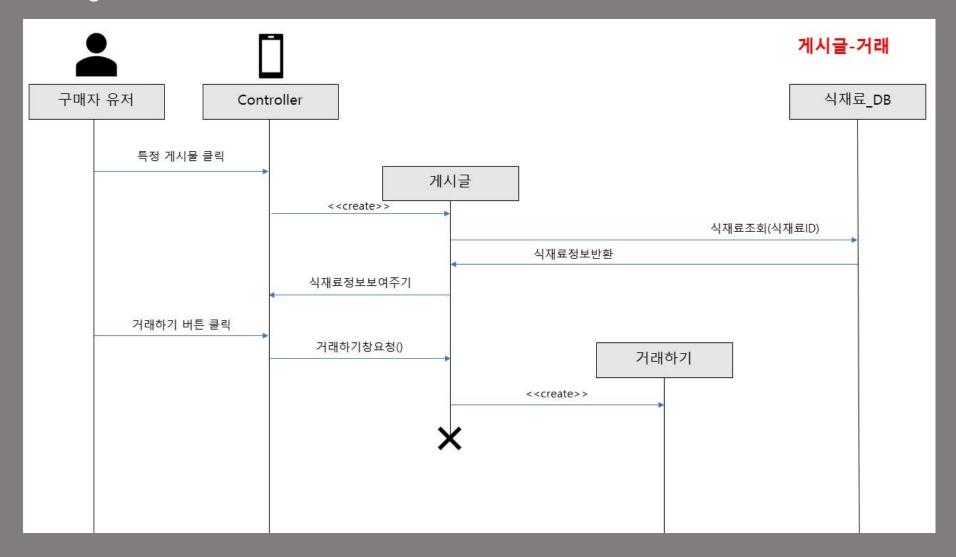
1. Sequence Diagram -③ 카테고리 찾기 단계 (구매자)





#### UML Diagram

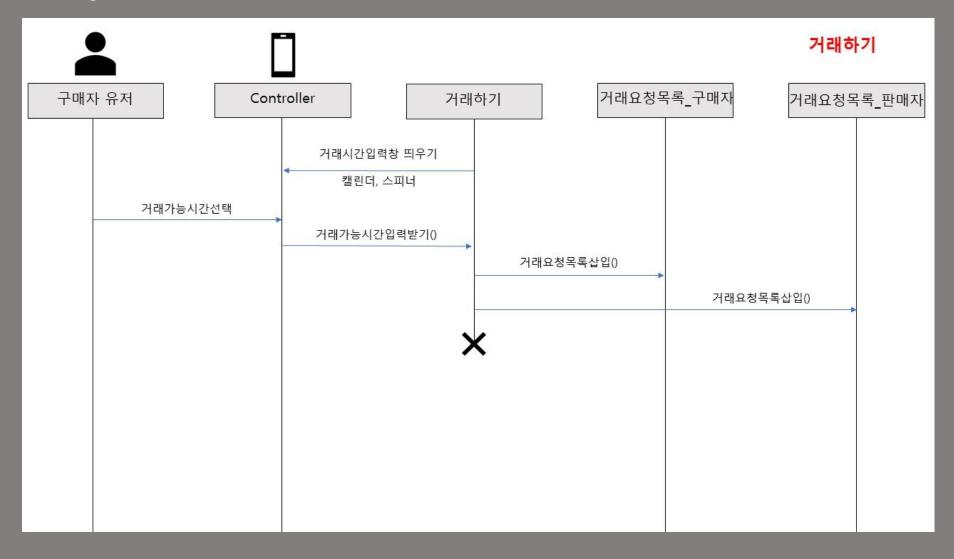
1. Sequence Diagram - ④ 게시글 조회 단계 (구매자)





