Java Fx Mini Project 3조

목차

- 1 Development (개발)
- 2 Diagram(다이어그램)
- 3 Story Board (스토리보드)



```
money.addmoney(target, amount);
                          System.out.println(target);
                          System.out.println(amount);
                             p.sendMessage(main.prefix + "§cDer Sp
Part 1,
Development (개발)
                      if(args[0].equalsIgnoreCase("removemoney")) {
                          Player target = Bukkit.getPlayer(args[1])
                         int amount = Integer.parseInt(args[2]);
                         p.sendMessage(main.prefix + "§7Du hast ha
```



사용자가 PC방을 이용할 때 쉽고, 어려움 없이 사용할 수 있게 하며, 관리자가 PC방을 운영할 때 회원관리, 재고관리 등 쉽게 관리 할 수 있도록 개발하고자 한다.



고객(이용자)

- 프로그램에서 직접 회원가입을 하고, 바로 로그인을 가능할 수 있게 한다.
 시간충전창에서 사용자가 직접 시간을 충전할 수 있게 한다.
- Main항에서 메뉴를 장바구니에 담아 주문할 수 있도록 한다.



- 고객이 주문한 메뉴를 확인하고 관리한다.
- 회원관리(수정, 삭제)를 가능할 수 있도록 한다.
 - 물품재고를 관리(상품등록, 수정, 삭제)할 수 있도록 한다.

팀원 소개 및 구현내용

김지혜(팀장)

음 김설이

음 이단 음 정다정 Z예은

시퀀스 다이어그램

GUI 제작

- 유재메인(UserMainForm)
- 메뉴선택(UserMenuForm)

유저메인 이벤트 코딩

메뉴선택 이벤트 코딩

관리자메인 이벤트 코딩

코드 전체 연결 작업

시퀀스 다이어그램

GUI제작

- 회원가입(JoinForm)
- 결제(PaymentForm)

재고관리 이벤트 코딩

상품확인 이벤트 코딩

발표

시퀀스 다이어그램

GUI 제작

- 관리자 메인(MasterMain)
- 깨고확인(MasterInven)

로그인 이벤트 코딩

회원관리 이벤트 코딩

DB Table 설정

GUI 제작

- 회원관리(MemberManage)
- 시간충전(TimeCharge)
- 상품정보확인(InfoConfirm)

회원가입 이벤트 코딩

상품등록 이벤트 코딩

상품수정 이벤트 코딩

PPT제작

DB Table 설정

GUI 제작

- 로그인(Login)
- 상품 등록 (Item_Register)
- 상품 수정 (Item_Edit)

