**냉모밀**

**Design Specification**

**소트트웨어공학개론 42분반**

|  |  |
| --- | --- |
| 5조 | |
| NAME | **ID** |
| 김동현 | **2015312044** |
| 김주영 | **2013310791** |
| 백지연 | **2016312607** |
| 유대청 | **2015312774** |
| 채호정 | **2016312915** |

**Index**

[**1 Preface - 3 -**](#_Toc24298869)

[**1.1** **Objective** - 3 -](#_Toc24298870)

[**1.2** **Readership** - 3 -](#_Toc24298871)

[**1.3** **Document Structure** - 3 -](#_Toc24298872)

[**2 Introduction** - 4 -](#_Toc24298881)

[**2.1** **Objective** - 4 -](#_Toc24298882)

[**2.2. Applied Diagram** - 4 -](#_Toc24298883)

[**2.3. Applied Tool** - 6 -](#_Toc24298888)

[**2.4. Project Scope** - 8 -](#_Toc24298894)

[**3 System Architecture – Overall** - 9 -](#_Toc24298895)

[**3.1** **Objectives** - 9 -](#_Toc24298896)

[**3.2** **System Organization** - 9 -](#_Toc24298897)

[**4 System Architecture – Frontend** - 12 -](#_Toc24298900)

[**4.1** **Objective** - 12 -](#_Toc24298901)

[**4.2** **Subcomponents** - 12 -](#_Toc24298902)

[**5 System Architecture – Backend** - 24 -](#_Toc24298976)

[**5.1** **Objectives** - 24 -](#_Toc24298977)

[**5.2** **Overall Architecture** - 24 -](#_Toc24298978)

[**5.3** **Subcomponents** - 25 -](#_Toc24298979)

[**6 Protocol Design** - 30 -](#_Toc24299021)

[**6.1** **Objectives** - 30 -](#_Toc24299022)

[**6.2** **REST API** - 30 -](#_Toc24299023)

[**6.3** **JSON** - 31 -](#_Toc24299027)

[**6.4** **Details** - 31 -](#_Toc24299029)

[**7 Database Design** - 36 -](#_Toc24299060)

[**7.1** **Objectives** - 36 -](#_Toc24299061)

[**7.2** **ER-Diagram** - 36 -](#_Toc24299062)

[**7.3** **Relational Schema** - 40 -](#_Toc24299080)

[**7.4** **SQL DDL** - 41 -](#_Toc24299082)

[**8 Testing Plan** - 44 -](#_Toc24299099)

[**8.1** **Objectives** - 44 -](#_Toc24299100)

[**8.2** **Testing Policy** - 44 -](#_Toc24299102)

[**8.3** **Test Case** - 45 -](#_Toc24299112)

[**9 Development Plan** - 47 -](#_Toc24299119)

[**9.1** **Objectives** - 47 -](#_Toc24299120)

[**9.2** **Frontend Environment** - 47 -](#_Toc24299121)

[**9.3** **Backend Environment** - 48 -](#_Toc24299127)

[**9.4** **Version Management** - 50 -](#_Toc24299136)

[**9.5** **Schedule** - 50 -](#_Toc24299139)

[**10 Figure Index** - 51 -](#_Toc24299119)

1. **Preface**
   1. **Objective**

Preface에서는 본 문서의 독자를 정의하고, 문서의 목차를 간략하게 소개한다.

* 1. **Readership**

본 문서의 독자는 시스템의 설계와 개발, 유지 보수에 참여하는 모든 구성원으로 정의한다. Design 명세서를 통해 냉모밀과 외부 시스템, 그리고 냉모밀 내부 구조 간의 interaction 등 최종 시스템에 대한 대략적인 개요를 제공받을 수 있다.

* 1. **Document Structure**
     1. **Preface**

본 문서의 독자를 정의하고, 문서의 목차를 간략하게 소개한다.

* + 1. **Introduction**

시스템 설계 시 사용된 다양한 다이어그램과 표현 도구들에 대해 설명하고 본 소프트웨어 프로젝트가 다루는 시스템의 범위에 대해 서술한다.

* + 1. **System Architecture**

본 시스템의 전반적인 구조를 Overall, 프론트엔드 어플리케이션, 백엔드 어플리케이션으로 나누어 설명한다. 시스템과 각 서브시스템의 구조를 개괄적으로 기술하고, 시스템의 전체 기능이 각 서브시스템과 하드웨어에 어떻게 할당되었는지 설명한다.

* + 1. **Protocol Design**

시스템의 각 컴포넌트, 특히 프론트엔드 어플리케이션과 백엔드 어플리케이션 간의 상호작용을 규정하는 인터페이스와 프로토콜을 어떻게 구성하는지에 대해 기술하고, 해당 인터페이스가 어떤 기술에 기반해 있는지 설명한다.

* + 1. **Database Design**

Requirement specification에서 기술한 데이터베이스 요구사항을 바탕으로 Database Design을 작성한다. 각 데이터 엔티티의 속성과 관계를 나타내는 ER diagram과 Relational Schema의 단계를 거쳐 SQL DDL을 작성한다.

* + 1. **Testing Plan**

미리 작성된 Test를 이용해, Verification 과 Validation을 시행한다. 이 Test 작성에 대한 계획을 설명한다.

* + 1. **Development Plan**

시스템을 구현하는 데 필요한 개발 도구와 프로그래밍 언어, 라이브러리 등의 개발 환경에 대해 설명하고, 시스템 개발 일정을 기술한다.

* + 1. **Index**

본 문서에서 사용된 그림, 표, 다이어그램 등의 색인을 기술한다.

1. **Introduction**
   1. **Objective**

이번 챕터에서는 본 시스템의 설계에 사용된 다양한 다이어그램과 도구를 소개하고, 본 시스템의 개발 범위를 기술한다.

**2.2. Applied Diagram**

* + 1. **UML**

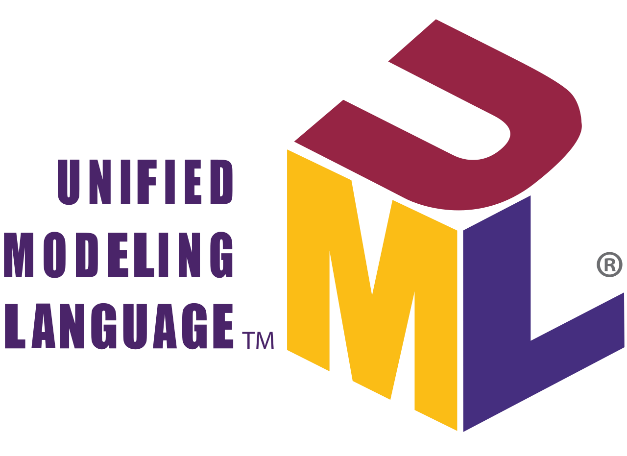


Figure 1: Unified Modeling Language(UML)

UML은 과거 개별적으로 존재하던 소프트웨어 설계 기법들을 하나로 모아 만든 통합된 소프트웨어 모델링 기법으로, 현재 객체 지향 소프트웨어 시스템을 개발하는 과정에서 각 단계의 결과를 도식적으로 시각화하고 문서화하기 위해 사용된다. 뿐만 아니라 시스템에 대한 시각적 정보를 제 공함으로써 시스템 개발 과정에서 요구되는 사용자와 개발자 간의 의사소통에 크게 기여하며, 13 개의 모델링 기법을 제공하기 때문에 프로젝트의 종류에 제한되지 않는다는 장점을 갖는다. 또, 각 모델이 사용하는 표기법은 해당 심벌(symbol) 마다 명확하고 고유한 정의를 가지고 있어 이를 이용하는 개발자들 간에 오류 없는 원활한 의사소통이 가능하다.

UML에서 제공하는 다이어그램(Diagram)의 종류는 총 13개로, 시스템의 구조(structure)를 도식 화하는 Class Diagram, Object Diagram, Deployment Diagram, Composite Structure Diagram, Component Diagram, Package Diagram 등 6개, 시스템의 전개(flow)방식을 도식화하는 Activity Diagram, State Machine Diagram, Use Case Diagram 등 3개, 구성 요소 (components) 간의 상호작용(interaction) 방식을 표현하는 Communication Diagram, Sequence Diagram, Timing Diagram, Interaction Overview Diagram 등 4개다이어그램으로 구성된다.

* + 1. **Class Diagram**

Class Diagram은 클래스 내부의 정적 요소나 클래스 간의 관계를 나타내는 다이어그램으로 시스템의 부분 혹은 전체 구조를 파악하는데 용이하다는 장점을 지닌다. Class Diagram은 각 클래스 사이의 의존 관계를 명확히 제시한다는 장점도 있다. 또한, 클래스 간의 links, 클래스 내의 attributes와 methods를 명시하는 필드도 가지고 있다.