#### **UML** Diagram

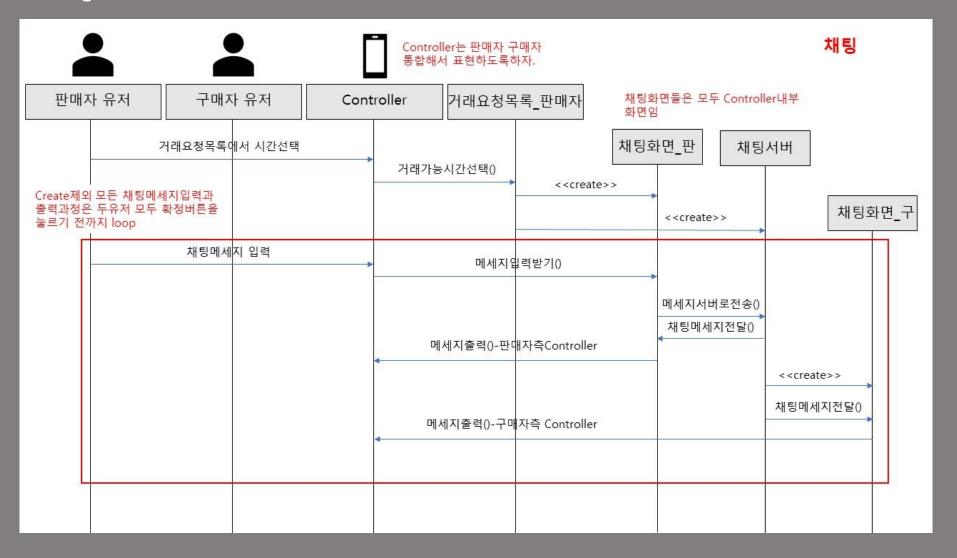
1. Sequence Diagram - ⑤ 거래하기 단계 (구매자)





#### UML Diagram

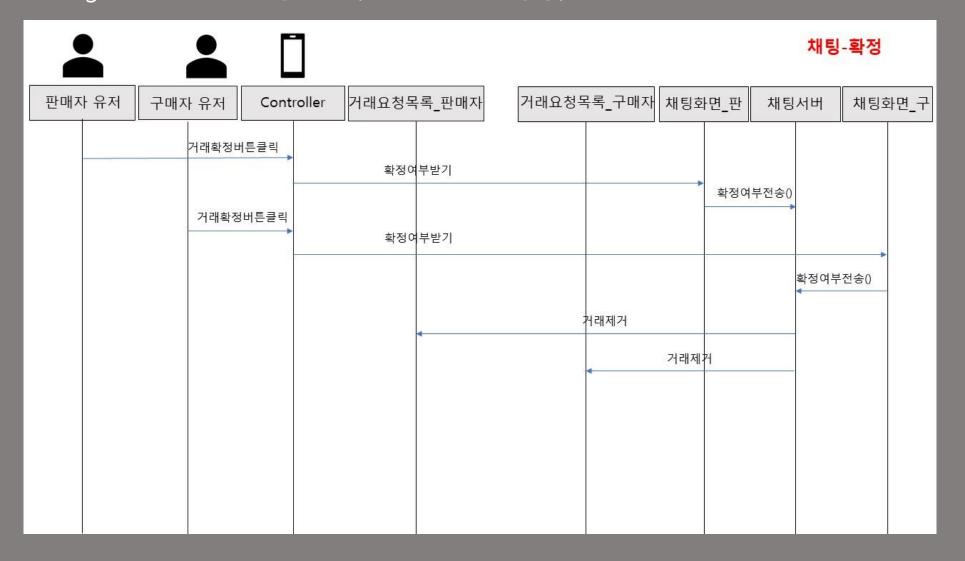
1. Sequence Diagram - ⑥ 채팅 단계 (구매자 판매자 공통)