시간 충전 이벤트 코딩

결제 이벤트 코딩

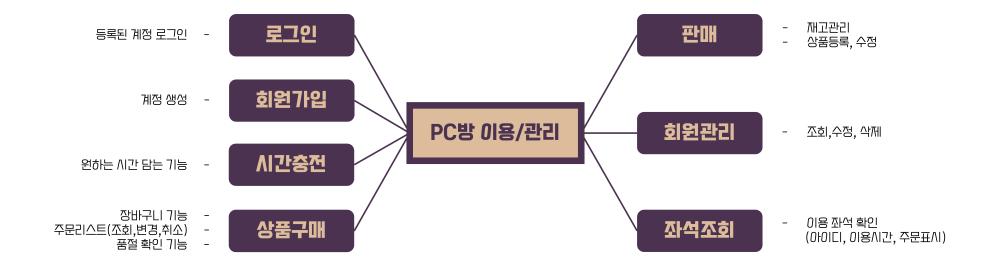
전체 GUI 디자인 작업

Part 1, **개발일정**

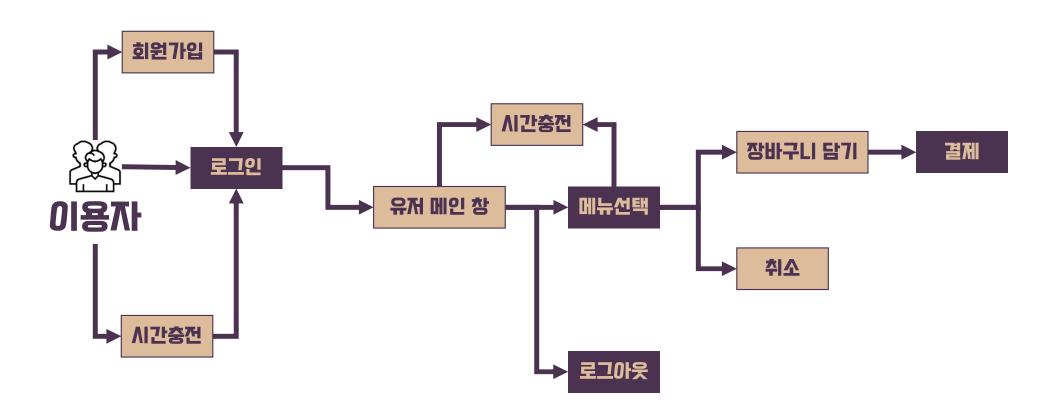
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
주제선정															
DB															
UI 디자인& 구 성															
이벤트 구현															
PPT제작															
점검															



