쇼핑몰 스윙프로그램 - 이태훈



- 1. 소개 55°
- 2. 개발환경



- 3. 프로그램 설계(DB,클래스,AID)
- 4. 주요 기능 소개(UI) 🖍















소개



프로그램 구현

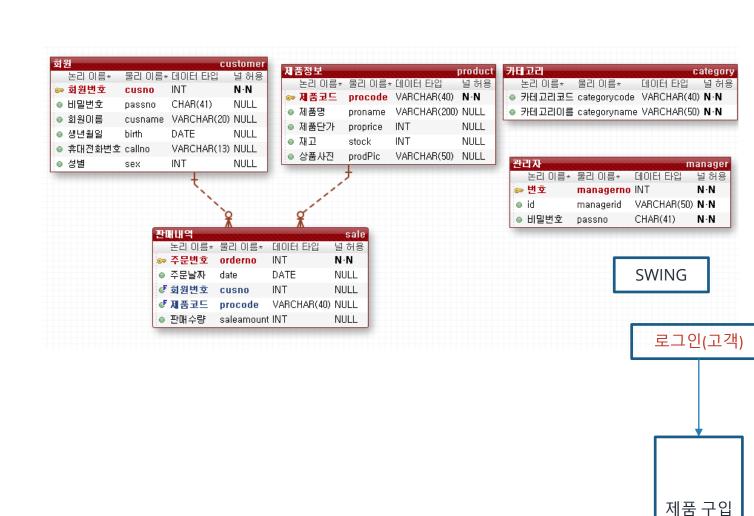
- 1. 고객이 로그인한 아이디로 구매 할 수 있도록 구현
- 2. 고객 관리, 쇼핑몰 제품(카테고리 별) 검색, 추가, 수정, 삭제를 구현

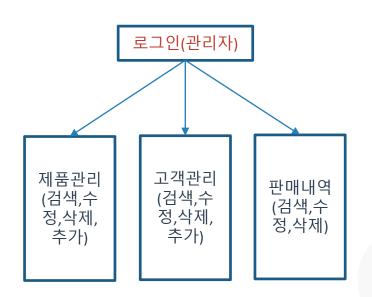
배운점

- 1. 처음으로 혼자서 ERD, MYSQL을 사용해 데이터베이스 설계를 했습니다.
- 2. DTO, DAO에 대한 개념을 이해하는데 도움이 되었다.
- 3. JUNIT4를 통해 TEST를 하면서 TEST의 중요성에 대해 알 수 있었습니다.
- 4. 객체 간의 관계(is a, has a)에 대해 고민하면서 객체 지향적 사고를 키울 수 있었습니다.

DB설계(ERD)

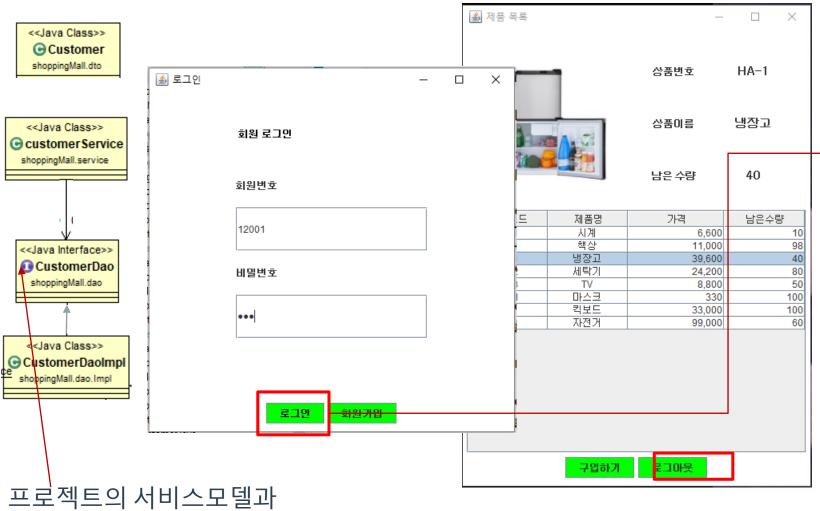


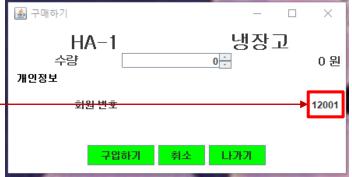




제품 구입 UI(고객용)