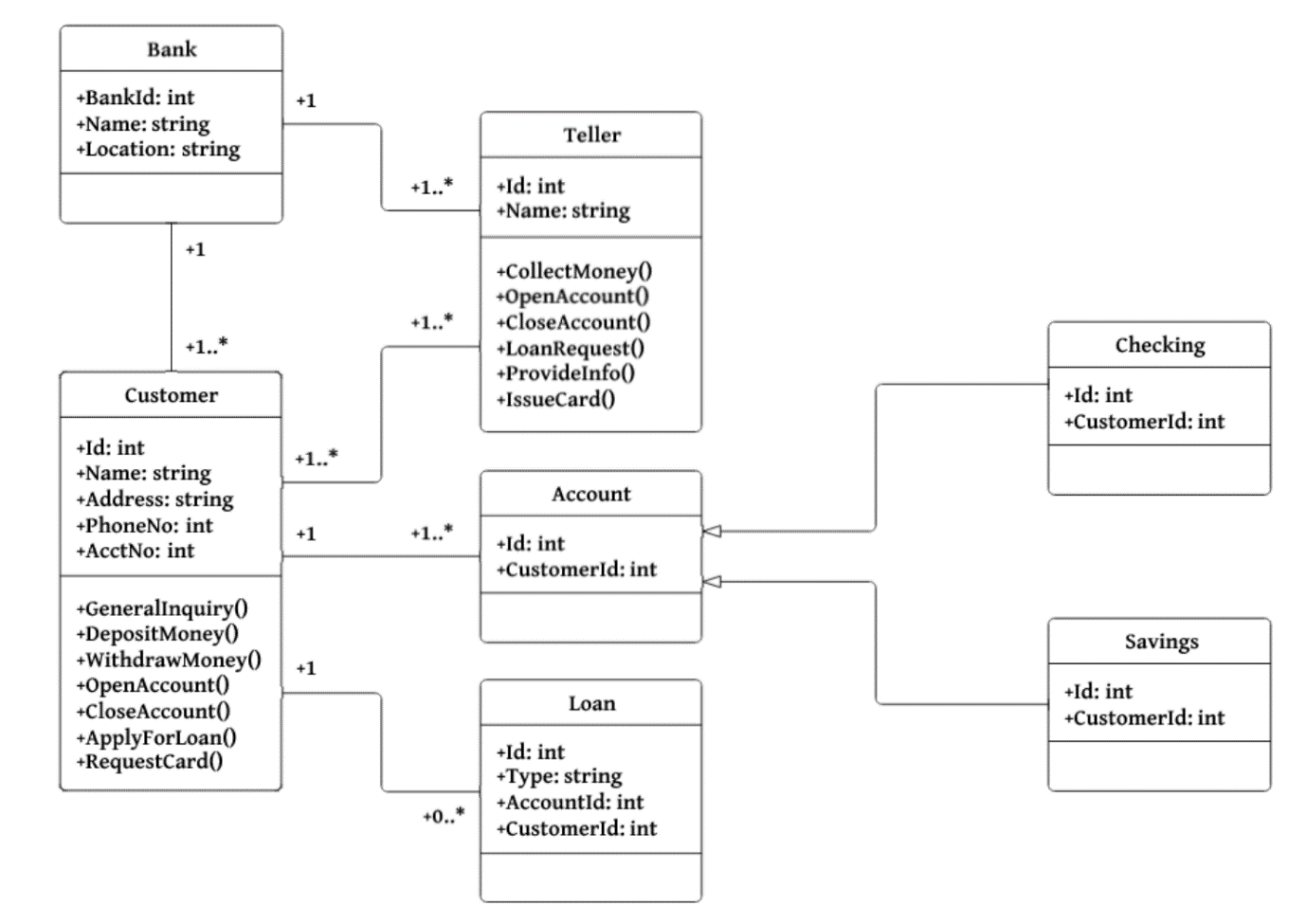


Figure 2: Example of Class Diagram

* + 1. **Sequence Diagram**

Sequence Diagram의 목적은 어떤 결과를 만들어내는 사건(event)의 시퀀스(sequence)를 정의하는 것이다. 즉, 어떤 메시지가 발생했는가 보다는 해당 메시지가 발생하는 과정 혹은 순서에 집중한다. 대부분의 Sequence Diagram은 시스템 내부 객체들 간에 어떤 메시지들이 전달되는지, 어떤 순서로 전달되는지를 수직 축(axis)과 수평 축을 기준으로 표기한다. 수직 축에서는 메시지가 발생한 시간 순서를 축의 상단에서 하단으로 진행하는 방향으로 나타내며, 수평 축에서는 화살표의 방향에 따라 메시지의 송신객체와 수신객체를 표기한다.

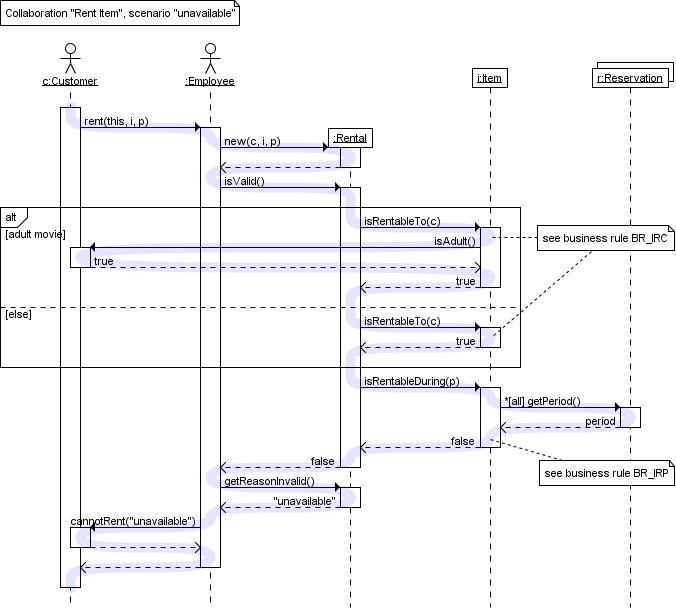


Figure 3: Example of Sequence Diagram

**2.3. Applied Tool**

* + 1. **Draw.io**

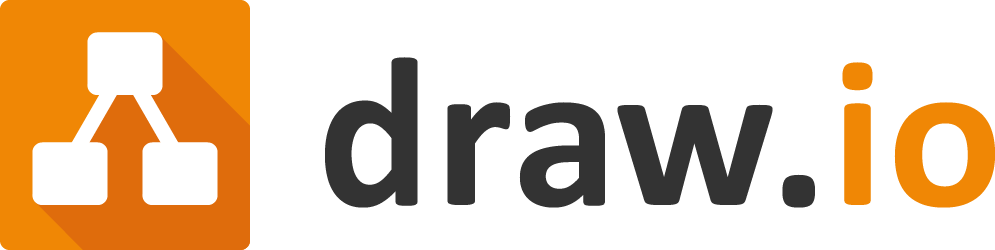


Figure 4: draw.io Logo

Draw.io는 온라인 모델링 툴로서 많은 기본 템플릿과 도형을 제공하기 때문에 사용자가 직접 다이어그램에 사용하기 위해 도형을 만들 필요가 없다. 또한 도형 간 연결선을 간단하게 만들 수 있고, 격자에 위치를 맞출 수 있기 때문에 도형을 정렬하기 편리하다. 이 문서에서 사용된 대부분의 다이어그램은 본 도구로 작성되었다.

* + 1. **PowerPoint**



Figure 5: PowerPoint Logo

Powerpoint는 그래픽 프레젠테이션 툴이다. 주로 발표용으로 사용되지만 내장된 도형 작성 기능이 매우 강력하기 때문에 draw.io에서 만들기 힘든 복잡한 다이어그램을 작성하기 위해 사용하였다.

* + 1. **ERDPlus**



Figure 6: ERDPlus Logo

ERDPlus는 ER Diagram을 간단한 버튼 클릭으로 생성할 수 있게 해 주는 온라인 툴이다. 적은 노력으로 ER Diagram을 draw.io에 비해 간단하게 만들 수 있기 때문에 ER Diagram을 작성하는 데 사용하였다.

**2.4. Project Scope**

냉모밀은 지금 냉장고에 있는 재료를 이용해서 레시피를 추천 받고, 혹시 더 필요한 재료가 있다면 한 번에 구매를 할 수 있는 이커머스 시스템이다. 냉장고에 있는 재료들 중에서 현 레시피 추천에 포함할 것, 포함하지 않을 것을 선택하면 포함하는 재료는 포함하고 불포함 재료는 포함하지 않는 레시피들을 추천해준다. 사용자들은 레시피를 직접 등록할 수도 있고 레시피를 추천/검색 받을 수 있고 레시피에 좋아요 버튼을 이용하여 credit을 줄 수도 있다.

냉모밀은 크게 Join/Login, 냉장고 재료 관리, 재료 구매, 레시피 등록, 레시피 추천/검색의 5개의 시스템으로 구성되어 있다. 프론트엔드는 안드로이드 어플리케이션이고 백엔드 서버와 JSON으로 통신한다. 백엔드 서버는 프론트엔드에서 받은 요청을 처리하는 각 Controller가 있고 DB에서 원하는 정보를 검색하거나 새로운 데이터를 추가하는 Database Controller가 있다. 백엔드 어플리케이션에 Recipe Recommendation System에서 앞서 언급한 냉장고 재료 기반 레시피 추천이 이루어 진다.

1. **System Architecture – Overall**
   1. **Objectives**

이번 챕터에서는 본 시스템의 전체적인 구조를 설명한다. 시스템 전체의 구조와 각 서브시스템의 개략적인 구조, 서브시스템 간의 관계를 서술하며 각 구조는 다이어그램을 첨부하여 이해를 돕는다.

* 1. **System Organization**

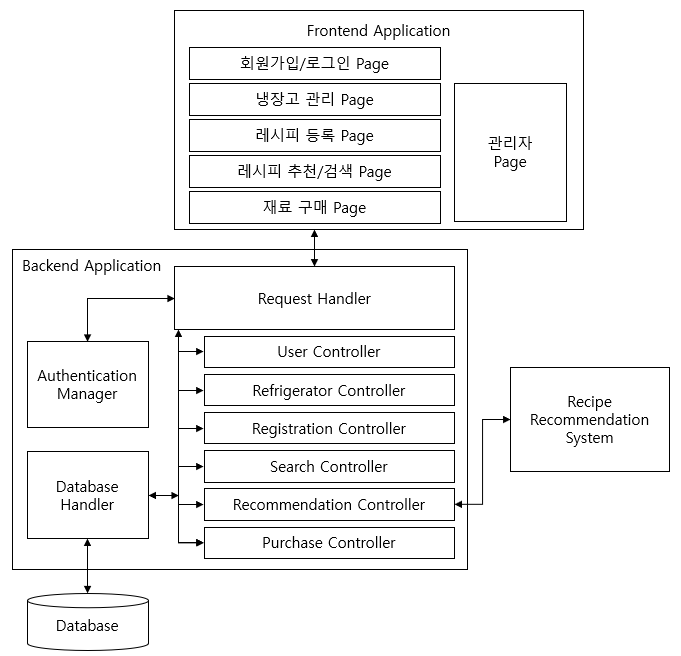


Figure 7: Overall System Organization

본 서비스는 프론트엔드 어플리케이션이 사용자와의 모든 상호작용을 맡고, 프론트엔드 어플리케이션과 백엔드 어플리케이션은 JSON을 기반으로 한 HTTP 통신으로 데이터를 송수신한다. 백엔드 어플리케이션은 프론트엔드로부터 들어오는 각 요청을 컨트롤러로 분배하고, 필요한 객체 정보를 데이터베이스로부터 가져와 JSON 포맷으로 가공한 뒤 전달한다.

프론트엔드에는 사용자가 어플리케이션을 이용하는 Page들이 있고 관리자가 접근하는 Page가 있다. 관리자 Page는 사용자들이 레시피 등록 Page에서 등록한 레시피들을 검수하는 작업을 한다. 새로운 레시피가 등록될 만한 퀄리티를 갖추고 있는지 확인하고 DB에서 관리하기 쉽게 메뉴 카테고리를 설정한다. 검수 작업을 마친 레시피를 백엔드에 Database Controller에게 전달하여 최종적으로 DB에 저장한다.

사용자가 각각 포함하는 재료와 포함하지 않는 재료를 선택하고 레시피 추천을 요청하면 Recipe Recommendation System은 해당 재료들을 바탕으로 Recipe DB를 검색하여 적절한 추천 레시피들을 프론트엔드에 제공한다.

* + 1. **Frontend Application**

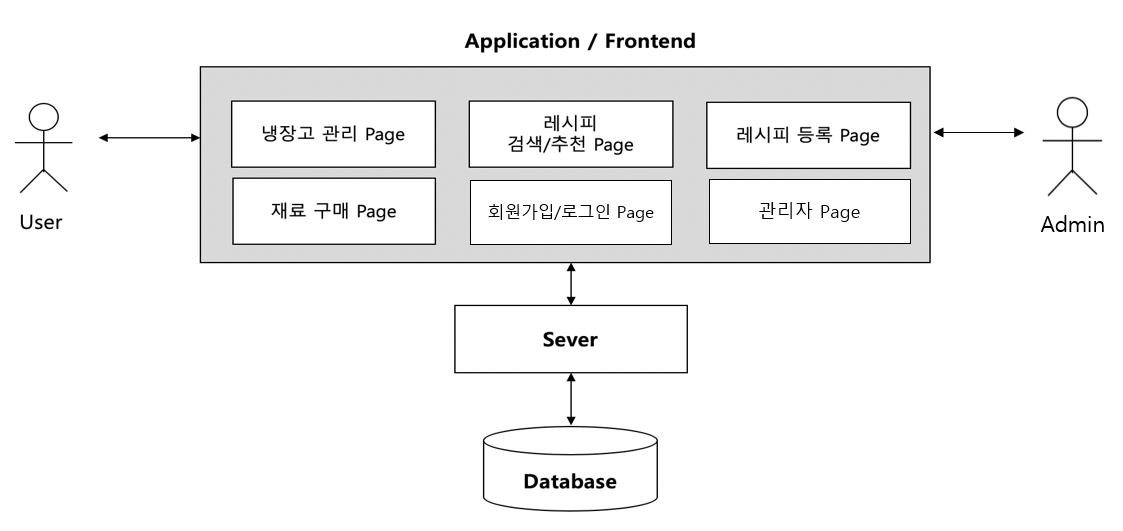


Figure 8: System Architecture – Frontend

사용자와의 상호작용을 전담하는 시스템으로 안드로이드 어플리케이션이다. 회원가입/로그인 Page, 냉장고 관리 Page, 재료 구매 Page, 레시피 검색/추천 Page, 레시피 등록 Page는 본 시스템의 사용자가 이용한 컴포넌트들이다. 관리자는 프론트엔드에 관리자 Page에서 사용자가 등록한 레시피의 검수를 진행한다. 검수에 통과한 레시피들은 백엔드에 Database Handler를 통해 DB에 최종 저장된다. 각 컴포넌트가 백엔드와의 통신을 전담하는 Request Handler에게 필요한 정보나 서비스를 요청하면, Request Handler는 미리 정해 둔 적절한 프로토콜로 요청을 변형해 백엔드에 전달하게 된다.

