



사내 메신저

2조



0 조원 : 윤재호, 정태균, 조명식, 이태우, 김종현

자세히 보기

■ 오늘 하루 열지 않기

CONTENTS

1. 개발 환경
2. 개발 동기 및 목적
3. 시스템 개요
4. 프로그램 구조
5. 프로그램 환경
6. 시연
7. 에필로그
8. Q&A

개요 [**개발환경** · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · 환경 · 시연 · 에필로그 · Q&A]

구성	항목
운영체제	Windows 10
사용한 프로그래밍 언어	JAVA
사용한 프로그래밍 툴	Eclipse
사용 DB	Oracle 11g Express

업무 효율성 제고

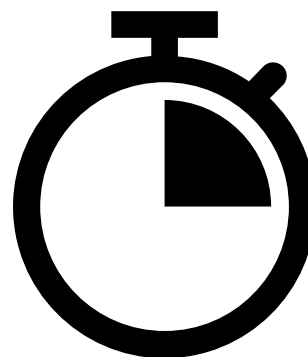
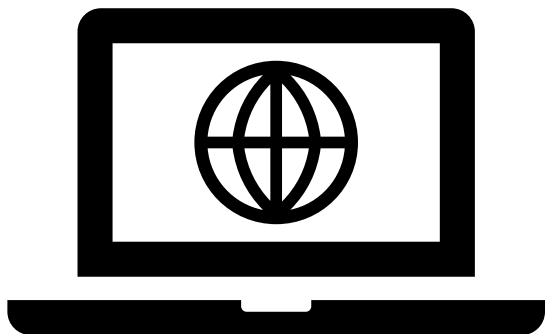
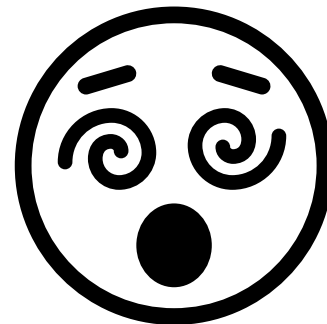
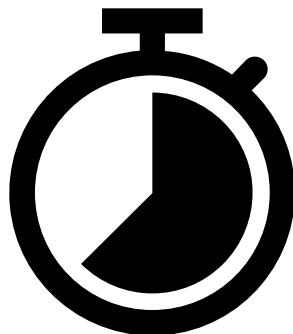
사내 메신저를 개발함으로써 **사내 조직 구성에 대한 이해도를 높이고 직원들 간의 소통을 원활**히 하여 업무 효율성을 제고할 수 있다.

메신저 개발 비용 절약

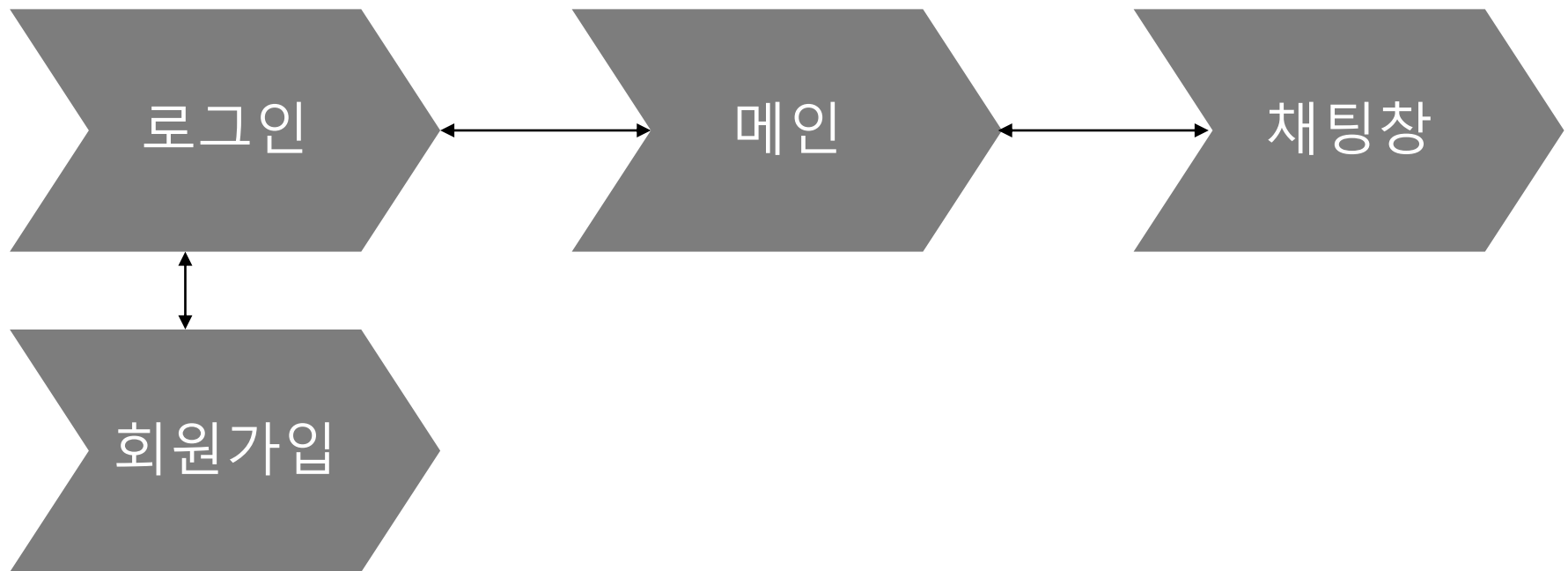
사내 메신저를 **자체 개발**함으로써 **개발 비용을 절약**하고 추후에 예상되는 **유지보수 비용 또한 절약**할 수 있다.