#### **UML** Diagram

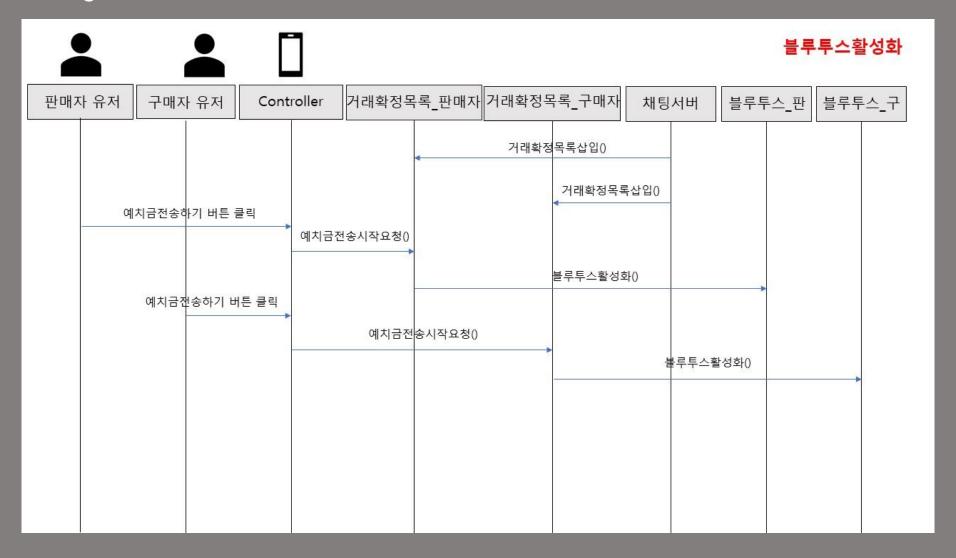
1. Sequence Diagram - ⑦ 거래확정 단계 (구매자 판매자 공통)





#### UML Diagram

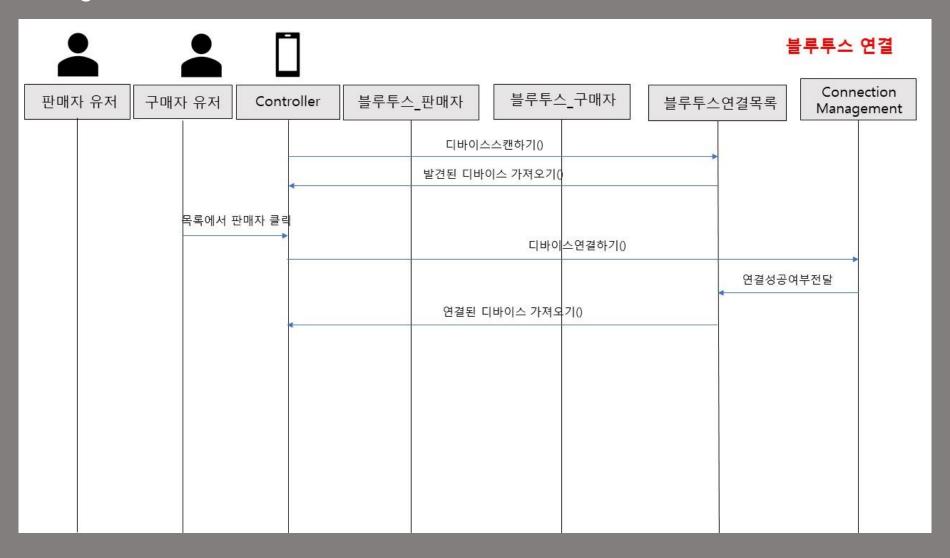
1. Sequence Diagram - ⑧ 블루투스 활성화 단계 (구매자 판매자 공통)