* + 1. **Backend Application**

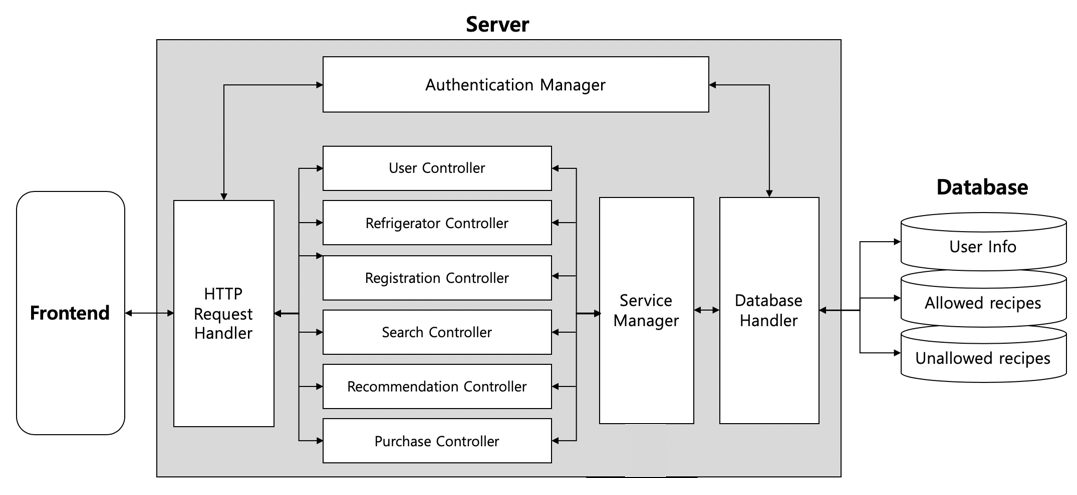


Figure 9: System Architecture – Backend

프론트엔드에서 전달받은 요청들을 알맞은 Controller에 보내 처리한다. Database Handler는 DB에 query를 보내 원하는 데이터를 검색, 추가, 수정, 삭제 등을 하고 DB로부터 받은 결과를 다시 프론트엔드에 보낼 수 있게 JSON 형태로 바꾸어 준다. Authentication Manager는 회원가입/로그인 요청이 왔을 때 해당 요청을 accept 할 수 있는지 없는지 확인한 후, 필요하다면 Database Handler를 통해 User DB에 반영한다.

1. **System Architecture – Frontend**
   1. **Objective**

전체 시스템 아키텍처 중 사용자와의 상호작용을 담당하는 프론트엔드 시스템의 구조와 각 컴포넌트의 구성, 컴포넌트 간의 관계를 서술한다.

* 1. **Subcomponents**
     1. **Join/Login**

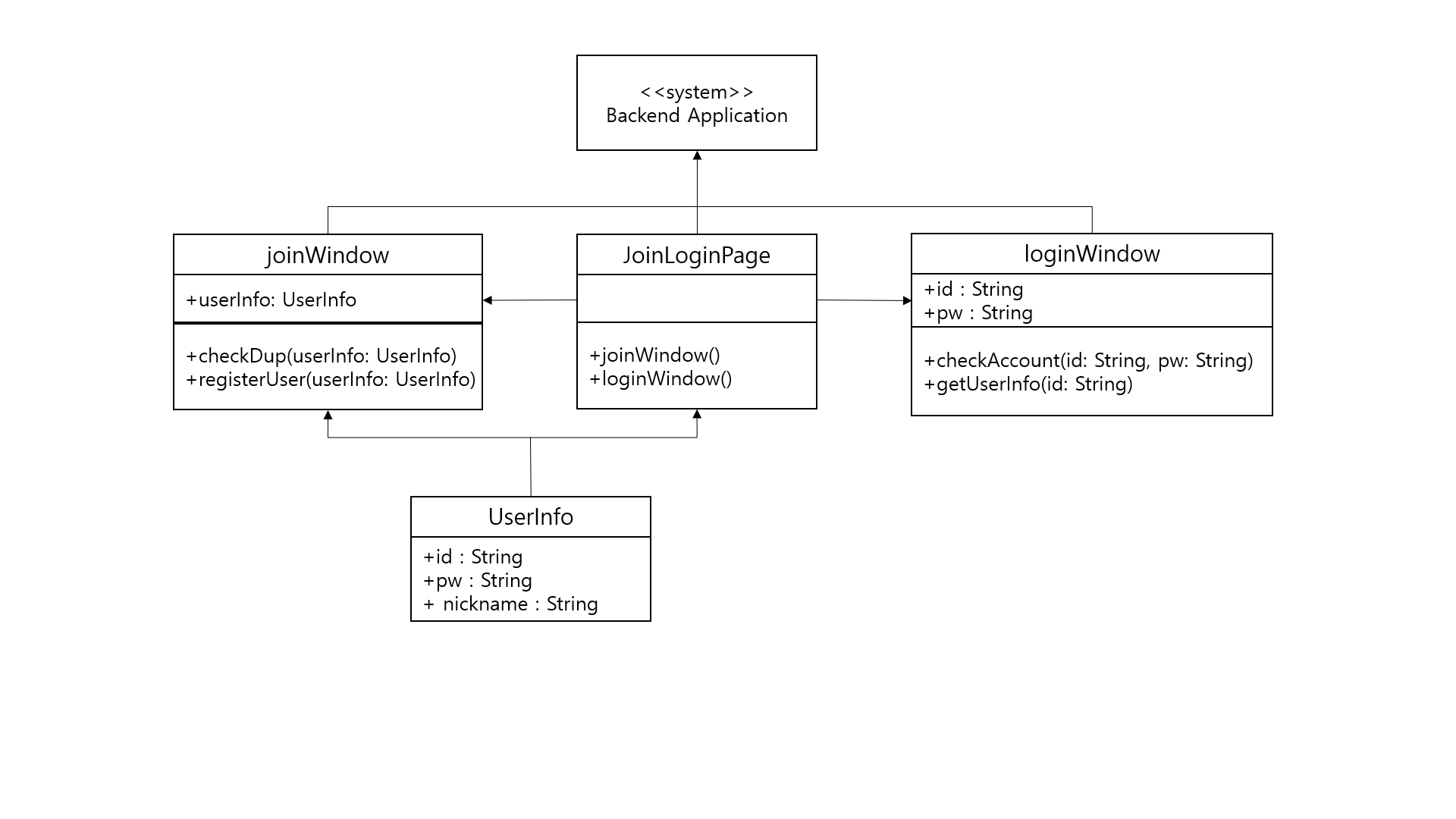


Figure 10: System Architecture – Frontend – Join/Login

1. JoinLoginPage – 회원가입 또는 로그인 선택하는 페이지
2. attributes
3. methods

+ joinWindow( ): 회원 가입 절차를 위한 화면을 띄워준다.

+ LoginWindow( ): 로그인 절차를 위한 화면을 띄워준다.

1. joinWindow
2. attributes

+userInfo: 회원 가입할 회원 정보

1. methods

+checkDup(userInfo: UserInfo): id와 nickname의 중복 확인을 한다.

+registerUser(userInfo: UserInfo): 해당 회원 정보로 회원 가입을 한다.

1. loginWindow
2. attributes

+id: 입력 받은 로그인 할 id

+pw: 입력 받은 위 id에 대한 pw

1. methods

+checkAccount(id: String, pw: String): id와 pw가 일치하는지 확인한다.

+getUserInfo(id: String): 해당 id의 회원 정보를 받아온다.

* + 1. **Refrigerator Management**

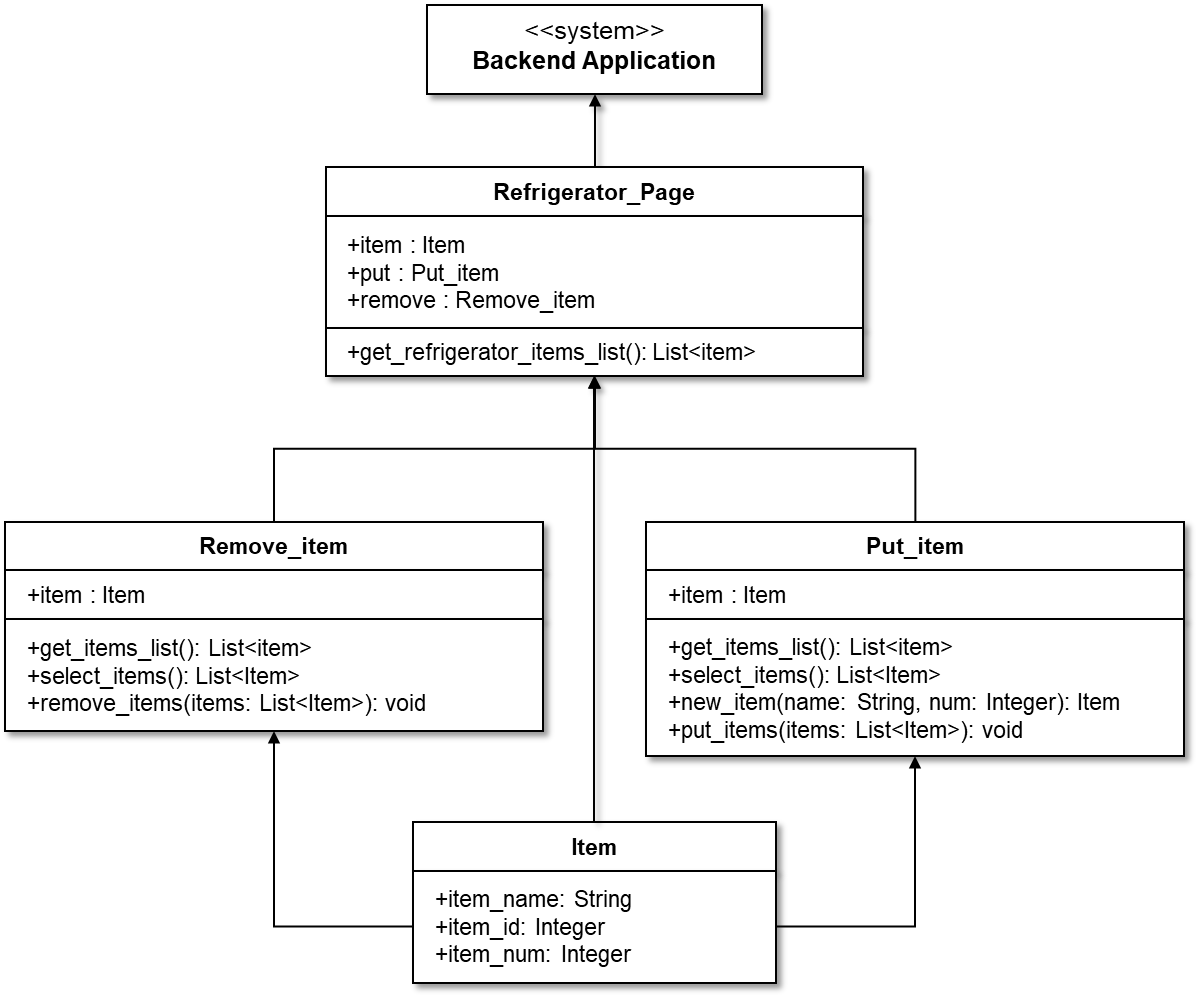


Figure 11: System Architecture – Frontend – RefrigeratorPage

1. Refrigerator\_Page – user가 냉장고 재료를 관리하는 화면 객체
2. attributes

+item: 재료의 정보를 저장하는 재료 객체

+put : 재료 입력을 담당하는 객체

+remove : 재료 제거를 담당하는 객체

1. methods

+get\_refrigerator\_items\_list(): user의 냉장고에 있는 재료 목록을 Backend 에서 가져온다.