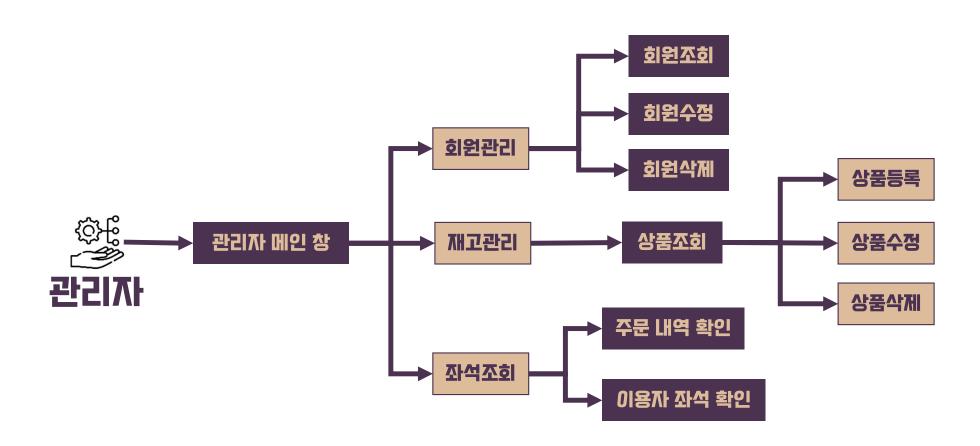
마인드맵



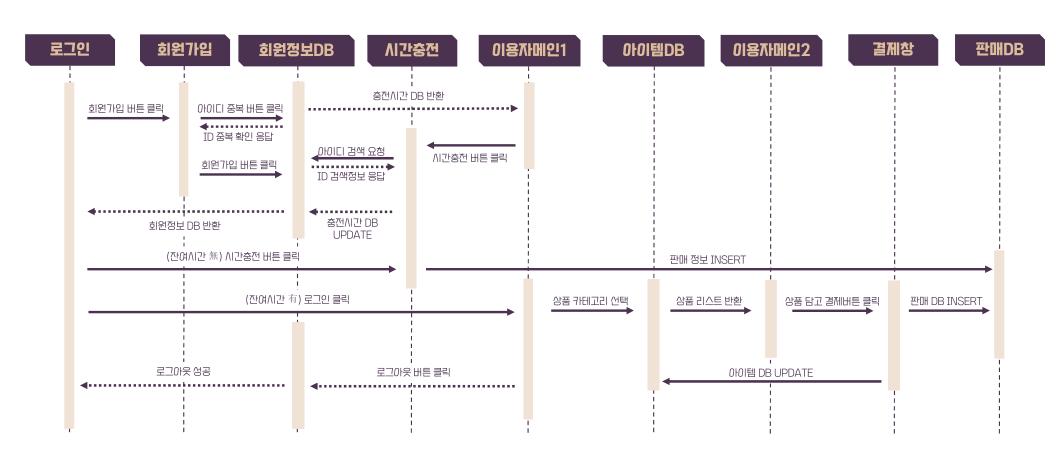
유스케이스 [바이어그램



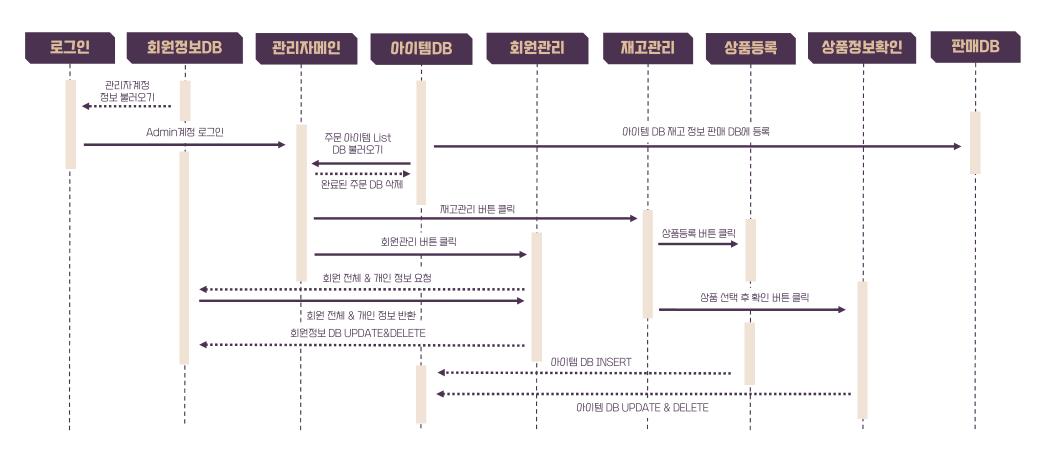
유스케이스 [바이어그램

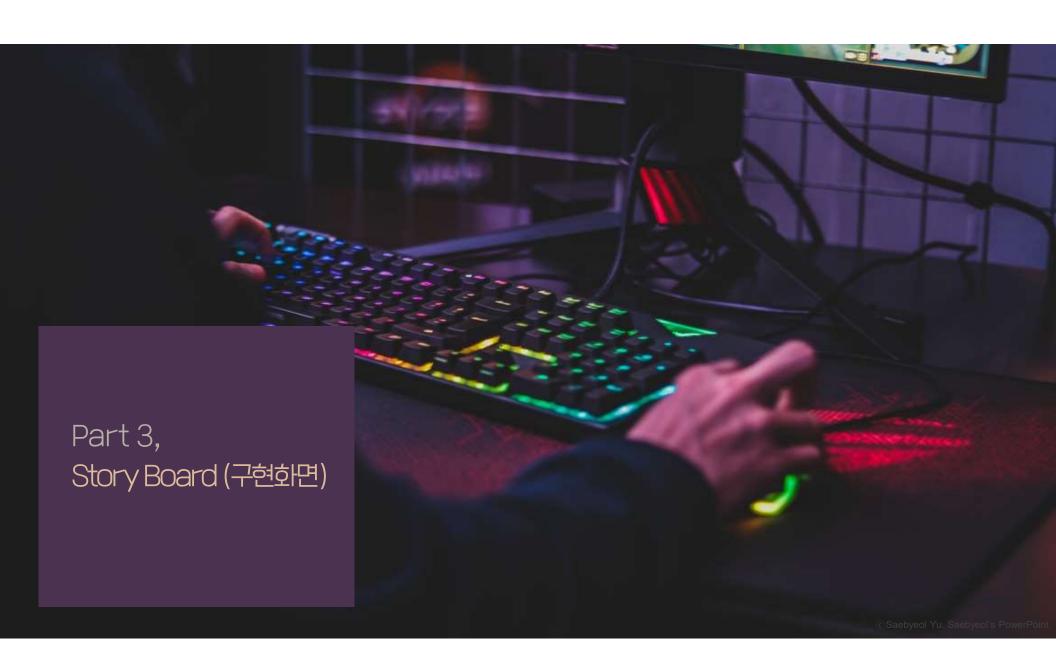


시퀀스 다이어그램 - 이용자