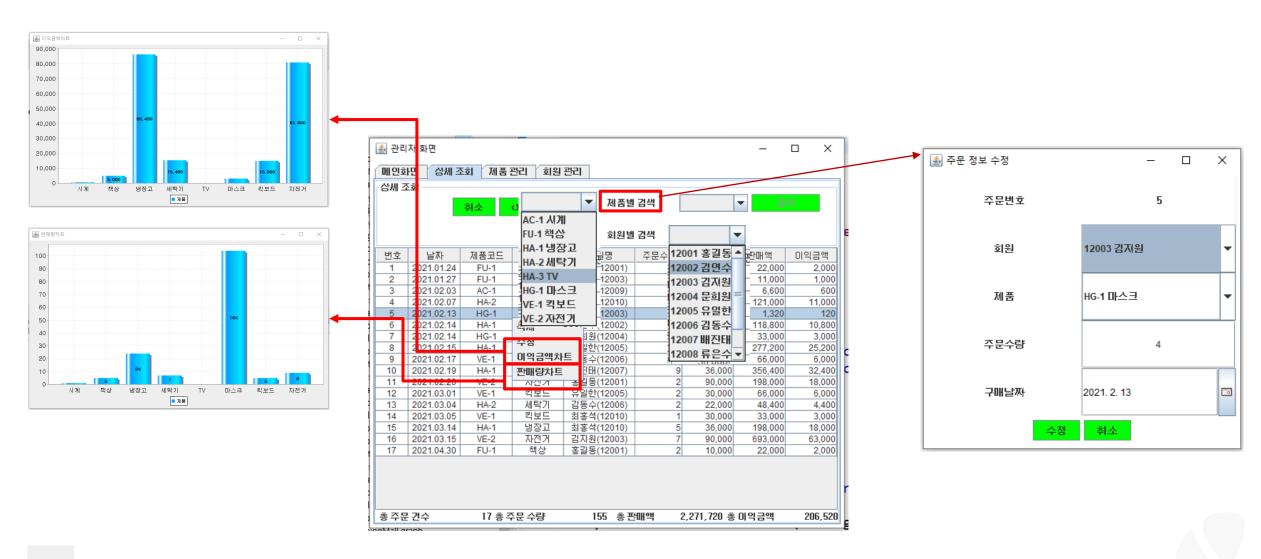


웹의 세션처럼 로그인한 아이디를 받아 옵니다.

실제 데이터베이스를 연결

상세조회UI(관리자)





제품관리 (관리자)

HA-3

TV

8000

50

상품번호

상품이름

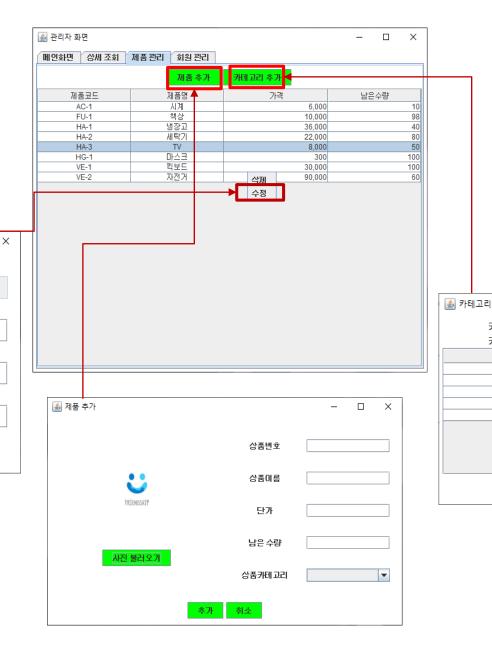
단가

남은 수량

수정 취소

봘 제품 수정

사진 불러오기



sheweet

이름 악세서리

가구 가전제품

생활용품

탈것

추가 취소

카테고리코드

카테고리이름

회원 관리(관리자)