#### **UML** Diagram

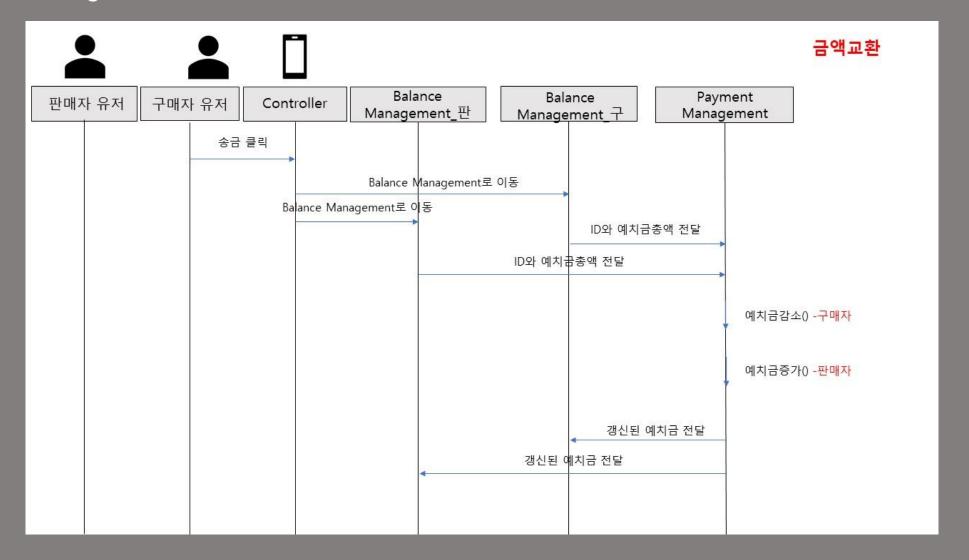
1. Sequence Diagram - ⑨ 블루투스 연결 단계 (구매자 )





#### **UML** Diagram

1. Sequence Diagram - ⑩ 지불 단계 (구매자 판매자 공통)







#### Functionality and Input & Output of each Module



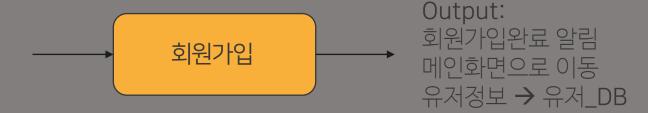


Input: 유저조회(유저ID) 유저조회(유저ID, PW)





Input: ID, PW 입력(키보드) 유저위치정보(GPS M)





#### 게시글 작성(식재료)

Input: 식재료정보(키보드)



 Output:

 작성완료 알림

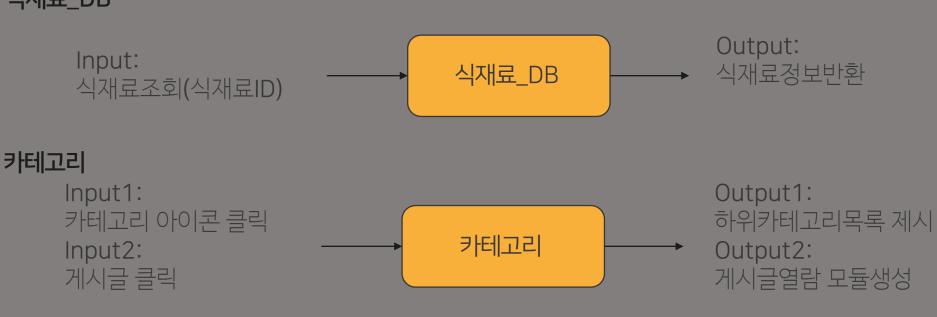
 메인화면으로 이동

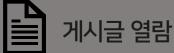
 식재료정보 → 식재료\_DB

## rolt

#### Functionality and Input & Output of each Module







 Input:
 Output:

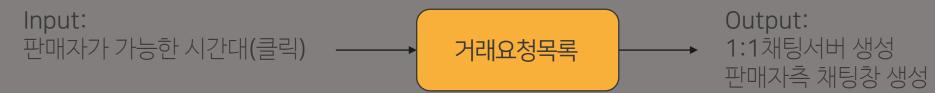
 거래버튼 클릭
 게시글열람
 → 거래하기 모듈생성

## 1011

#### Functionality and Input & Output of each Module







#### Functionality and Input & Output of each Module





#### 1:1 채팅서버

Input1:

판매자 → 첫 메시지 전송

Input2:

판매자/구매자 → 메시지 전송

Input3:

판매자+구매자 → 거래확정 버튼클릭

1:1 채팅서버

Output1:

구매자측 채팅창 생성

1:1채팅서버에 연결

Output2:

상대채팅창 → 메시지전달

Output3:

각자의 거래확정목록에 해당 거래 추가



#### 거래확정목록

Input: 예치금전송 버튼(클릭)

→ 거래확정목록 블루투

Output:

블루투스 모듈로 전환

#### Functionality and Input & Output of each Module





#### 블루투스연결목록

Input1:

블루투스 연결목록 생성 인지

Input2:

발견된 디바이스 목록

→ 디바이스 클릭

Input3:

Connection M으로 연결된

디바이스 인지



Output1:

자동으로 디바이스 스캔 발견된디바이스 명시

Output2:

판매자&구매자 디바이스 정보

→Connection M 전달

Output3:

자동으로 연결된 디바이스 명시

#### Functionality and Input & Output of each Module





#### Balance Management

Input:

변경된 예치금총액 전달 (Payment M)

Input2:

증가시킬 금액전달받음 (카드 Management)



Output:

변경된 예치금총액 → 유저정보 갱신

Output2:

예치금증가 → 유저정보 갱신

#### 04 Detailed Design of Modules Interconnection among modules





유저\_DB ↔ 유저, 로그인, 회원가입

- 유저/로그인/회원가입 → 유저\_DB 정보요청
- 유저\_DB
   → 정보전달



식재료\_DB ↔ 게시글 작성, 게시글 열람

- 게시글작성/게시글열람 → 식재료\_DB 정보요청
- 식재료\_DB → 정보전달

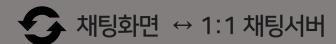
### 04 Detailed Design of Modules Interconnection among modules