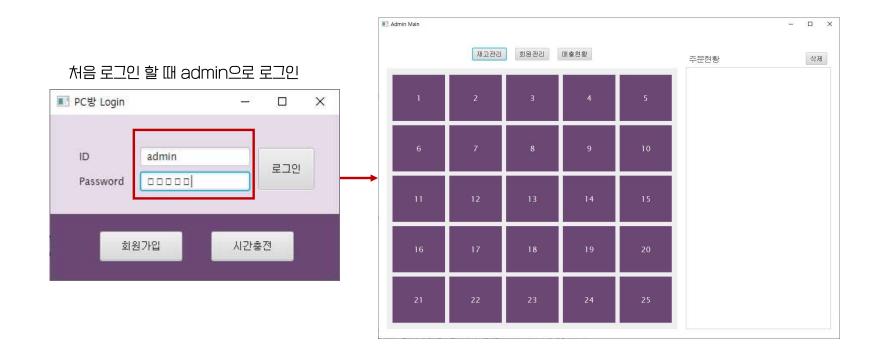


시퀀스 다이어그램 - 관리자



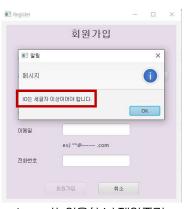


Part 3, 관인자 계정 로그인



Part 3, 이용자 - 회원71입

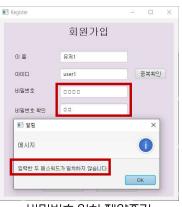




Length이용한 id 제약조건



정규식을 이용한 email 제약조건