1. Put\_item – 재료 입력 객체
2. attributes

+item: 재료의 정보를 저장하는 재료 객체

1. methods

+get\_items\_list(): Backend 로부터 item의 리스트를 불러온다.

+select\_items(): 화면에 표시된 item 리스트에서 사용자가 선택한 item 들의 리스트를 반환한다.

+new\_item(name: String, num: Integer): 제공되는 item 리스트에 없는 item 의 경우 사용자가 직접 item의 이름과 num을 입력하면 item 객체를 만들어 반환한다.

+put\_items(items: List<Item>): 냉장고에 입력할 item 리스트를 Backend로 보낸다.

1. Remove\_item – 재료 입력 객체
2. attributes

+item: 재료의 정보를 저장하는 재료 객체

1. methods

+get\_items\_list(): Backend 로부터 사용자의 냉장고에 있는 item의 리스트를 불러온다.

+select\_items(): 화면에 표시된 item 리스트에서 사용자가 선택한 item 들의 리스트를 반환한다.

+remove\_items(items: List<Item>): 냉장고에서 제거할 item 리스트를 Backend로 보낸다.

1. Item – 재료 객체
2. attributes

+item\_name: 재료의 이름

+item\_id: 재료의 id

+item\_num: 재료 개수

* + 1. **Recipe Registration**

**스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Figure 12: System Architecture – Frontend – Registration

1. RegistrationPage – 등록 페이지 객체
2. attributes

+recipe: 레시피의 모든 정보가 담기는 레시피 객체

1. methods

+sendRecipe(userid:String, recipe: Recipe): 레시피객체에 만든 유저의 정보를 담고, 레시피객체를 서버로 보낸다.

+add\_main\_img(src: String) 이미지 주소값을 받아, 레시피 객체 내에 메인이미지로 저장한다.

+add\_procedure(): 레시피 속의 각 단계들에 대한 정보를 레시피 객체에 추가한다.

+add\_needItem(in item:Item): 레시피에 필요한 재료의 정보를 레시피 객체에 추가한다.

+get\_message(in String): 등록이 완료되었을 때, 사용자가 확인 메세지를 받을 수 있게한다.

1. Recipe – 레시피 객체
2. attributes

+owner\_id : 레시피를 작성한 사람의 id정보

+main\_img\_src: 레시피 요리의 메인 이미지의 주소값

+recipe\_name: 요리 레시피 이름

+procedure: Procedure객체 리스트

+needItems: 레시피에 필요한 재료 리스트

1. AuthenticatedUser – 인증 유저 객체
2. Item – 재료 객체
3. attributes

+item\_id: 재료 id

+item\_name: 재료 이름

+item\_num: 재료 개수

1. Procedure – 레시피 과정 객체
2. attributes

+order: 과정 순서 번호

+procedure\_name: 과정 이름

+img\_src: 레시피 해당 단계의 대표 이미지 주소 값

+description: 레시피 설명

* + 1. **Recipe Recommendation**

**스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Figure 13: System Architecture – Frontend – Recommendation

1. RecommendationPage – 추천 페이지 객체
2. attributes

+recipe\_info: 페이지에 표시 될, 간단한 레시피 정보만 표시하는 레시피요약 객체 리스트

+criteria: 추천의 기준이 되는 Criteria 객체

1. methods

+setCriteria(): 추천받을 조건을 설정한다.

+getRecipeInfo(criteria: Criteria): 정한 조건을 바탕으로 간단한 레시피 정보만 담긴 RecipeInfo객체 리스트를 백엔드로부터 가져온다.

+viewRecipeDetail(recipe\_id: Integer): 레시피의 자세한 정보를 조회한다. ( RecipeDetail 컴포넌트로 이동 )

1. Criteria – 추천 조건 객체
2. attributes

+wantItem: 레시피에 들어가야 할 재료 리스트

+hateItem: 레시피에 들어가지 않아야 할 재료 리스트

1. RecipeInfo – 간단한 레시피 정보만 표시하는 레시피 요약 객체
2. attritbutes

+name: 레시피 이름

+recipe\_id: 레시피 id

+intro\_article: 레시피 간략한 소개 글

+liked\_number: 레시피가 추천 받은 수

* + 1. **Recipe Searching**

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Figure 14: System Architecture – Frontend – Searching

1. SearchingPage – 검색 페이지 객체
2. attributes

+searching\_name: 검색할 레시피 이름

+recipe\_info: 페이지에 표시 될, 간단한 레시피 정보만 표시하는 레시피요약 객체 리스트

1. methods

+set\_searching\_name(name: String): 검색할 레시피 이름을 설정한다.

+getRecipeInfo(searching\_name: String): 백엔드로부터 레시피 요약객체 리스트를 받아온다.

+viewRecipeDetail(recipe\_id: Integer): 레시피의 자세한 정보를 조회한다. ( RecipeDetail 컴포넌트로 이동 )

1. RecipeInfo – 간단한 레시피 정보만 표시하는 레시피 객체
2. attritbutes

+name: 레시피 이름

+recipe\_id: 레시피 id

+intro\_article: 레시피 간략한 소개 글

+liked\_number: 레시피가 추천 받은 수

* + 1. **Recipe Detail**

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Figure 15: System Architecture – Frontend – Recipe Detail

1. RecipeDetailPage – 레시피 상세조회 페이지 객체
2. attributes

+recipe: 레시피의 모든 정보가 담기는 레시피 객체

1. methods

+getRecipeDetails(recipe\_id: Integer): 레시피의 id를 이용해서 레시피의 상세 정보를 백엔드로부터 가져옴

+pushLikeButton(recipe: Recipe): 레시피 추천하기

1. Recipe – 레시피 객체
2. attributes

+owner\_id : 레시피를 작성한 사람의 id정보

+main\_img\_src: 레시피 요리의 메인 이미지의 주소값

+recipe\_name: 요리 레시피 이름

+procedure: Procedure객체 리스트

+needItems: 레시피에 필요한 재료 리스트

* + 1. **Purchase**

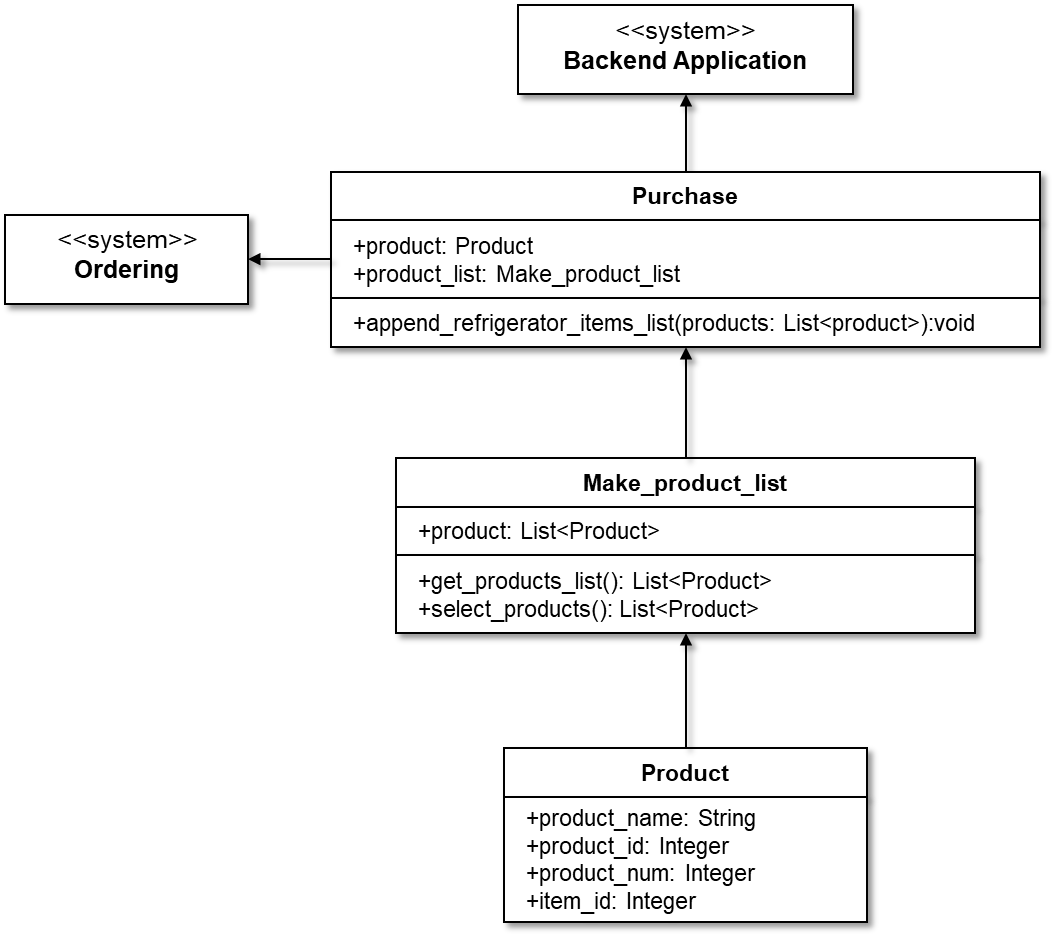
****

Figure 16: System Architecture – Frontend – Purchase

1. Purchase – 구매 객체
2. attributes

+product: 상품의 정보를 저장하는 객체

+product\_list: 구매하고자 하는 상품 list를 만드는 객체

1. methods

+append\_refrigerator\_items\_list(products: List<Product>):

상품 list에서 item id와 num을 읽어서 사용자 냉장고에 반영한다.

1. Make\_product\_list – 구매하고자 하는 상품 list를 만드는 객체
2. attributes

+product: 상품의 정보를 저장하는 객체

1. methods

+get\_products\_list(): 상품의 리스트를 Backend에서 가져온다.

+select\_products(): 선택된 상품의 리스트를 반환한다.