이렇게 절약한 비용은 다른 곳에 투자하여 **기업의 가치를 높이는데 사용** 가능

개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · **시스템 개요** · 프로그램 구조 · 환경 · 시연 · 에필로그 · Q&A]

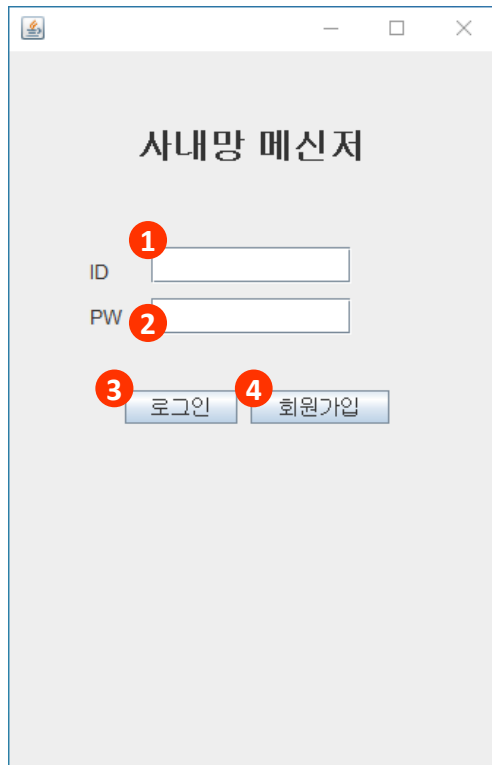


개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · **프로그램 구조** · 환경 · 시연 · 에필로그 · Q&A]



개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · **환경** · 시연 · 에필로그 · Q&A]

1. 로그인 화면 [1/4]



1. **ID 입력창**: ID를 입력한다.
2. **PW 입력창**: 패스워드를 입력한다.
3. **로그인 버튼**: ID와 PW 입력값을 받아 DB와 일치하는 직원이 있는지 대조 후 일치 한다면 로그인 성공 일치하지 않는다면 경고창 생성 후 로그인 화면 유지한다.
4. **회원가입 버튼**: 회원가입 화면으로 이동한다.

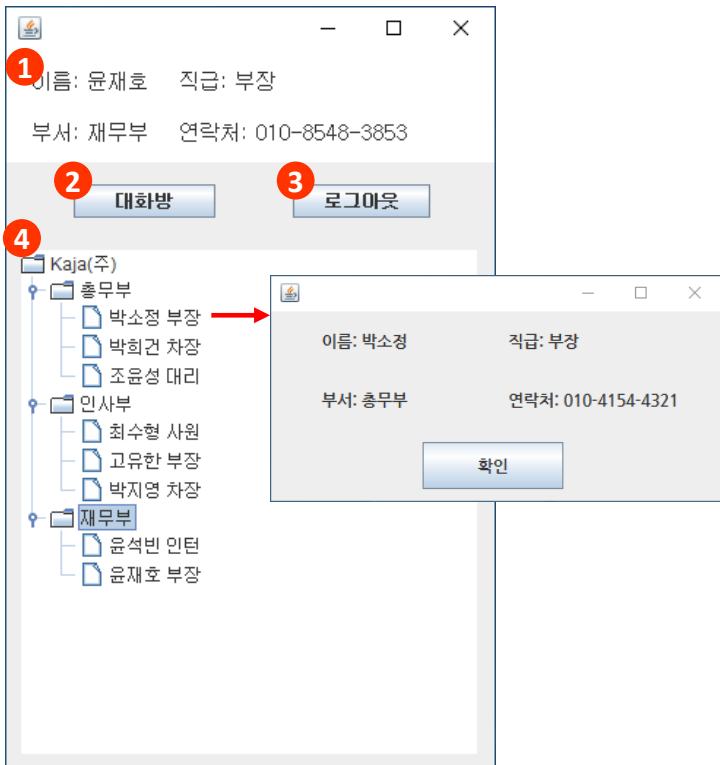
개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · **환경** · 시연 · 에필로그 · Q&A]

2. 회원가입 화면 [2/4]