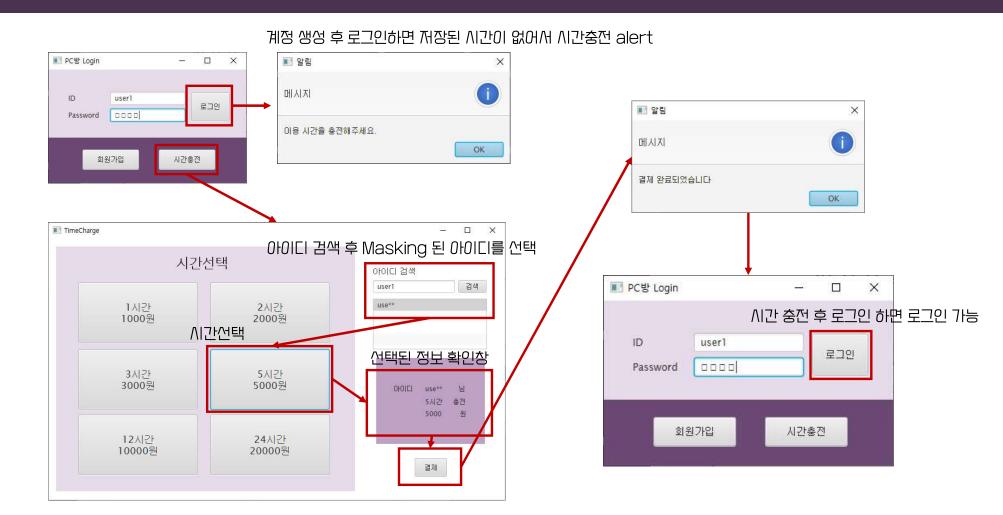


비밀번호 일치 제약조건

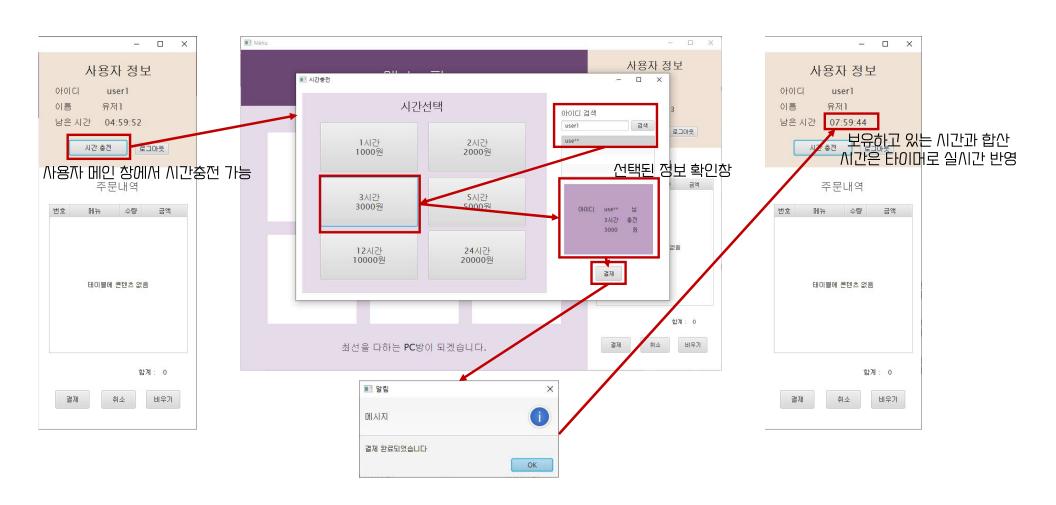


정규식을 이용한 전화번호 제약조건

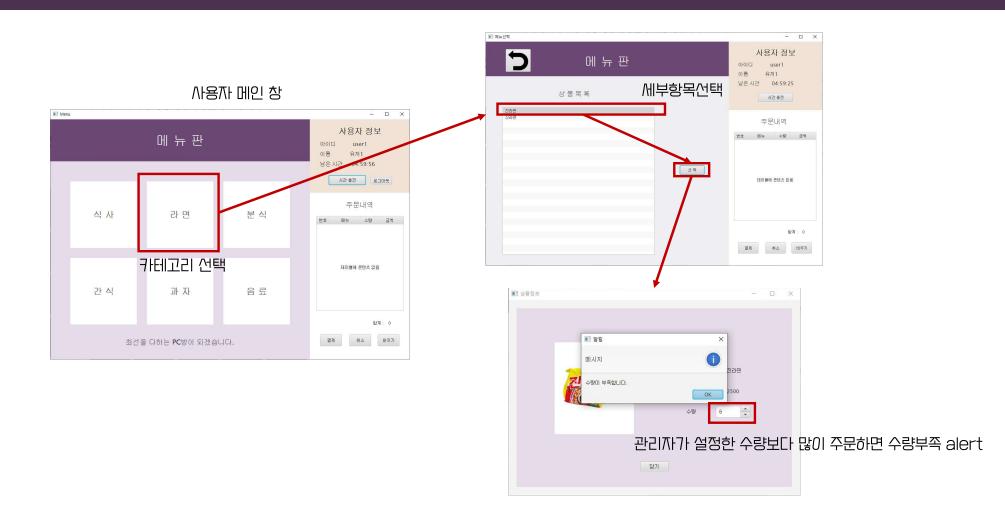
Part 3, 이용자 - 시간충전(로그인 전)



Part 3, 이용자 - 시간충전(이용 중 충전)