### 회원가입 ↔ GPS Management

- 회원가입→ GPS Management에게 위치정보 요청
- GPS Management → 회원가입 정보전달

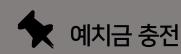


- 채팅화면 → 1:1 채팅서버 메세지내용 전달
- 1:1채팅서버 → 채팅화면 메세지내용 전달



# 05 Challenges & Possible Problems Challenges







#### 포인트로 사용할 예치금 충전 관련 Challenges

1) PG사 혹은 카드사와의 연동과정에 난이도가 있을 것으로 예상

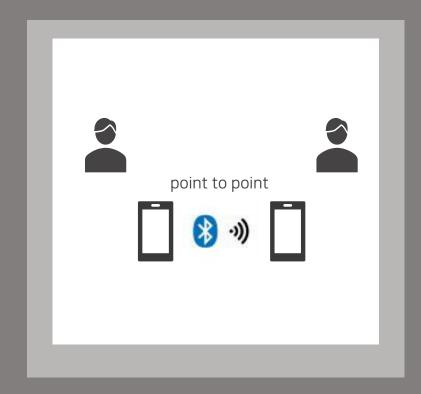
#### 가능한 Solution

- 2) 실제 구현 과정에서 Project Scope 조정가능
- 회원가입시 일정 포인트를 지급하고, 그 안에서 서로 거래하는 방식

# 05 Challenges & Possible Problems Challenges







블루투스를 통한 포인트 거래 관련 Challenges 2) 구현과정에서 Challenges가 있을 것으로 예상

#### 가능한 Solution

단순 송금하기 버튼으로 대체 가능

- 거래 완료 후, 사용자의 거래완료 버튼 클릭을 통해 point가 이동 하도록 조정 가능

## 05 Challenges & Possible Problems 그밖의 Possible Problems





★ 직거래 노쇼문제



약속시간, 약속장소에 나타나지 않는 문제 발생가능

➡ 부가기능 : 알림, 리뷰를 통해 해결 가능



★ 제품의 신선도



개개인마다 생각하는 제품의 신선도가 다를 수 있는 문제 발생가능

부가기능 : 리뷰를 통해 해결 가능



## 01 Introduction '자취 마켓' App Preview











### App 내 S/W

- 자율적 매칭
- 1:1 채팅



# 06 Conclusion WBS

ID	Activity	Description	Durations(days)	People	Resources	Predecesors
	Proposal			Manager - 지문		
1	idea 선정					
1.1	idea 제시	7개의 idea 제시	4일	all		
1.2	후보선정	2-3개의 후보선정(장단점 논의, pugh concept table 활용)	7일	all	excel	1.1
1.3	프로젝트 결정	최종 프로젝트 결정(기존 어플 조사 등 논의)	7일	all		1.2
2	idea 구체화					3.000
2.1	설문조사	설문조사를 통한 requirement sepecification 파악	3일	all	google 설문폼	
	대략적인 시나리오	어플의 대략적인 기능 및 시나리오 구상	7일	all	3-3	
	대략적인 화면 설계	어플의 대략적인 화면 구상	7일	all		
3	Proposal 발표				power point	
3.1	instruction	프로젝트 선정 과정, introduction, main contribution 정리	5일	민영		
3.2	previous work	기존 어플과의 공통점, 차이점 정리	5일	민영		
	project overview	requirement specification에 따른 기능 정리	5일	시연		
	1	summary, plan, PPT design	5일	지운		3.1-3.3
3.5	발표	Proposal Presentation	2일	지운		3.4
	Progress			Manager - 시연		
4	기능블락		7일			
	시나리오 도출	핵심 시나리오 도출	2일	all		55578
4.2	기능블락 도출	시스템 설계에 필요한 기능 블락 도출 및 정의	2일	all		4.1
4.3	인터페이스 정의	기능 블락들간의 인터페이스 정의	4일	all		4.2
5	uml 다이어그램		10일		power point	
5.1	클래스 다이어그램	클래스 다이어그램 작성	10일	all		4.3
5.2	시퀀스 다이어그램	시퀀스 다이어그램 작성	6일	all		4.3
6	Progress 발표				power point	
6.1	introduction	Project Preview, scope, main contribution 정리	5일	시연		
6.2	requirement specification	requirements specification의 중요한 부분 정리	5일	시연		
	system architecture	input&output, module, uml diagram 정리	5일	지운		5.1-2
6.4	module detailed design	module 간 functionality, interconnection 정리	5일	시연		
6.5	challenges, problems	향후 challenges, problem 정리	5일	민영		
6.6	conclusion + PPT design	WBS, Gantt Chart 제작, PPT design	5일	민영		
6.7	발표	Progress presentation	2일	시연		6.1-6.6
				Manager - 민영		
7	세부설계		7일			
7.1	화면설계	Layout 설계	7일			
7.2	API 정리	필요한 API 정리	4일			6.1
8	구현		13일			
8.1	예제 찾기	같은 기능을 하는 코드 & 예시 찾기	5일		google, github, youtube	
8,2	예제를 상황에 맞게 변경	우리 어플에 맞도록 상황에 맞게 변경	5일		Android Studio or 앱인벤터	
8.3	합치기	앞에서 만든 예제를 버튼 등을 통해 연결하여 합치기	3일		Android Studio or 맵인벤터	9.2
10	testing					
10.1	에뮬레이터 실행	최종적인 메뮬레이터 testing	1-2일		emulator	
10.2	동영상 제작	시연 동영상 녹화	1-2일		youtube	10.1
11	Final 발표					



## 06 Conclusion Gantt Chart





## **Proposal**

Task Name	Start	Finish	Duration	3주차	4주차	5주차	6주차
Proposal	2020/3/30	2020/4/20					
1: idea 선정	2020/3/30	2020/4/9	9일				
1.1 : idea 제시	2020/3/30	2020/4/2	4일	$\rightarrow$			
1.2 : 후보선정	2020/4/2	2020/4/3	2일		→		
1.3 프로젝트 결정	2020/4/6	2020/4/9	3일		$\rightarrow$		
2: idea 구체화	2020/4/9	2020/4/18	9일			$\Longrightarrow$	
2.1 : 대략적인 시나리오	2020/4/9	2020/4/18	9일			$\hspace{1cm} \longrightarrow \hspace{1cm}$	
2.2 : 대략적인 화면 설계	2020/4/9	2020/4/18	9일			$\rightarrow$	
2.3 : 설문조사	2020/4/16	2020/4/18	3일			$\rightarrow$	
Proposal 발표	2020/4/13	2020/4/20	8일				$\rightarrow$
3.1 instruction	2020/4/13	2020/4/17	5일				
3.2 previous work	2020/4/13	2020/4/17	5일			$\qquad \Rightarrow \qquad$	
3.3 project overview	2020/4/13	2020/4/17	5일			$ \Longrightarrow $	
3.4 conclusion + PPT design	2020/4/16	2020/4/19	2일				-
3.5 발표	2020/4/20	2020/4/20	1일				10)