1. **ID 입력창**: 사용할 ID를 입력한다.
2. **중복 버튼**: ID 입력창의 입력값을 받아 DB에 동일한 ID가 있는 지를 대조하여 중복된다면 경고메시지가, 없으면 사용 가능하다는 메시지가 뜬다.
3. **PW 입력창**: 사용할 PW를 입력한다.
4. **이름 입력창**: 본인의 이름을 입력한다.
5. **부서 입력창**: 소속 부서명을 입력한다.
6. **직책 입력창**: 본인의 직책을 입력한다.
7. **연락처 입력창**: 사용하는 연락처를 입력한다.
8. **성별 선택 버튼**: 성별을 선택한다.
9. **취소 버튼**: 회원가입을 무효로 하고 로그인 화면으로 돌아간다.
10. **완료 버튼**: 사용할 ID가 중복버튼을 눌러 사용가능한 ID이고, 모든 값(ID, PW, 이름, 부서, 직책, 연락처, 성별)이 존재해야 모든 입력값들을 DB에 저장하고 로그인 화면으로 돌아간다.

개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · **환경** · 시연 · 에필로그 · Q&A]

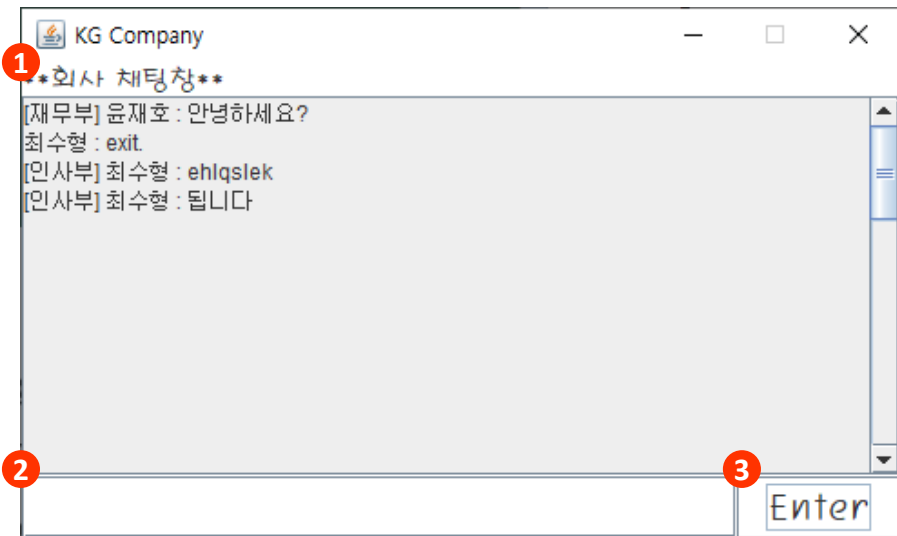
3. 메인 화면 [3/4]



1. **메인 화면 상단에 로그인한 직원(본인)의 이름, 직급, 부서, 연락처 정보가 표시된다.**
2. **대화방 버튼:** 화면 상단에 표시되는 이름과 부서명을 기반으로 단체 채팅방에 접속한다.
3. **로그아웃 버튼:** 메인 화면이 종료되고, 로그인 화면으로 돌아가게 된다.
4. **조직도창:** DB에 존재하는 모든 직원들을 부서별로 나타내며 직원을 클릭하면 해당 직원의 세부 정보창이 생성된다.
세부 정보창의 확인 버튼을 누르면 세부 정보창만 사라진다.

개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · **환경** · 시연 · 에필로그 · Q&A]

4. 채팅창 화면 [4/4]



1. 메인화면에서 상단에 표시된 로그인 한 직원의 이름과 부서값을 가지고 채팅창 화면으로 넘어온다.
2. 하단의 입력창(2번)에서 보내고자 하는 메시지를 입력하고 **Enter버튼(3번)**을 누르면 회사 채팅창에 접속중인 모든 직원들에게 메시지가 전송되고 **채팅화면(1번)**에 메시지를 보낸 **직원의 부서와 이름**이 함께 출력된다

예) [인사부]최수형:안녕하세요

명령어

clear: 채팅기록을 지운다.

개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · 환경 · 시연 · 에필로그 · Q&A]



개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · 환경 · 시연 · **에필로그** · Q&A]

1:1 채팅, 쪽지 기능 부재

단체 채팅방 기능은 구현하였으나, **1:1 채팅 기능과 쪽지 기능**을 구현하지 못하였습니다. 메신저의 필수 기능들이지만 아쉽게도 구현에 실패했습니다.

서버에 DB 미연동

본래라면 서버에 DB를 연동하여 **클라이언트가 DB를 가지고 있지 않더라도 정상 작동**이 되어야 하지만 이 또한 구현에 실패했습니다.

접속자 현황 부재

클라이언트가 **단체 채팅방에서 현재 접속해 있는 클라이언트**를 파악할 수 없습니다.

개요 [개발환경 · 동기 및 목적 · 시스템 개요 · 프로그램 구조 · 환경 · 시연 · 에필로그 · **Q&A**]

Q&A