1. Product – 상품 객체
2. attritbutes

+product\_name: 상품 이름

+product\_id: 상품 id

+product\_num: 상품 개수

+item\_id: 상품이 포함되는 재료의 id

* + 1. **Administrator Page**

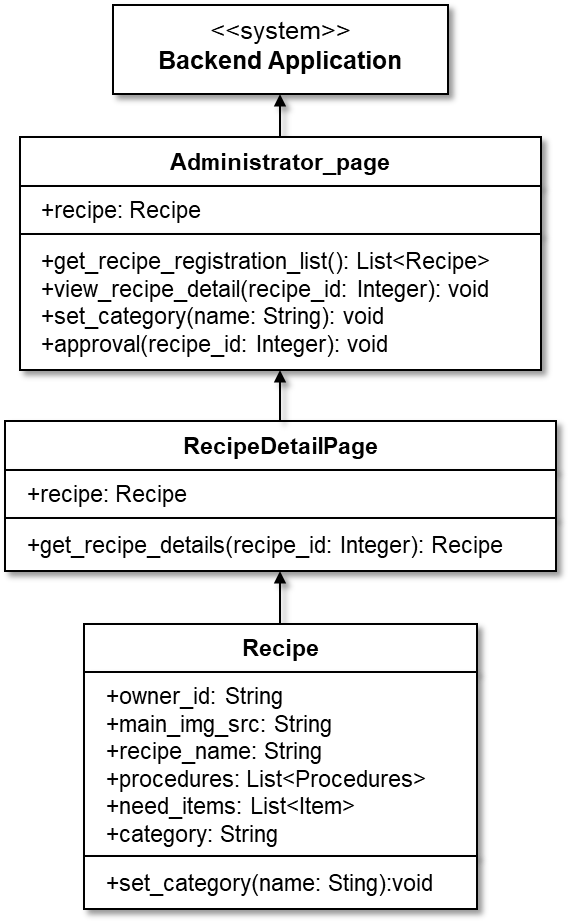


Figure 17: System Architecture – Frontend – Administrator Page

1. AdministratorPage – 관리자 페이지 객체
2. attributes

+recipe: 레시피의 모든 정보가 담기는 레시피 객체

1. methods

+get\_recipe\_registration\_list(): 등록된 레시피의 목록을 가져온다

+view\_recipe\_detail(recipe\_id: Integer): 레시피의 상세 정보를 볼 수 있다.

+set\_category(name: String): 레시피의 카테고리를 설정한다.

+approval(recipe\_id: Integer): 레시피를 승인하여 user가 검색할 수 있는 레시피로 등록한다.

1. RecipeDetailPage – 레시피 상세조회 페이지 객체
2. attributes

+recipe: 레시피의 모든 정보가 담기는 레시피 객체

1. methods

+getRecipeDetails(recipe\_id: Integer): 레시피의 id를 이용해서 레시피의 상세 정보를 백엔드로부터 가져옴

1. Recipe – 레시피 객체
2. attributes

+owner\_id : 레시피를 작성한 사람의 id정보

+main\_img\_src: 레시피 요리의 메인 이미지의 주소값

+recipe\_name: 요리 레시피 이름

+procedure: Procedure객체 리스트

+needItems: 레시피에 필요한 재료 리스트

+category: 레시피가 소속되는 카테고리

1. methods

+set\_category(name: String): 레시피가 소속되는 카테고리를 지정한다.

1. **System Architecture – Backend**
   1. **Objectives**

이 챕터에서는 전체 시스템 중 사용자와 상호작용을 하는 프론트 엔드를 제외한 백 엔드 시스템과 각 서브시스템의 구조에 대해 설명한다.

* 1. **Overall Architecture**

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Figure 18: Overall Backend Architecture

백엔드 시스템의 전체적인 구조는 위의 그림과 같다.

Front-End와 직접적인 통신을 하는 Server와 각종 데이터를 저장하는 Database로 이루어져 있다. 또한, 레시피를 추천해주는 시스템과 다양한 상품 정보를 가져오는 시스템이 존재한다.

* 1. **Subcomponents**
     1. **Server**

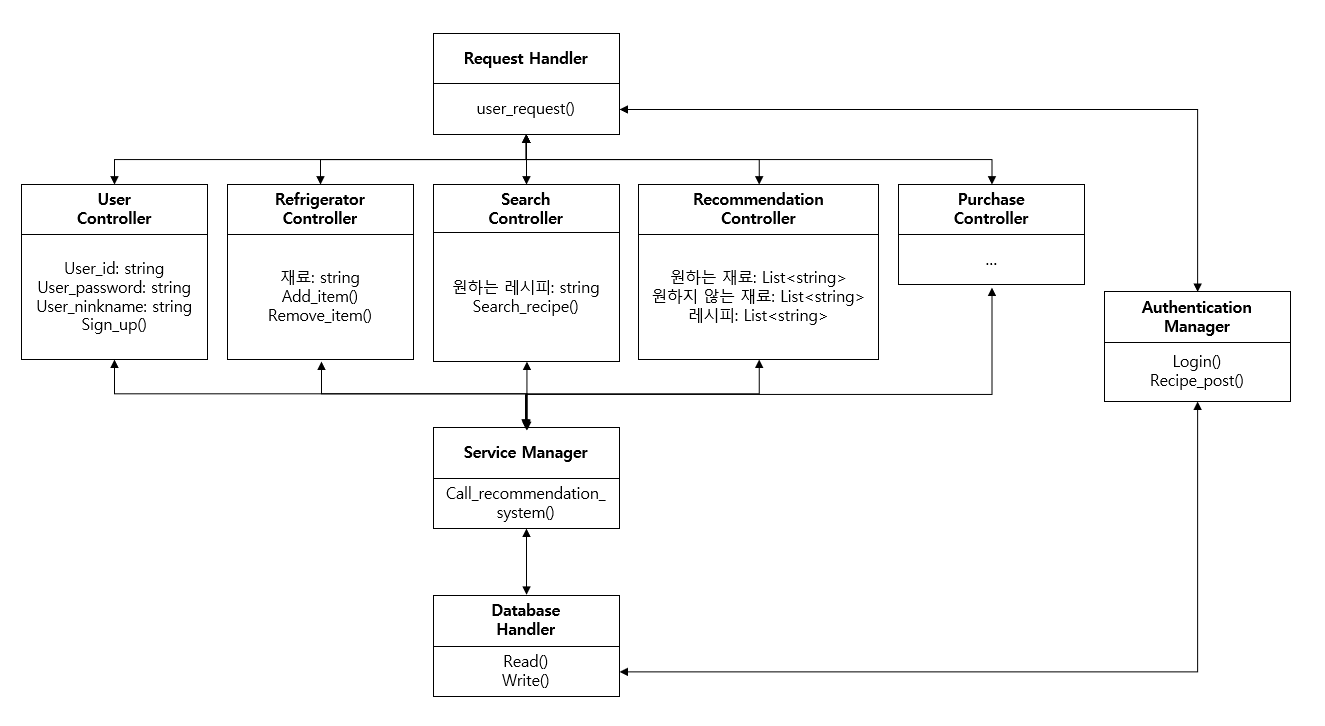


Figure 19: Backend-Server

1. Request Handler

프론트엔드에서 오는 요청을 처리한다.

1. user\_request()

서버로 들어온 요청을 적절한 controller에 분배해서 요청을 처리한다.

1. User Controller

이용자 정보 처리와 관련된 부분을 조정한다.

1. User\_id: string

이용자가 가입 할 때 사용하는 아이디 정보

1. User\_password: string

이용자가 가입 할 때 사용하는 비밀번호 정보

1. User\_ninkname: string

이용자가 가입 할 때 사용하는 닉네임 정보

1. Sing\_up(): Boolean

이용자로부터 아이디, 비밀번호, 닉네임을 받아서 데이터베이스에 겹치는 아이디와 닉네임이 존재하는지 확인하고, 존재하지 않으면 등록한다.

1. Refrigerator Controller

이용자 개인 냉장고 정보를 관리한다.

1. 재료: string

이용자 냉장고에 존재하는 재료 정보이다.

1. Add\_item(재료: string)

이용자가 냉장고에 추가하고자 하는 재료에 대해서 데이터베이스에 추가 할 수 있도록 한다.

1. Remove\_item(재료:string)

이용자가 냉장고에서 제거하고자 하는 재료에 대해서 데이터베이스에서 삭제 할 수 있도록 한다.

1. Search Controller

이용자가 찾는 레시피를 데이터베이스에 검색할 수 있도록 한다.

1. 레시피: string

이용자가 검색하고자 하는 레시피 이름

1. Search\_recipe(레시피: string)

데이터베이스에서 레시피 이름에 맞는 정보가 있는지 확인하고, 존재한다면 이용자에게 제공한다.

1. Recommendation Controller

이 부분은 이용자가 추천을 받기 위해서 선택한 재료들을 추천 시스템에 넘겨주는 역할과 그 결과로 나온 레시피들을 이용자에게 전달하는 역할을 한다.

1. 원하는 재료: List<string>

이용자가 레시피에 들어갔으면 좋겠다고 선택한 재료들을 나타낸다.

1. 원하지 않는 재료: List<string>

이용자가 레시피에 들어가지 않았으면 좋겠다고 선택한 재료들을 나타낸다.

1. 레시피: List<string>

레시피 추천 시스템이 선택한 레시피들을 나타낸다.

1. Service Manager

각각의 controller에서 내려오는 데이터베이스에 접근하기 위한 요청을 처리한다. 또한, 레시피 추천 시스템에 대한 요청도 처리한다.

1. Call\_recommendation\_system()

Recommendation Controller에서 보내온 정보를 레시피 추천 시스템에 전달한다.

1. Authentication Manager
2. Login(User\_id: string, User\_password: string)

이용자가 보내온 아이디와 비밀번호를 바탕으로 데이터베이스에서 확인 할 수 있도록 한다.

1. Recipe\_post()

이용자가 작성하여 보내온 레시피 정보를 데이터베이스에 일시적으로 보관할 수 있도록 한다.

1. Database Handler
2. Read(query)

요청 받은 query를 바탕으로 데이터베이스에서 정보를 읽어온다.

1. Write(query)

요청 받은 query를 바탕으로 데이터베이스에 정보를 쓴다.

* + 1. **Recipe Recommendation System**

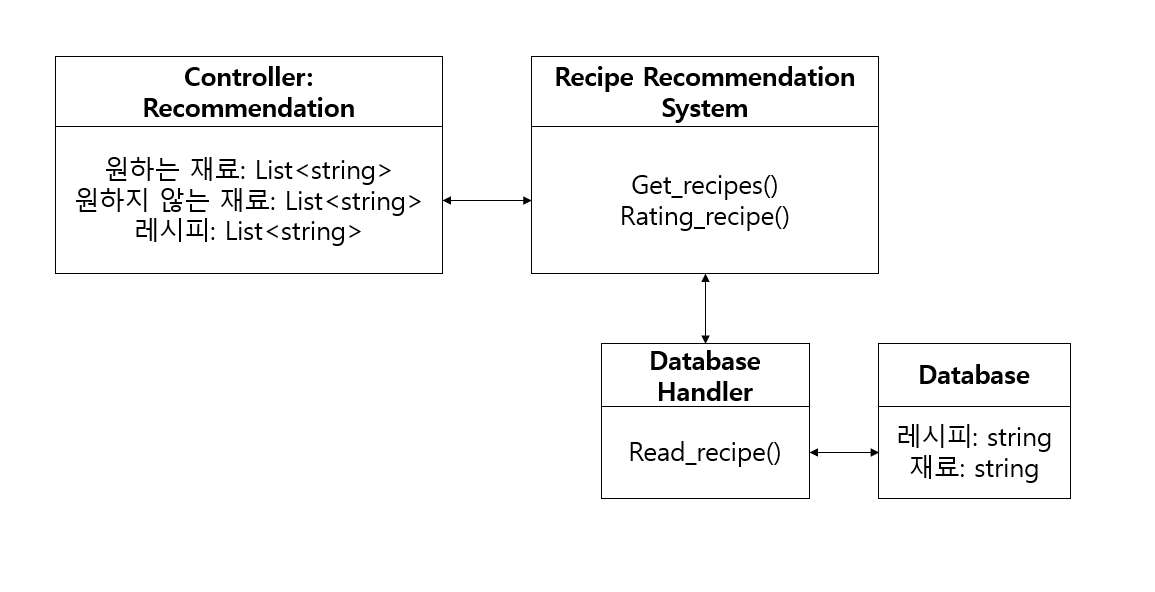


Figure 20: Recipe recommendation system

1. Controller: Recommendation

이 부분은 이용자가 추천을 받기 위해서 선택한 재료들을 추천 시스템에 넘겨주는 역할과 그 결과로 나온 레시피들을 이용자에게 전달하는 역할을 한다.

