

2022년도 지방 기능경기대회 과제

직종명	웹디자인 및 개발	과제명	홍보 이벤트 홈페이지	과제번호	제1과제
경기시간	10	비번호		심사위원 확인	(인)

1. 개요

가. 과제요약

- 1) 경상남도는 도내 특산품의 판매 활성화를 위해 18개 시군의 대표 특산품을 알리고, 구매 고객이 이용 후기 등록과 함께 이벤트에 참여할 수 있는 경상남도 지역 특산품 홍보 이벤트 홈페이지를 제작하기로 했다.
- 2) 홈페이지는 홍보 이벤트 서비스를 제공할 사용자 서비스 페이지와 별도의 URL로 접속이 가능한 관리자 페이지로 구성되어 있다.
- 3) 구현된 페이지는 Google Chrome 브라우저에서 최적화된 서비스를 제공 한다.

나. 과제 구성 및 경기시간

- 1) 선수는 도면 및 선수제공파일을 이용하여, 과제에서 요구하는 사항을 모두 구현 한다.
- 2) 과제는 총 3개 모듈로 구성되어 있으며, 각 모듈 별로 정해진 시간 내에 해당 모듈을 완성 하여 제출 한다.
- 3) 각각의 모듈을 완성한 후에는 다음 모듈의 작업이 가능 하다.
- 4) 해당 모듈의 제출 시간이 지난 후에는 제출한 파일은 변경 할 수 없다.

모듈	시간	배점
	10	100
A	4시간	40
B	3시간	30
C	3시간	30

다. 과제도면

구분	메뉴/구성	비고/설명
사용자 페이지	메인페이지	각 서비스 바로가기 제공
	특산품 안내	경상남도 특산품 소개
	이벤트	같은그림찾기&출석 이벤트
	구매후기	고객이 작성하는 구매후기
관리자 페이지	특산품 관리	특산품 정보 관리
	이벤트 관리	이벤트 참여 관리

2. A-Module

가. 선수이행사항

1) 공통사항

- 사용자 페이지는 1920px * 1080px 해상도에서 최적화된 서비스를 제공 한다.
- 모든 사용자 페이지는 Header, Contents, Footer 영역의 구분 없이 하나의 이미지처럼 디자인하고 구현한다.
- 메뉴 아이콘과 공유하기 아이콘은 사용 성을 고려하여 페이지 디자인과 어우러지도록 위치시킨다.
- 메인페이지에는 전체적인 디자인과 잘 어울리도록 타이포그래피로 디자인된 “힘내라 경남!” 이라는 슬로건을 적절히 배치한다.
- 페이지 하단에는 페이지 디자인과 어우러지도록 “Copyright (C) Gyeongsangbuk-do. All Rights Reserved.”이라는 Copyright가 보이게 한다.
- 동적효과란 Transform, Transition, Animation 효과를 말하며, 과제에서 제시한 사항 이외에도 사용자가 흥미와 관심을 가질 수 있도록 동적 효과를 추가할 수 있다.
- HTML5와 CSS3을 이용하여 W3C(World Wide Web Consortium) 표준에 부합하도록 구현하며, 자바스크립트를 사용하지 않아야 한다.
- HTML과 CSS 코드에는 유지보수가 용이하도록 반드시 주석을 작성하고, HTML 구조와 CSS 코딩 스타일은 가독성이 높도록 구현한다.
- 페이지 내에 존재하는 모든 링크요소는 정상적으로 동작해야 하며, 링크 대상 페이지가 미구현 된 경우 임시링크(#)를 적용한다.
- 완성된 페이지는 Google Chrome 브라우저 및 Google Chrome 브라우저의 개발자 도구를 활용하여 평가될 것이다, 선수는 이를 위해 Google Chrome 브라우저에서 모든 기능이 정상적으로 동작하도록 구현한다.

2) 메뉴 아이콘과 공유하기 아이콘

- 메뉴 아이콘과 공유하기 아이콘은 사용 성을 고려하여 페이지 디자인과 어우러지도록 하고, 페이지를 세로 방향으로 스크롤해도 항상 같은 곳에 위치하게 한다.
- 메뉴 아이콘과 공유하기 아이콘은 UX(User Experience) 디자인을 적용하여 별도의 설명 없이도 사용자가 메뉴와 소셜 링크임을 예상할 수 있도록 디자인한다.
- 메뉴 아이콘을 클릭하면, 3개의 메뉴가 동적 효과와 함께 펼쳐지며 나타난다.
- 메뉴가 펼쳐졌을 때, 현재 보고 있는 페이지에 해당하는 메뉴는 다른 메뉴와 다르게 표현하여 사용자가 현재 이용 중인 메뉴를 알 수 있도록 한다.
- 펼쳐진 메뉴는 닫기 버튼 또는 아이콘을 클릭하면 동적 효과와 함께 사라진다.
- 공유하기 아이콘을 클릭하면 3개 이상의 소셜 아이콘이 동적 효과와 함께 나타나며, 소셜 아이콘이 모두 나타나고 난 후, 각각의 소셜 아이콘에 순차적으로 동적 효과를 적용하여 사용자의 흥미를 유발할 수 있도록 한다.

