**1. IDEA**

- 공동구매 서비스 홈페이지

**2. 배경**

- 공동구매를 진행하고자 할 때 편리한 서비스를 제공해줄 수 있도록 제작

- 등록하는 사람의 신원을 분명하게 하여 구매를 원할 시에는 계약금을 지불하는 등의 책임감 있는 거래 서비스를 구현하고자 함

**3. 서비스 개요**

**1) 개요 및 서비스 구조도**

(1) 홈페이지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **대분류** | **기능** | |
| Home 화면 |  | |
| 판매 | 등록 | 판매자의 신원, 위치정보(접근성)등의 정보를 포함한 정보 등록 |
| 상세페이지 | 상품 가격/이미지/설명/마감일/마감개수/옵션 등 |
| 등록 상품 | 공구 현황 |
| 후기 | 구매한 사람들의 후기(게시판) |
| 로그인 | 회원가입 시 입력한 아이디/PW로 이용 | |
| 회원가입 | 개인정보를 이용하여 등록 | |
| 정보수정 | 개인정보 수정 | |

(2) 관리자 페이지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **대분류** | **중분류** | **기능** |
| 회원정보관리 | 가입 | 회원 가입 요청을 관리 |
| 탈퇴 | 탈퇴 요청을 관리 |
| 상품 관리 | 판매자가 등록한 상품을 관리 | |
| 입금 관리 | 공동구매 참여 시 계약금과 입금액을 확인 | |

**2) 주요 기능**

|  |  |
| --- | --- |
| **기능** | **목표** |
| 배송 비 분할 | 배송 비 분할하여 일인당 총 배송 비를 계산 |
| 가상 계좌 | 가상으로 시뮬레이션 할 계좌 생성하여 홈페이지 운영 |
| 상품 페이지 | 공동구매를 진행할 상품 상세 페이지 |
| 공동구매 현황 | 판매자가 공동구매 현황을 확인 할 수 있는 페이지 |
| 찜 해놓은 상품 | 방문자가 ‘찜’ 해둔 상품을 확인하는 페이지 |

**3) 시나리오**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **시나리오** | | **상세** | **기능** |
| 사용자 | 구매자 | 첫 방문자 | 회원가입 후 가상계좌를 부여 받는다. |
| 상품 확인 | 상품설명 페이지를 살펴본다. |
| 상품 찜 | 마이페이지의 찜 리스트에 추가된다. |
| 상품 구매 | 옵션을 선택하고, 가상계좌를 통해 결제한다.  마이페이지의 구매상품 리스트에 추가된다. |
| 판매자 | 공동구매 상품 등록 | 조건에 충족하는 글을 작성한다.  마이페이지의 등록상품 리스트에 추가된다. |
| 진행 상품 관리 | 상황에 따라 공구인원과 배송비가 변경된다.  공구인원이 모두 차면 구매자들에게 알림을 보내준다. |
| 운영자 | | 계약금 확인 | 계약금이 운영자에게 모아진다.  계약이 성사되지 않으면 사용자들에게 돈을 반환한다. |

**4. 서비스 기획**

**1) 구조도별 상세 설명**

|  |  |
| --- | --- |
| **D:\3학년1학기\[NCP]C#팀프로젝트\1차 기획서\Copy-of-NoPpaKkuShop_1\01_main.jpg** | [1] 메인 화면  상품을 선택할 수 있는 화면이 나타난다. 판매자가 올린 상품들을 모아 볼 수 있고 상품이미지를 클릭하면 상품 상세설명 페이지로 이동한다.  - 오른쪽 상단 : 로그인/회원가입 |
| **D:\3학년1학기\[NCP]C#팀프로젝트\1차 기획서\Copy-of-NoPpaKkuShop_1\02_regist.jpg** | [2] 상품 등록  판매자가 상품을 등록하는 페이지이다. 상품 상세 정보를 입력할 수 있다. 공구 기간과 장소, 인원을 입력하면 상품을 등록할 수 있다.  - 선결제 : 계약금  - 후결제 : (상품 금액 – 계약금) |
|  | [3] 상세페이지  상품명, 마감일, 결제금액을 표기한다. 상품 개수를 선택하고 ‘같이 가즈아’ 버튼을 누르면 공동구매 참여가 가능하다. |
| C:\Users\KimYoonyeong\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\04_payment.jpg | [4] 결제창  주문자는 정보 입력 후 계약금을 입금한다. 정해진 개수만큼 사람이 모였을 때 결제할 금액을 확인한 후 계약금을 지불한다. 이때 지불 금액은은 가상 계좌에서 차감된다. |
| C:\Users\KimYoonyeong\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\05_mypage.jpg | [5] 마이페이지  공동구매에 참여하는 구매자로서의 ‘찜’ 기능으로 찜해놓은 상품을 확인할 수 있고, 판매자로서 등록한 상품을 확인할 수 있다. 또한 가상계좌에 남은 돈을 확인할 수 있다. |