1. 원하는 재료: List<string>

이용자가 레시피에 들어갔으면 좋겠다고 선택한 재료들을 나타낸다.

1. 원하지 않는 재료: List<string>

이용자가 레시피에 들어가지 않았으면 좋겠다고 선택한 재료들을 나타낸다.

1. 레시피: List<string>

레시피 추천 시스템이 선택한 레시피들을 나타낸다.

1. Recipe Recommendation System

이용자가 선택한 재료들을 바탕으로 레시피들에 점수를 부여해서 순서를 정한다.

1. Get\_recipes(레시피: string): query

이용자가 선택한 재료들을 기반으로 query를 만들어서 Database Handler에 전달한다.

1. Rating\_recipe(List<string>): List<string>

Get\_recipes()로 데이터베이스에서 가져온 레시피들에 대해서 점수를 매겨서 높은 순서로 정렬한다.

1. Database Handler

서버와 데이터베이스를 연결해서 정보를 읽고 쓴다.

1. Read\_recipe()

레시피 추천 시스템이 보낸 query를 데이터베이스에 보내서 관련된 레시피들을 읽어온다.

1. Database

우리 시스템에 관한 각종 정보를 저장한다.

1. 레시피: string

레시피 이름을 저장한다.

1. 재료: string

각각의 레시피에 포함되는 재료를 저장한다.

* + 1. **Sequence Diagram**

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Figure 21: Recipe recommendation system – Sequence diagram

1. **Protocol Design**
   1. **Objectives**

이번 챕터에서는 각 서브시스템 간의 상호작용, 특히 프론트엔드 시스템과 백엔드 애플리케이션 서버 시스템간 상호작용에 이용되는 프로토콜에 어떤 구조가 사용되는지 설명하고, 각 인터페이스가 어떻게 정의되어 있는지를 기술한다.

* 1. **REST API**

본 시스템은 프론트엔드와 백엔드 사이의 통신에 웹 인터페이스, 즉 HTTP 를 이용하며,요청과 응답 형식은 REST API 에 따른다. REST API 란 Representational State Transfer 의 약자로서, 서버에 저장되어 있는 각 자원을 이름으로 구분하여 해당 자원의 상태를 주고받는 API 의 설계 형식을 의미한다. REST API 는 크게 다음 세 부분으로 구성되어 있다.

* + 1. **자원(Resource): URI**

서버가 보관하고 있는 데이터를 나타내며, 각 자원은 고유한 URI 를 가진다.

* + 1. **행위(Verb): HTTP Method**

서버의 자원에 접근해 상태를 조작하기 위한 요청 행위로서, 각 조작 행위는 HTTP

Method 를 통해 표현된다. (POST, GET, PUT, DELETE)

* + 1. **표현(Representation): JSON**

클라이언트의 요청에 대한 서버의 응답 형식으로, 주로 JSON 이 사용된다.

클라이언트와 서버 간의 통신에 REST API 를 사용할 경우 서버와 클라이언트 간의 의존성이 줄어들고, 프로토콜이 이해하기 쉬워지는 장점이 있으며, 이를 통해 본 시스템에서 개발하는 프론트엔드 클라이언트뿐 아니라 다른 시스템에서 서버의 자원을 쉽게 이용할 수 있기 때문에 확장성이 높다

* 1. **JSON**

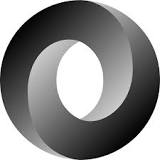
****

Figure 22: JSON

JSON(제이슨, JavaScript Object Notation)은 속성-값 쌍( attribute–value pairs and array data types (or any other serializable value)) 또는 "키-값 쌍"으로 이루어진 데이터 오브젝트를 전달하기 위해 인간이 읽을 수 있는 텍스트를 사용하는 개방형 표준 포맷이다. 비동기 브라우저/서버 통신 (AJAX)을 위해, 넓게는 XML(AJAX 가 사용)을 대체하는 주요 데이터 포맷이다. 특히, 인터넷에서 자료를 주고 받을 때 그 자료를 표현하는 방법으로 알려져 있다. 자료의 종류에 큰 제한은 없으며, 특히 컴퓨터 프로그램의 변수값을 표현하는 데 적합하다.

* 1. **Details**
     1. **Login**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | POST | |
| URI | /user/login | |
| Request Body | Email | 사용자 이메일 주소 |
| password | 사용자 비밀번호 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (일치하는 사용자 없음) | |
| Success Response | success | True |
| Failure Response | success | False |
| message | Reason of failure |

* + 1. **Signup**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | POST | |
| URI | /user/signup | |
| Request Body | Email | 사용자 이메일 주소 |
| password | 사용자 비밀번호 |
| password\_comfrim | 비밀번호 확인 |
| nickname | 닉네임 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (비밀번호 확인 불일치) | |
| 404 Bad Request (중복 이메일) | |
| Success Response | success | True |
| Failure Response | success | False |
| message | Reason of failure |

* + 1. **Get user id**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | GET | |
| URI | /user/:id | |
| Parameter | - | - |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 404 Not Found (id에 해당하는 User가 없음) | |
| Success Response | user | User Object |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Get items in user’s refrigerator**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | GET | |
| URI | /user/refrigerator | |
| Parameter | - | - |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (냉장고에 item 없음) | |
| Success Response | item | Item Object List |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Put/Remove items in refrigerator**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | POST/DELETE | |
| URI | /user/refrigerator | |
| Parameters | Item | Item Object List |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (냉장고에 item 없음) | |
| Success Response | item | Item Object List |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Get not approval recipes – administrator mode**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | GET | |
| URI | /recipe/:not approval | |
| Parameters | - | - |
| Header | Authorization | 관리자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (승인되지 않은 레시피 없음) | |
| Success Response | recipe | recipe Object List |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Approve recipe – administrator mode**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | POST | |
| URI | /recipe | |
| Parameters | category | recipe category |
| Header | Authorization | 관리자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 400 Bad Request (유효하지 않은 카테고리) | |
| Success Response | - | - |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Recipe Recommendation**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | GET | |
| URI | /recommendation | |
| Parameters | criteria | criteria Object |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 404 Not Found (해당하는 레시피가 존재하지 않음) | |
| Success Response | recipe\_info | RecipeInfo List |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Recipe Search**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | GET | |
| URI | /search | |
| Parameters | searching\_name | 검색할 레시피 이름 |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 404 Not Found (해당 이름의 레시피가 존재하지 않음) | |
| Success Response | recipe\_info | Recipe\_info List |
| Failure Response | - | - |

* + 1. **Recipe Registration**
* Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Method | POST | |
| URI | /recipe/:not\_approval | |
| Parameters | user id | 사용자 id |
| recipe | Recipe Object |
| Header | Authorization | 사용자 인증 토큰 |

* Response

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Success Code | 200 OK | |
| Failure Code | 500(서버 오류로 요청 수행 불가), 507(용량 부족) | |
| Success Response | - | - |
| Failure Response | - | - |

1. **Database Design**
   1. **Objectives**

요구사항 명세서에서 작성한 데이터베이스 요구사항을 기반으로 하여 세부적인 데이터베이스 설계를 기술한다. ER-Diagram을 통해 개괄적인 Entity 간의 관계를 기술하고, Relational Schema, SQL DDL 명세를 만든다.

* 1. **ER-Diagram**

본 시스템에는 User, Items, Products, Authentic Recipe, Unauthentic Recipe 총 5개의 Entity가 존재한다. 각각의 Entity는 네모 박스의 형태로 표현되고, Entity 간의 관계는 마름모꼴로 표현된다. 각 Entity가 가지는 Attribute는 타원형으로 표현되는데, 각 Entity를 식별하는Unique key는 라벨에 밑줄을 그어 표시한다.

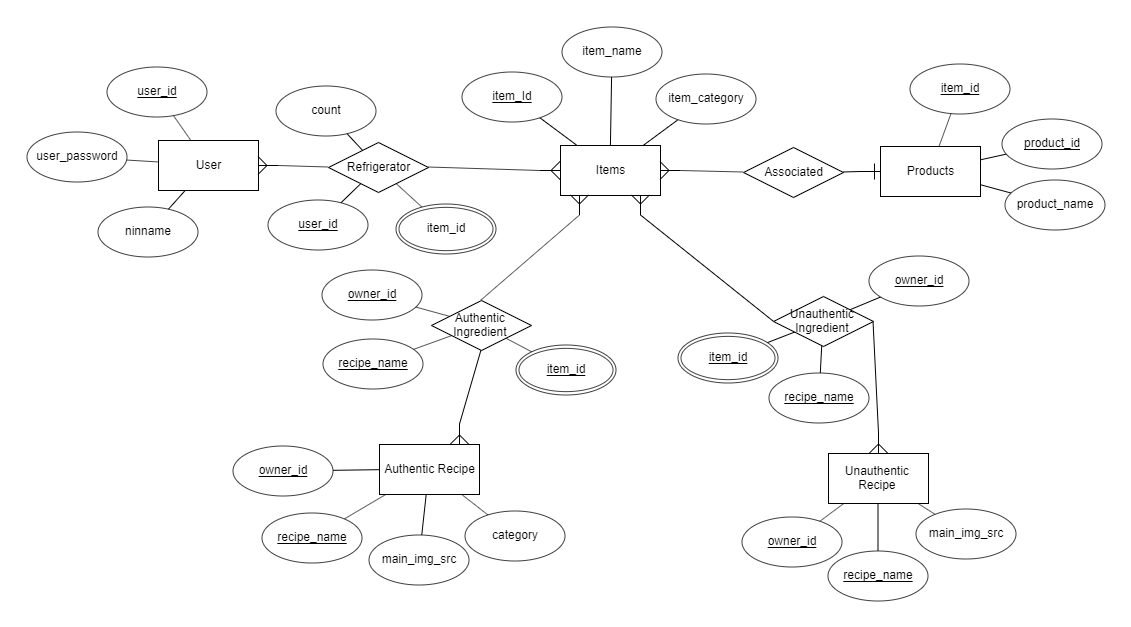


Figure 23: ER-Diagram

* + 1. **User**

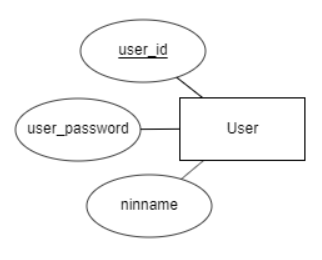


Figure 24: User

User Entity는 이용자의 정보를 저장한다. 이용자의 ID, PASSWORD, NINNAME을 저장한다. User\_id가 primary key이다.

* + 1. **Items**

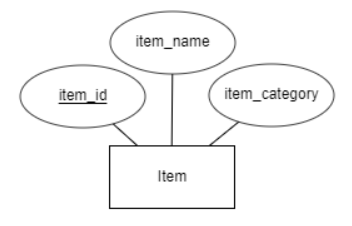


Figure 25: Items

Items Entity는 재료 정보를 저장한다. 재료의 고유 아이와 이름, 그리고 재료에 대한 개별 상품 아이디도 함께 저장한다. Item\_id 가 primary key이다.