3) 메인페이지

- 메인페이지는 본문의 가로 크기를 1280px 이상으로 디자인하며, 1920px * 1080px 해상도에서 브라우저를 최대로 했을 때, 가로 및 세로의 스크롤이 생기지 않고 본문이 잘려 보이지 않도록 구현한다.
- 메인페이지는 3개 영역으로 분할하여 서로 잘 어울리도록 디자인 한다.
- 각 영역에는 3개 메뉴의 서비스를 나타내는 이미지와 바로가기 요소를 배치한다.
- 각 영역은 2개 이상의 이미지(또는 사진)를 사용하여 디자인하며, 각각의 서비스를 예상할 수 있도록 메뉴별 제공 콘텐츠 및 서비스를 고려하여 내용을 구성한다.
- 메인페이지가 로딩 될 때 3개 영역의 이미지에는 각각 1개 이상의 동적 효과를 적용한다.
- 각 영역의 바로가기 요소는 해당 영역의 이미지와 잘 어우러지도록 버튼 또는 아이콘 등으로 구성하며, 사용자의 시선을 끌 수 있는 1개 이상의 동적 효과가 반복적으로 실행되도록 구현한다.
- 메인페이지에는 전체적인 디자인과 잘 어울리도록 타이포그래피로 디자인된 “힘내라 경남!” 이라는 슬로건을 적절히 배치한다.

4) 특산품 안내

- 특산품 안내 페이지는, 경상남도 18개 시군의 특산품 정보를 사용자의 관심과 흥미를 유발할 수 있도록 지도위에 동적효과를 적용하여 구현한다.
- 선수제공파일(“지도” 폴더)을 이용하여 지도 영역을 디자인한다.
- 선수제공파일(“지도” 폴더)을 이용하여 SVG를 생성하고, 지도를 이용한 특산품 안내 서비스를 구현 한다.
- 선수제공파일(“특산품” 폴더)의 텍스트파일과 사진파일들을 이용하여 가독성이 높도록 특산품 안내 서비스를 구현 한다.
- 지도에는 SVG를 이용하여 각 시군(지역)의 영역을 표시하고, 영역별로 시군의 명칭(지역명)을 표기한다.
- 지도의 특정 지역에 마우스를 오버하면, 해당 지역이 하이라이트 되고, 지도 위에 지역명과 특산품 정보(대표 특산품 사진, 특산품)를 보이게 한다.
- 마우스가 해당 지역을 벗어나면 특산품 정보는 사라지고 지도는 원래대로 돌아간다.
- 지역의 영역이 하이라이트 되거나 하이라이트가 해제될 때 1개 이상의 동적 효과를 적용한다.
- 특산품 정보가 나타나고 사라질 때 1개 이상의 동적 효과를 적용한다.
- 하나의 지역에 마우스가 오버된 상태를 가정하여 디자인 한다.
- 특산품 정보는 관리자 페이지에서 변경 할 수 있으며, C모듈에서 특산품 안내 페이지의 정보가 데이터베이스로부터 조회되도록 구현할 것이다. 선수는 이를 고려하여 특산품 안내 페이지를 구현(퍼블리싱) 한다.

5) 이벤트

- 이벤트 페이지는 이벤트 안내 이미지영역, 같은 카드 찾기 게임영역, 출석체크 영역으로 구성한다.
- 이벤트 안내 이미지는 사용자의 참여를 유도할 수 있도록 선수가 직접 구상한 문장이나 디자인, 효과를 포함하여 아래의 이벤트 안내와 함께 디자인하고 구현한다.
- 이벤트 안내

경상남도 특산품을 기억하라!

같은 카드 찾기 게임에 3일 연속 이벤트에 참여해 주신 분 중 100분을 추첨하여 전통시장 및 상점에서 사용 가능한 “온누리 상품권 5,000원권”을 보내 드립니다. 경상남도 특산품도 알아보고 재미있는 게임도 즐길 수 있는 이번 이벤트에 많은 참여 바랍니다.