**2) 필요 기능**

|  |  |
| --- | --- |
| **기능** | **구성** |
| 상품 판매 폼 | 사용자가 회원가입을 한 후 공구하고 싶은 물건을 사진과 함께 등록할 수 있도록 구상하였다. 상품을 올릴 때에는 몇 명과 공구 할 것인 것, 기간은 언제까지인지, 어느 지역까지 공구가 가능한지 설정해서 올려야 한다. 또한 공구를 진행할 시에 가상 계좌에 계약금을 걸고 진행하게 된다. |
| 상품 관리 폼 | 관리자가 사용자가 올린 상품의 기간이 다 되어도 공구가 확정되지 않았다면 가상 계좌에 넣어 놓았던 계약금을 모두 반환해주며, 공구를 할 모든 사람이 모이게 되면 사용자들에게 알림을 보내준다. 또한 사용자는 찜 기능을 이용할 수 있어 관심 있는 상품을 한눈에 볼 수 있는 마이 페이지 창을 만들어 공구를 진행하고 있는 상품과 찜 해놓은 상품을 볼 수 있도록 기획하였다. |
| 회원 가입 | 아이디, 비밀번호, 휴대전화, 주소, 이름으로 번거롭지 않은 간단한 회원가입 폼을 구현하였다. |
| 회원 정보 수정 및 회원 관리 | 회원이 주소를 옮길 경우를 대비하여 주소만 간단히 바꿀 수 있도록 하였고, 탈퇴 기능을 구현하여 사용자가 이용을 원치 않을 시에 탈퇴할 수 있도록 하였다. |
| 결제 창 관리 | 사용자가 결제를 할 때 입금하는 방식이 아닌 가상 계좌를 개설하고 충전 하여 사용하는 방식을 이용하였다. 계약이 파기 되는 경우 자동으로 가상계좌에 돈이 환불되어 들어가며 사용자는 가상계좌의 돈을 다시 실 계좌로 옮길 수 있도록 설계하였다. |

**5. 개발계획**

**1) 팀 구성**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **학번** | **이름** | **맡은 역할** |
| 3602 | 김민주 | 마이 페이지 구현 |
| 3603 | 김윤영 | 상품 알림 및 상품 상세 페이지 구현 |
| 3604 | 김지연 | 회원가입 및 회원 가상계좌 구현 |
| 3608 | 서휘원 | 결제 창 구현 및 디자인 |
| 3618 | 한유리 | 총괄 및 판매등록 탭 구현 |

**2) 일정 및 구현 계획**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일정  할일 | 5월 | | 6월 | | 7월 | | 8월 | | 9월 | |
| 1-2주 | 3-4주 | 1-2주 | 3-4주 | 1-2주 | 3-4주 | 1-2주 | 3-4주 | 1-2주 | 3-4주 |
| 디자인 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 홈 화면 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 판매 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 로그인 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 회원가입 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 정보수정 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 유지보수 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**3) 예상되는 문제점**

① 어느 정도 양의 초기 데이터 들이 필요하다.

② 결제 방법을 가상계좌로만 구현할 수 있다.

③ 데이터베이스 테이블간의 관계를 잘 설계 해야 한다.