Part 3, OISTH-IIIH-TE

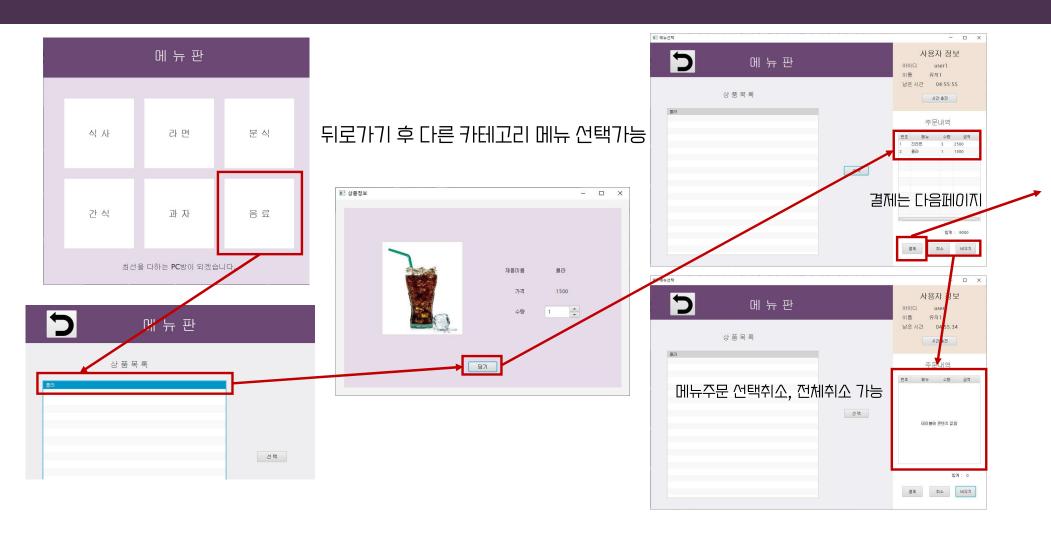


Part 3, OISTH-IIIH-TE

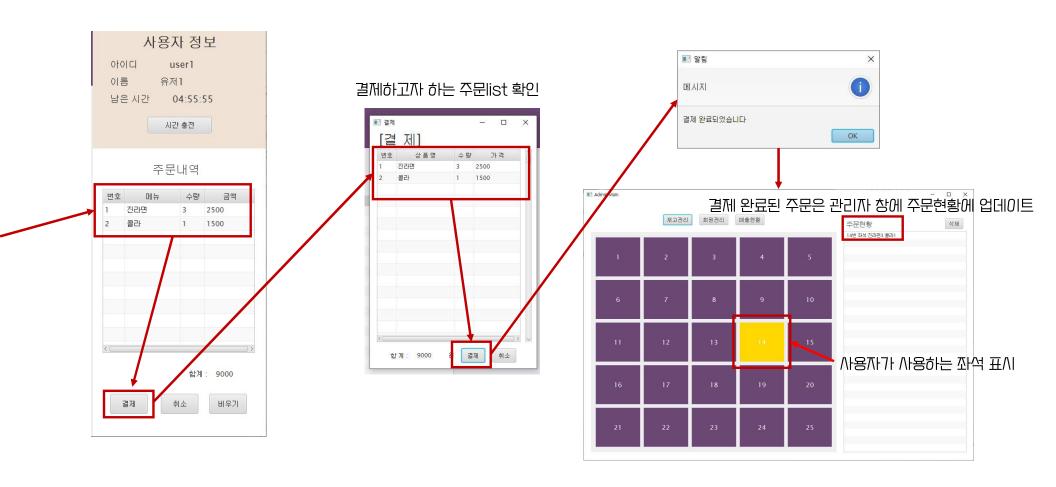




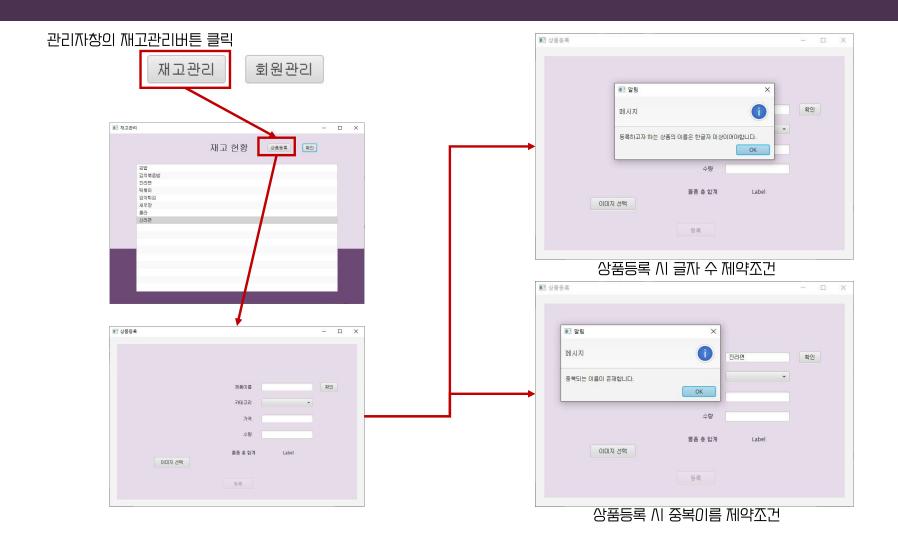
Part 3, OISTH-IIIH-TE



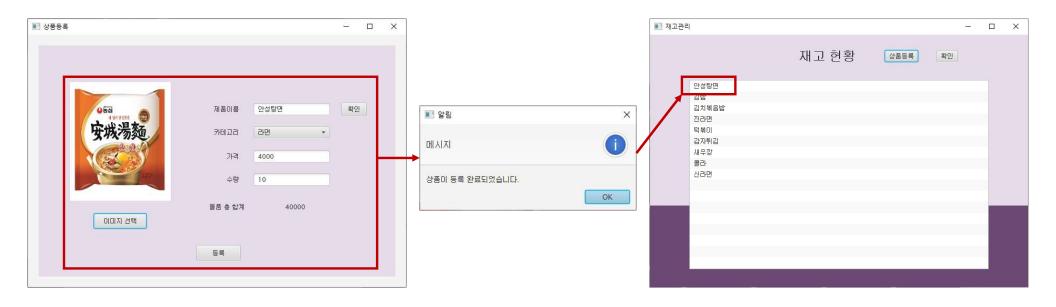