○ 이벤트 참여 및 경품 안내

- 참여방법 : 3일 연속으로 아래의 같은 카드 찾기 게임 참여하기
- 경품안내 : 온누리 상품권 5,000원권
- 당첨대상 : 3일 연속 게임 이벤트에 참여한 분 중 100명 추첨

- 이벤트 페이지 디자인을 위해 선수제공파일 중 “상품권” 폴더의 리플렛(PDF) 파일의 내용과 이미지를 활용할 수 있다.
- 같은 카드 찾기 게임 영역을 디자인하고 구현한다.
 - ✓ 같은카드찾기 게임은 16칸(가로 4칸, 세로 4칸)의 카드 판에 카드(시군별 대표 특산품 사진)를 배치하여 보여준 후 전체 카드를 뒤집어 놓고 같은 짝의 카드를 찾는 게임이다.
 - ✓ 게임 영역은 16칸(가로 4칸, 세로 4칸)의 카드 판, 게임시작 버튼, 힌트보기 버튼, 남은 시간, 찾은 카드 수로 구성한다.
 - ✓ 게임을 시작하면 “게임시작” 버튼이 “다시하기” 버튼으로 변경된다.
 - ✓ 게임의 제한 시간은 1분 30초이며, 남은 시간은 분과 초가 보이게 한다. (예: 01:12, 01분 12초 등)
 - ✓ 게임을 시작하면 카드는 뒷면이 보이며, 같은 짝의 카드를 찾으면 앞면의 사진 위에, 사진에 해당하는 시군의 명칭이 보인다.
 - ✓ 사용자의 관심과 흥미를 유발 할 수 있도록 게임 영역을 디자인 한다.
 - ✓ 디자인과 구현(퍼블리싱) 결과물은 게임이 진행 중이며, 1개 이상의 카드짝을 찾은 상태가 되도록 한다.
- 출석체크 영역을 디자인하고 구현한다.
 - ✓ 출석체크 영역은 3개의 출석스탬프를 찍을 수 있도록 구성한다.
 - ✓ 게임에 참여하면 1일 1회 출석스탬프를 찍을 수 있고, 출석스탬프에는 출석한 날짜가 함께 찍힌다.
 - ✓ 디자인과 구현(퍼블리싱) 결과물은 출석한 날짜와 함께 하나 이상의 출석스탬프가 찍

히도록 한다.

6) 구매후기

- 구매후기 페이지는 구매후기 안내 이미지영역, 구매후기 목록영역으로 구성한다.
- 구매후기 페이지에는 사용자가 언제든지 구매후기를 작성 할 수 있도록 “후기작성” 버튼 (또는 아이콘)이 페이지를 스크롤해도 항상 보이게 한다.
- 구매후기 안내 이미지는 아래의 구매후기 안내문을 참고하여, 사용자의 참여를 유도할 수 있도록 선수가 직접 구상한 문장이나 디자인, 효과를 포함하여 디자인한다.
- 구매후기 안내

경상남도 특산품의 소중한 구매 후기를 찾습니다.
경상남도 특산품을 사랑하는 고객님의 소중한 경험을 공유함으로써, 지역 특산품을 홍보하고 판매를 증진시켜, 경상남도 농가의 소득 증대는 물론, 품질이 좋은 특산품을 보다 많은 고객분들과 공유하기 위해 구매 후기를 모집 합니다.

- 구매 후기 목록에는 최소 10개의 글이 보이도록 디자인 하고 구현한다.
 - ✓ 구매 후기 목록은 최근 작성된 후기가 위에 오도록 작성일 역순으로 정렬한다.
 - ✓ 목록에는 사진, 별점, 이름(작성자), 구매품, 구매처, 구매일, 글 내용으로 구성한다.
 - ✓ 별점은 10점 만점을 기준으로, 해당 글의 별점 값이 5개의 별모양 아이콘에 표현되어 함께 보이게 한다.
 - ✓ 글 내용은 전체 내용 중 앞쪽 50자만 잘라서 보이게 하고, 나머지 글은 말줄임표로 표기한다.