* + 1. **Products**

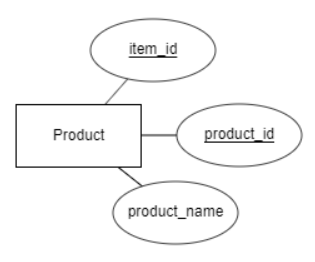


Figure 26: Products

Products Entity는 상품 정보를 저장한다. 상품의 고유 아이디와 상품의 이름을 저장하고 각 상품이 어떤 재료의 상품인지 저장한다. Product\_id가 primary key이고, item\_id는 foreign key이다.

* + 1. **Refrigerator**

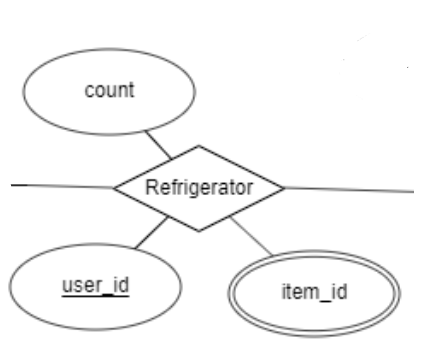


Figure 27: Refrigerator

Refrigerator Entity는 User Entity와 Items Entity 사이 관계에서 나온 Entity이다. Refrigerator Entity에서는 이용자의 아이디, 재료의 아이디, 재료의 개수를 저장함으로써 이용자의 냉장고 정보를 저장한다.

* + 1. **Authentic Recipe**

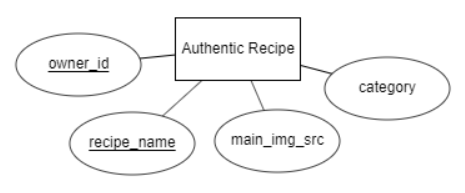


Figure 28: Authentic Recipe

Authentic Recipe Entity는 관리자에 의해 인증 받은 레시피들을 저장한다. 레시피를 만든 사람의 아이디, 레시피 이름, 자세한 레시피 이미지 링크, 레시피 카테고리를 저장한다. owner\_id와 recipe\_name이 primary key이다.

* + 1. **Unauthentic Recipe**

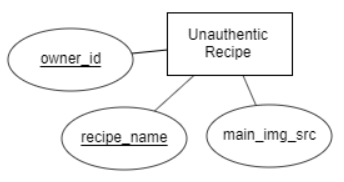


Figure 29: Unauthentic Recipe

Unauthentic Recipe Entity는 관리자에 의해 아직 인증 받지 못한 레시피들을 저장한다. 레시피를 만든 사람의 아이디, 레시피 이름, 자세한 레시피 이미지 링크를 저장한다. Owner\_id와 recipe\_name이 primary key이다.

* + 1. **Authentic Ingredient**



Figure 30: Authentic Ingredient

Authentic Ingredient Entity는 Items Entity와 Authentic Recipe Entity 사이 관계에서 나온 Entity이다. Authentic Ingredient Entity에는 레시피 만든 사람의 아이디, 레시피의 이름, 레시피에 들어간 재료명과 상품명을 저장한다.

* + 1. **Unauthentic Ingredient**

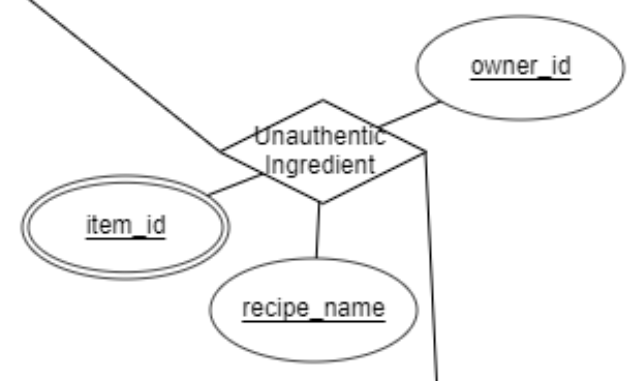


Figure 31: Unauthentic Ingredient

Unauthentic Ingredient Entity는 Items Entity와 Unauthentic Recipe Entity 사이 관계에서 나온 Entity이다. Unauthentic Ingredient Entity에는 레시피 만든 사람의 아이디, 레시피의 이름, 레시피에 들어간 재료명과 상품명을 저장한다.

* 1. **Relational Schema**

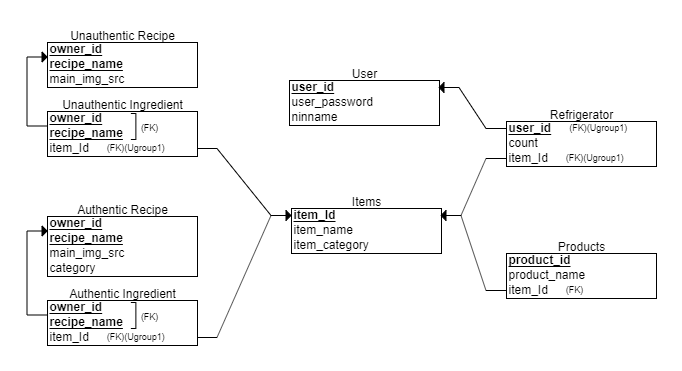
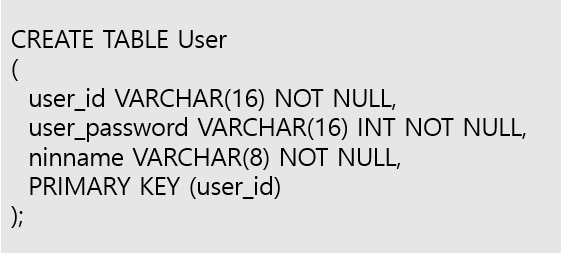
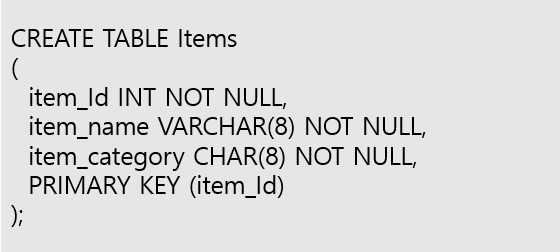


Figure 32: Relational Schema

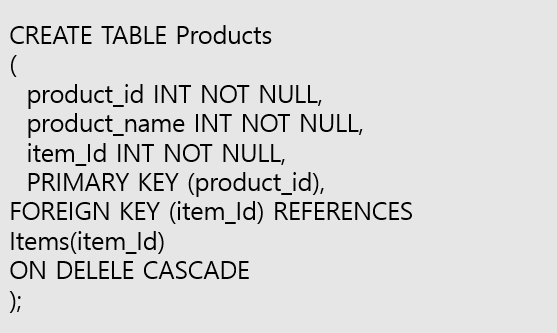
* 1. **SQL DDL**
     1. **User**



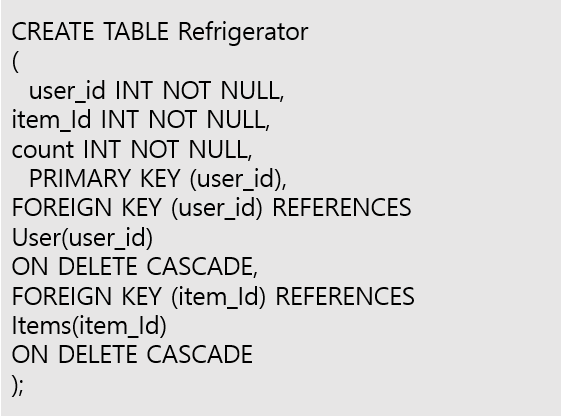
* + 1. **Items**



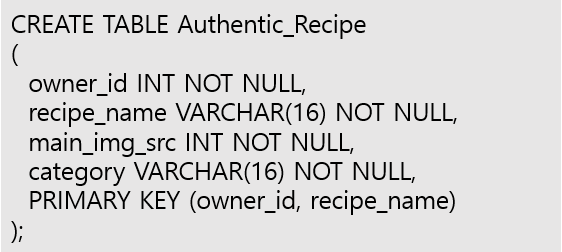
* + 1. **Products**



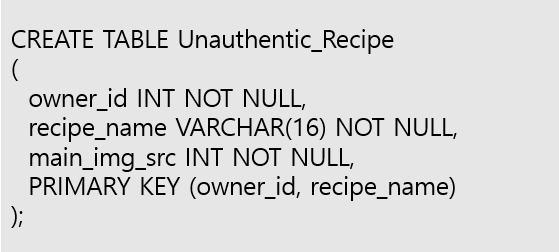
* + 1. **Refrigerator**



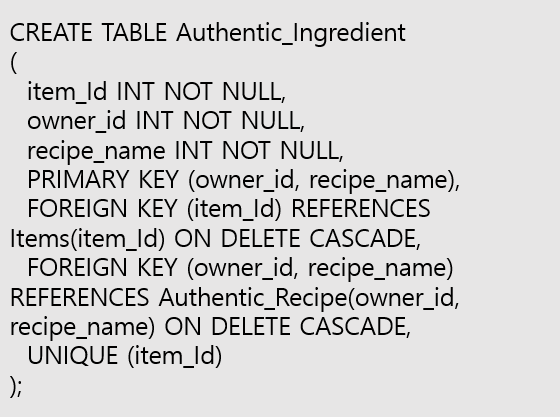
* + 1. **Authentic Recipe**



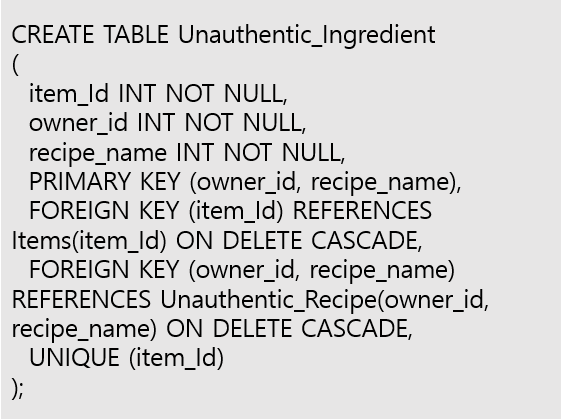
* + 1. **Unauthentic Recipe**



* + 1. **Authentic Ingredient**



* + 1. **Unauthentic Ingredient**



1. **Testing Plan**
   1. **Objectives**

시스템이 작성한 문서대로 설계되어야하며, 요구사항에 맞게 작동해야합니다. 따라서 시스템이 의도한 방향으로 실행되는지 확인하고 시스템 내부의 결함을 찾기 위해 Testing을 진행합니다. Testing Plan 에서는 Testing Policy와 Test Case에 대해 서술합니다.

* 1. **Testing Policy**

시스템을 Development Testing, Release Testing, 그리고 User testing 세 파트로 나누어 Testing을 진행합니다.

* + 1. **Development Testing**

Development Testing는 소프트웨어 개발 위험을 줄이기 위해 광범위한 결함 예방 및 탐지 전략의 적용을 동기화하기위한 것입니다. 이 테스트를 통해 미리 버그를 감지하여 시간과 비용 측면에서 모든 종류의 위험을 피할 수 있도록 합니다. 이 단계에서는 code analysis, code review, data analysis, unit testing, 그리고 system testing을 진행합니다. 또한 안정성, 보안, 성능 및 규정 측면에서 문제가 없는지 확인합니다.

Development Testing은 Component Testing, Integrating Testing, System Testing, 그리고 Acceptance Testing 의 4단계로 진행됩니다. Component Testing을 통해 각각의 Component에 대하여 Test를 진행하고, Sub-System을 통합하여 Integration Testing을 진행합니다.Test Case를 만들어 System Testing을 진행한 후, User 환경에서 Acceptance Testing을 진행합니다.