Part 3, 이용자 - 메뉴주문



Part 3, 관인자 - 상품등록



Part 3, **관인자 - 상품등록**

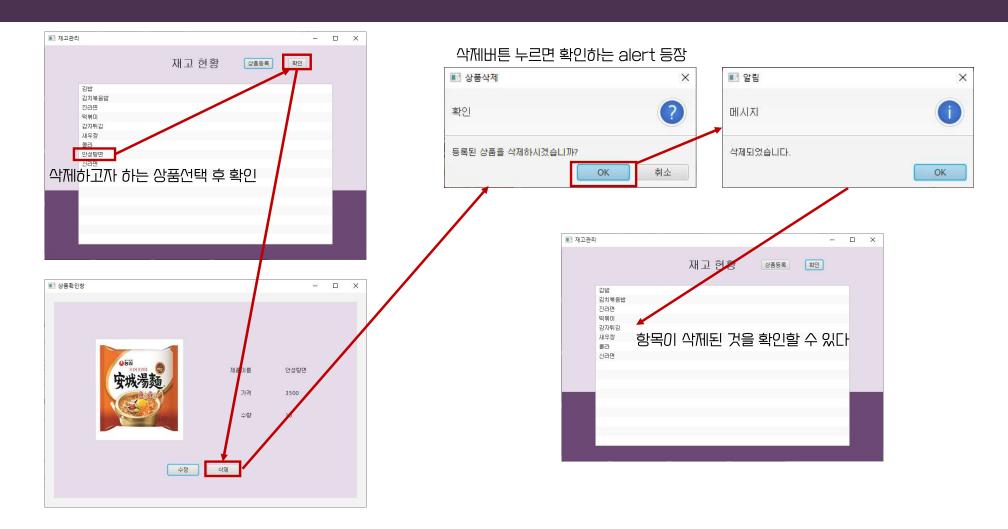


제약조건에 모두 맞춘 내용을 기재해야 상품 등록완료

Part 3, 관인자 - 상품수정



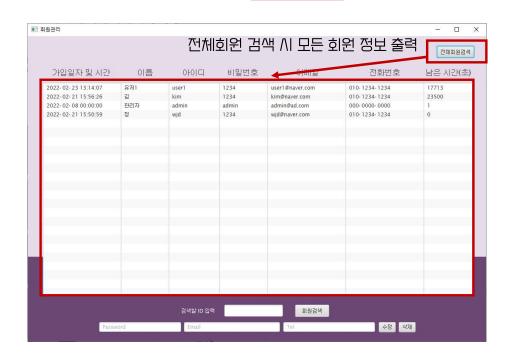
Part 3, 관인자 - 상품삭제



Part 3, 관민자 - 회원관인 (수정)