나. 선수유의사항

- 1) 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업을 한 후 진행하여야 한다.(선수의 실수로 제공파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다.)
- 2) 선수는 메인페이지와 3개 메뉴페이지 및 슬로건을 모두 디자인하여 각각의 이미지 파일로 제출 한다.
 - ✓ 메인페이지 : main.jpg
 - ✓ 특산품안내 : sub1.jpg
 - ✓ 이벤트 : sub2.jpg
 - ✓ 구매후기 : sub3.jpg
 - ✓ 슬로건 : slogan.jpg
- 3) 선수는 작업한 디자인 원본파일(psd, ai 등)을 design 폴더를 생성한 후 폴더 안에 복사하여 제출한다.
- 4) 선수는 직접 작성한 각각의 html 파일과 CSS코드가 있는 style.css파일을 제출한다.
- 5) 선수는 index.html 파일을 열었을 때 작업한 내용이 Google Chrome 웹브라우저에서 정상적으로 보이고 동작할 수 있도록, 구현에 사용된 모든 리소스(폴더 및 소스파일)를 제출한다.
- 6) 제출한 결과물은 심사위원의 컴퓨터에서도 정상적으로 동작해야 한다.
- 7) 선수는 과제 제출용 USB에 선수 번호로 폴더를 생성하고, 하위에 'A-Module' 폴더를 생성한 후 'A-Module' 폴더 안에 제출 할 파일을 모두 복사하여 제출한다.

3. B-Module

가. 선수이행사항

1) 공통사항

- 선수는 js 폴더에 script.js 파일을 생성하고 script.js 파일에 요구사항을 구현 한다.
- 선수는 제공된 jquery, jquery-ui, Bootstrap 등을 활용 하여 페이지를 구현 한다.
- 자바스크립트 코드에는 유지보수가 용이하도록 주석을 작성하고, 코딩 스타일은 가독성이 높아야 한다.
- 사용자 페이지의 데이터는 모두 API를 이용하여 처리해야 한다. 선수는 이를 고려하여 구현하는 From의 값이 API로 처리될 수 있도록 구현한다.
- 과제 수행에 필요한 html코드와 css코드를 추가로 직접 작성 하고, 필요시 A-Module에서 작성한 소스코드를 수정 할 수 있다.
- 구현하는 모든 페이지는 메인페이지 디자인 특성과 일관성을 유지해야 한다.
- 화면에 출력되는 모든 숫자 및 가격은 ‘,’ 로 자릿수가 표시 되어야 한다.
- 완성된 페이지는 Google Chrome 브라우저 및 Google Chrome 브라우저의 개발자 도구를 활용하여 평가될 것이다, 선수는 이를 위해 Google Chrome 브라우저에서 모든 기능이 정상적으로 동작 하도록 구현한다.

2) 이벤트

- 같은 카드 찾기 게임은 16칸(가로 4칸, 세로 4칸)의 카드판에 카드(시군별 대표 특산품 사진)를 배치하여 보여준 후 전체 카드를 뒤집어 놓고 같은 짝의 카드를 찾는 게임이다.
- 선수제공파일(“특산품” 폴더)의 사진파일과 파일명을 이용하여 18개의 시군별 카드를 생성한다.
- 페이지가 로딩 되면, 16장의 카드 뒷면이 보여지고, “게임시작” 버튼이 활성화 된다.
- “게임시작” 버튼을 클릭하면 18개 카드 중 무작위로 선택 된 8장의 카드짝(총16장의 카드 이미지)이 카드의 앞면(사진면)이 보이도록 카드판에 랜덤하게 배치되고, 남은시간 영역에는 5초부터 0초까지 카드 확인시간이 1초 간격으로 카운트다운 된다.
- 카드 확인시간(5초 동안)에는 카드를 선택해도 뒤집히지 않는다.
- 카드 확인시간(5초 동안)이 모두 지나면, “게임시작” 버튼은 “다시하기” 버튼으로 변경되고, 카드는 뒷면이 보이도록 뒤집어지며 남은 시간이 1분 30초로 나타나며 0초까지 1초씩 감소한다.
- 카드의 뒤집기 효과는 입체적으로 회전하는 효과를 적용한다.
- 카드는 1장씩 2장까지만 뒤집을 수 있고, 뒤집어서 앞면이 보이는 카드는 다시 클릭해도 뒤집히지 않는다.
- 첫번째 카드를 뒤집으면 두번째 카드를 뒤집을 때까지 3초의 여유를 준다.
- 첫번째 카드를 뒤집은 후 3초 이내 두번째 카드를 뒤집지 않으면, 첫번째 카드는 다시 뒷면이 보이도록 뒤집힌다.
- 첫번째 카드를 뒤집은 후 3초 이내에 두번째 카드를 뒤집은 경우, 두 장의 카드가 동일한

이미지가 아니면 두 장의 카드가 모두 뒷면이 보이도록 뒤집힌다.