# 06 Conclusion Gantt Chart

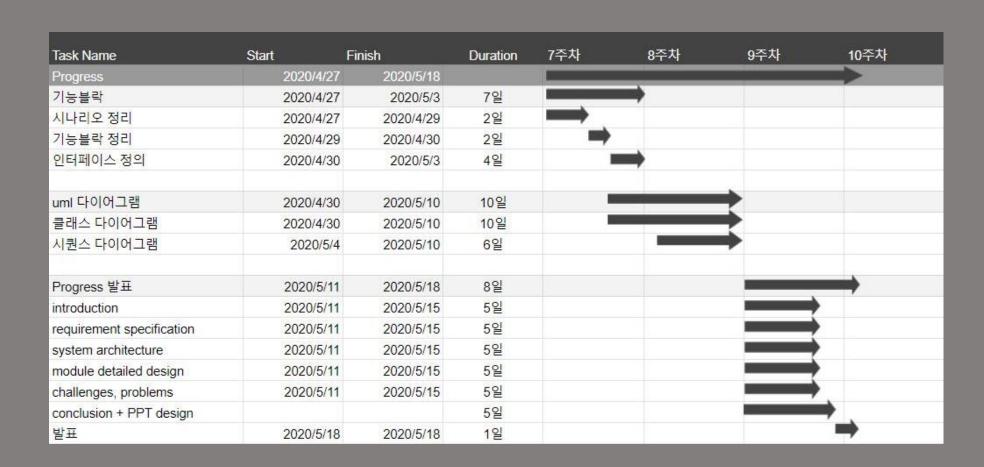


20 800.00 120.00.00 20 800.00 120.00 20 100.00 100.00 21 100.00 100.00

33309 33300 12 33309 333001 12 333013 333001 12



### **Progress**

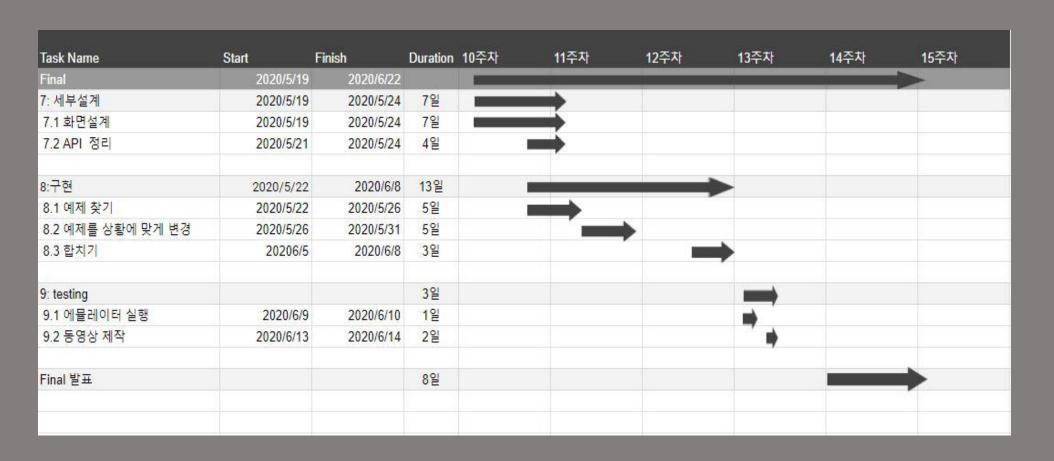


### 06 Conclusion **Gantt Chart**



ACCOUNT CONTROL OF THE CONTROL OF TH







# 감사합니다

Q&A