관리까창의 회원관리버튼 클릭

재고관리 회원관리

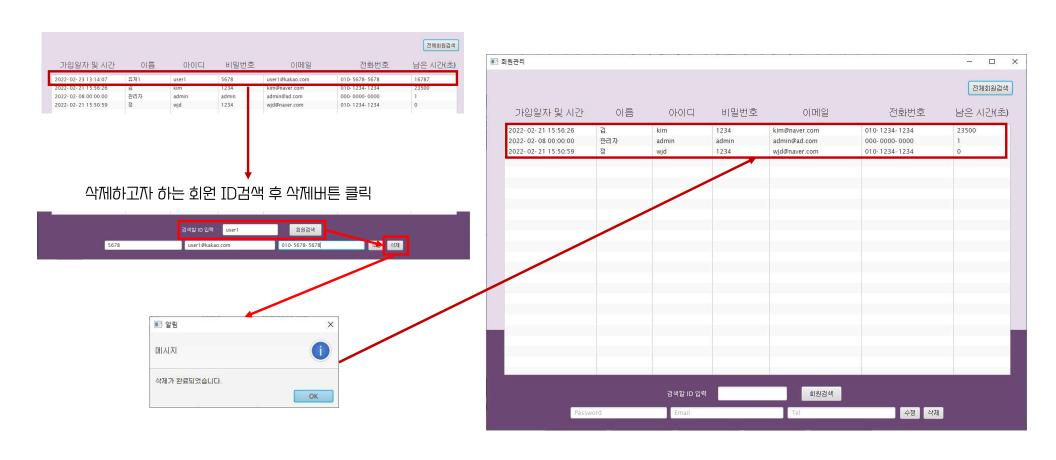


수정하고자 하는 회원의 id 검색 후 내용 수정



회원정보 수정 완료

Part 3, 관인자 - 회원관인 (삭제)



팀원별 소감

김지혜(팀장)

팀플을 하며 서로 모르는 부분은 알려주고 배워가는게 자연스럽게 이루어져서 좋았다. 제출시간이 빠듯해 다들 개인시간 할애해서 팀플에 참여해주었는데 좋은 팀원을 만난 것 같아 감사했다. 또 각자 코딩한 부분을 취합할 때 어려움이 있다는 것을 경험했고 다음 팀플을 진행할 때는 연결에도 신경을 써서 계획을 진행해보겠다.

김설아

프로젝트를 처음 진행하면서 혼자였다면 절대 하지 못했을 결과를 팀이었기에 가능했습니다. 많이 부족한 저를 좋은 팀원분들과 함께 협력하여 수업 시간에 배운 것을 활용하고 다양한 자료를 찾아보며 성장했던 좋은 기회라 생각합니다

이단

생각보다 막히는 부분이 많았습니다. 해결해 보려고 했지만 저 혼자만으로는 부족했습니다. 강사님과 조원분들이 도움으로 프로젝트를 무사히 끝낼 수 있었습니다. 모두 감사드립니다.

정다정

솔직히 본인실력이 한 사람 몫을 다 못한다는 생각으로 가득 차 있어서 민폐만 되지 말자 라는 생각으로 조별 프로젝트에 임했던 것 같습니다. 팀원 각자의 개인시간도 투자하고, 모르는 것도 물어보면서 프로젝트를 진행해서 그런지 프로젝트 진도가 꽤 진전이 있었습니다. 하지만 구현 완료 후 합본에서 오류가 꽤 많이 생겨서 오류 없이 수정하느라 끝에 가서 꽤 애먹었지만, 팀원들이 모두 도와주어서 프로젝트의 마무리를 멋지게 할 수 있었던 것 같습니다.

조예은

간단히 머릿속에서 구상만 하던 기능들을 직접 내 손으로 코드를 짜서 만들어보는 경험 자체가 비록 맘대로 흘러가지 않아 힘들었지만 즐거웠습니다. 자바FX에 대한 자료가 국내 사이트에는 부족하여 난항을 겪기도 했는데, 외국 사이트도 찾아보고 팀 원들과 서로 도움 받으면서 진행했기에 완벽하진 않았지만 많은 것을 배우고 경험한 것 같습니다

감사합니다:)