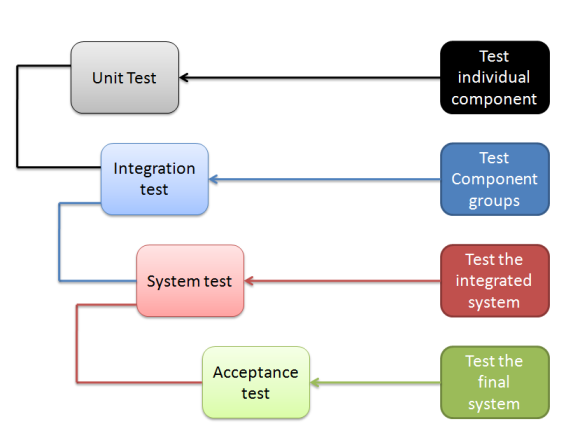


Figure 33: Testing process

* + 1. **Release Testing**

사용자에게 Release 하기 전에 최종 시스템을 테스트해야 하며, 작성된 요구 사항이 올바르게 반영되는지 확인해야합니다. 이를 위해 Release Testing을 진행하며, Release Testing은 소프트웨어의 버전 및 빌드 상태를 테스트하여 오류가 없는지, 의도 한대로 작동하는지 확인하는 과정을 거칩니다.

* + 1. **User Testing**

다지인한 시스템이 User가 사용할 경우 여러 가지 변수가 있을 수 있습니다. 그래서 User Testing을 통해 User의 환경에서 Testing을 진행합니다.

* 1. **Test Case**
     1. **Sign-up**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 회원가입 버튼을 통해 회원가입을 시도합니다. 아이디, 패스워드, 그리고 닉네임을 입력합니다. 최종적으로 회원가입 요청을 합니다. |
| System | User DB에 있는 ID와 중복된 아이디를 입력하였는지 확인합니다. 모든 입력요소가 입력되었는지 확인합니다. |
| Success | 회원가입이 되었다는 문구를 사용자에게 출력하고, 사용자 정보를 DB에 저장합니다. |
| Failure | 시스템은 유저에게 이미 사용중인 ID를 입력했다거나 모든 요소를 입력하지 않았음을 알립니다. |

* + 1. **Login**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 사용자가 아이디와 비밀번호로 로그인을 시도합니다 |
| System | 입력 받은 ID/PW가 User DB에 있는지 확인합니다. 비밀번호가 일치하고 필수 요소가 채워 졌는지 확인합니다. |
| Success | User DB에서 일치하는 데이터를 불러옵니다. |
| Failure | 시스템이 비밀번호가 일치하지 않다거나 필수 입력란을 입력해야함을 알립니다. |

* + 1. **Survey**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 사용자가 레시피 검색 및 추천에 사용될 필터요소를 선택합니다. |
| System | 사용자로부터 입력 받은 데이터를 User DB에 저장합니다. |
| Success | 사용자로부터 입력 받은 데이터가 User DB에 올바로 저장되었음을 알립니다. |
| Failure | 사용자로부터 입력 받은 데이터가 User DB에 저장을 실패하였음을 알립니다. |

* + 1. **Ingredients Pre-Setting**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 사용자가 보유하고 있는 재료를 입력합니다. |
| System | 사용자로부터 입력 받은 데이터를 User DB에 저장합니다. |
| Success | 사용자로부터 입력 받은 재료 데이터를 사용자에게 출력하고 확인란을 띄웁니다. |
| Failure | 사용자로부터 입력 받은 데이터가 User DB에 저장을 실패하였음을 알립니다. |

* + 1. **Recipe Searching**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 사용자가 원하고자하는 레시피의 이름을 입력합니다. |
| System | 사용자로부터 입력 받은 데이터를 확인하여, Recipe관련 DB에서 입력받은 데이터와 일치하는 모든 데이터를 불러옵니다. 그리고 Sorting Algorithm에 따라 정렬 후 사용자에게 Data를 제공합니다. |
| Success | Sorting Algorithm에 따라 정렬된 레시피의 데이터를 사용자에게 출력합니다. |
| Failure | 사용자가 요구한 데이터와 일치하는 레시피가 없음을 알립니다. |

* + 1. **Recipe Recommendation**

|  |  |
| --- | --- |
| User | 사용자가 포함할 재료를 선택하거나, 포함시키지 않을 재료를 선택합니다. |
| System | 사용자로부터 입력 받은 데이터를 확인하여, Recipe관련 DB에서 입력받은 데이터와 일치하는 모든 데이터를 불러옵니다. 또한 User DB로부터 Survey에 대한 데이터에 접근하여 Data를 불러와 추천 레시피 목록에서 제거요소를 제거합니다. 그리고 Sorting Algorithm에 따라 정렬 후 사용자에게 Data를 제공합니다. |
| Success | Sorting Algorithm에 따라 정렬된 추천 레시피의 데이터를 사용자에게 출력합니다. |
| Failure | 사용자가 요구한 데이터와 일치하는 레시피가 없음을 알립니다. |

1. **Development Plan**
   1. **Objectives**

실제 개발 단계에서 어떠한 기술과 개발 환경을 사용할 것인지를 기술하고, 개발 일정과 진행 상황을 설명한다.

* 1. **Frontend Environment**
     1. **IDE**

**- Android Studio**



Figure 34: Android Studio

안드로이드 스튜디오는 구글에서 발표한, 안드로이드 및 안드로이드 전용 어플리케이션 제작을 위한 공식 통합 개발 환경 (IDE)이다.

* + 1. **Language**

**- JAVA**



Figure 35: JAVA language

Java는 객체 지향 프로그래밍 언어로서, 안드로이드 어플리케이션을 구현하는데 사용된다. 안드로이드 어플리케이션은 코틀린으로도 구현할 수 있지만, 팀원들이 JAVA에 익숙하여 JAVA로 language를 정하였다.

* 1. **Backend Environment**
     1. **Server Platform & Language**

**- Node.js**

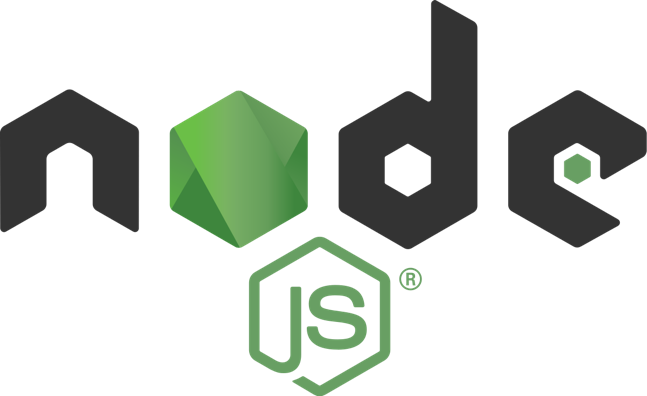


Figure 36: Node.js

확장성 있는 네트워크 애플리케이션(특히 서버 사이드) 개발에 사용되는 소프트웨어 플랫폼이다. 작성 언어로 자바스크립트를 활용하며 Non-blocking I/O와 단일 스레드 이벤트 루프를 통한 높은 처리 성능을 가지고 있으며, JavaScript로 브라우저 밖에서 서버를 구축하는 등의 코드를 실행할 수 있게 해주는 런타임 환경이다

**- JavaScript**

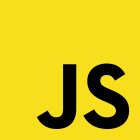


Figure 37: JavaScript

객체 기반의 스크립트 프로그래밍 언어이며, 웹 브라우저, 또는 Node.js와 같은 런타임 환경과 같이 서버 사이드 네트워크 프로그래밍에도 사용되고 있다

* + 1. **DBMS(Database Management System)**

**- MySQL**



Figure 38: MySQL

세계에서 가장 많이 쓰이는, 오픈 소스의 관계형 데이터베이스 관리 시스템(RDBMS)이다.

* 1. **Version Management**

**- GitHub**



Figure 39: GitHub

깃허브는 분산 버전 관리 툴인 깃(Git)을 사용하는 프로젝트를 지원하는 웹 서비스이며, 이를 이용하여 협업과 소스코드 관리를 할 예정이다.

* 1. **Schedule**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phase** | **Expected** | **Actual/Due date** |
| Concept & Proposal | 10/10 | 10/10 |
| Requirement Specification | 10/25 | 10/25 |
| Design Specification | 11/12 | 11/13 |
| Frontend Development | - | 12/8 |
| Server Development | - | 12/8 |
| Database Development | - | 12/8 |
| System Integration and Testing | - | 12/8 |

1. **Figure Index**

[Figure 1: Unified Modeling Language(UML) - 4 -](#_Toc24298444)

[Figure 2: Example of Class Diagram - 5 -](#_Toc24298445)

[Figure 3: Example of Sequence Diagram - 6 -](#_Toc24298446)

[Figure 4: draw.io Logo - 6 -](#_Toc24298447)

[Figure 5: PowerPoint Logo - 7 -](#_Toc24298448)

[Figure 6: ERDPlus Logo - 7 -](#_Toc24298449)

[Figure 7: Overall System Organization - 9 -](#_Toc24298450)

[Figure 8: System Architecture – Frontend - 10 -](#_Toc24298451)

[Figure 9: System Architecture – Backend - 11 -](#_Toc24298452)

[Figure 10: System Architecture – Frontend – Join/Login - 12 -](#_Toc24298453)

[Figure 11: System Architecture – Frontend – RefrigeratorPage - 13 -](#_Toc24298454)

[Figure 12: System Architecture – Frontend – Registration - 15 -](#_Toc24298455)

[Figure 13: System Architecture – Frontend – Recommendation - 17 -](#_Toc24298456)

[Figure 14: System Architecture – Frontend – Searching - 18 -](#_Toc24298457)

[Figure 15: System Architecture – Frontend – Recipe Detail - 19 -](#_Toc24298458)

[Figure 16: System Architecture – Frontend – Purchase - 21 -](#_Toc24298459)

[Figure 17: System Architecture – Frontend – Administrator Page - 22 -](#_Toc24298460)

[Figure 18: Overall Backend Architecture - 24 -](#_Toc24298461)

[Figure 19: Backend-Server - 25 -](#_Toc24298462)

[Figure 20: Recipe recommendation system - 27 -](#_Toc24298463)

[Figure 21: Recipe recommendation system – Sequence diagram - 28 -](#_Toc24298464)

[Figure 22: JSON - 29 -](#_Toc24298465)

[Figure 23: ER-Diagram - 35 -](#_Toc24298466)

[Figure 24: User - 35 -](#_Toc24298467)

[Figure 25: Items - 36 -](#_Toc24298468)

[Figure 26: Products - 36 -](#_Toc24298469)

[Figure 27: Refrigerator - 37 -](#_Toc24298470)

[Figure 28: Authentic Recipe - 37 -](#_Toc24298471)

[Figure 29: Unauthentic Recipe - 37 -](#_Toc24298472)

[Figure 30: Authentic Ingredient - 38 -](#_Toc24298473)

[Figure 31: Unauthentic Ingredient - 38 -](#_Toc24298474)

[Figure 32: Relational Schema - 39 -](#_Toc24298475)

[Figure 33: Testing process - 43 -](#_Toc24298476)

[Figure 34: Android Studio - 46 -](#_Toc24298477)

[Figure 35: JAVA language - 46 -](#_Toc24298478)

[Figure 36: Node.js - 47 -](#_Toc24298479)

[Figure 37: JavaScript - 47 -](#_Toc24298480)

[Figure 38: MySQL - 48 -](#_Toc24298481)

[Figure 39: GitHub - 48 -](#_Toc24298482)