- 두 장의 카드를 뒤집어 카드짝(같은 사진 2장)을 찾으면, 찾은 카드 수가 1 증가하고, 찾은 카드는 앞면이 보이는 상태를 유지하며, 카드(사진)위에 해당 카드의 지역명(시군명칭)이 보인다.
- 게임도중 “다시하기” 버튼을 클릭하면, 카드 판의 카드가 랜덤하게 다시 세팅되고, 남은 시간과 찾은 카드 수가 초기화되며, 게임이 다시 시작된다.
- 게임도중 “힌트보기” 버튼을 클릭하면, 카드 판의 모든 카드가 3초 동안 앞면이 보이도록 뒤집히고, 3초 후 원래대로 돌아간다.
- 제한시간이 모두 경과(남은 시간이 0초가 됨) 하거나, 8장의 카드짝을 모두 찾으면 게임이 종료 된다.
- 게임이 종료되면 찾지 못한 카드도 모두 앞면(사진)이 보이도록 뒤집어지고, 카드(사진)위에 해당 카드의 지역명(시군명칭)이 표기된다.
- 게임이 종료되면, 찾은 카드와 찾지 못한 카드는 표식이나 효과를 적용하여 구분돼 보이게 한다.
- 게임이 종료되면, 찾은 카드수와 함께 이름과 핸드폰번호를 입력하여 참여정보를 등록할 수 있는 폼이 나타난다.
 - ✓ 이름과 핸드폰번호는 필수 값이다.
 - ✓ 이름은 2자 이상 50자 이내의 한글과 영어만 입력이 가능하다.
 - ✓ 핸드폰번호는 11자리 숫자만 입력이 가능하며, 사용자가 숫자를 입력 할 때마다, 000-0000-0000과 같은 포맷으로 즉시 변경 된다.(예 : “01012”를 입력한 경우 입력란의 값은 “010-12”가 되어야 하며, “01012”를 복사하여 붙여넣기 하여도 동일하게 동작 한다.)
- 참여정보 입력 후 “등록” 버튼을 누르면, 입력 값을 검증하고, 입력 값이 요구사항에 맞지 않는 경우 적절한 오류 메시지를 출력 한다.
- 입력 값이 올바른 경우 “이벤트에 참여해 주셔서 감사합니다.” 메시지가 보이고, 페이지 이동 없이 게임화면이 초기화된다. (“다시하기” 버튼은 “게임시작” 버튼으로 변경되고, 남은 시간과 찾은 카드 수가 초기화된다.)
- 참여정보 입력 후 “등록” 버튼을 누르면, 출석체크 영역에 출석스탬프가 찍힌다.
- 참여정보 등록은 C모듈에서 API를 이용하여 정보가 등록되도록 구현할 것이다. 선수는 이를 고려하여 구현한다.
- 출석스탬프는 C모듈에서 API를 이용하여 출석정보를 서버로부터 받아서 연속 출석 일수만큼 찍히도록 구현할 것이다. 선수는 이를 고려하여 구현한다.

3) 구매후기

- 구매후기 페이지에서 “후기작성” 버튼(또는 아이콘)을 클릭하면, 구매 후기를 등록 할 수 있는 후기등록 모달창이 보인다.
- 후기등록 모달창에는 이름, 구매품, 구매처, 구매일, 내용, 별점, 사진을 등록할 수 있는

폼이 있다.

- ✓ 이름, 구매품, 구매처, 구매일, 내용, 별점, 사진(1개 이상)은 필수 값이다.
- ✓ 이름은 2자 이상 50자 이내의 한글과 영어만 입력이 가능하다.
- ✓ 구매일은 달력에서 날짜를 선택하여 “yyyy-mm-dd” 형태로 입력할 수 있다.
- ✓ 내용은 Textarea 에 작성하며, 100자 이상 작성해야 한다.
- ✓ 별점은 5개의 별모양 아이콘에 마우스를 이용하여 0점부터 10점의 점수를 줄 수 있다.(예 : 세 번째 아이콘 중앙을 기점으로 좌측에 마우스를 올리면, 2개반의 별아이콘 색상이 변경되고, 점수는 5점이 된다. 세 번째 아이콘 중앙을 기점으로 우측에 마우스를 올렸을 경우 3개의 별아이콘 색상이 변경되며, 점수는 6점이 된다.)
- ✓ 사진은 최소 1개 이상 등록해야 하고, jpg 파일만 등록할 수 있다.
- ✓ “사진추가” 버튼을 누르면, 사진 파일을 등록할 수 있는 입력란이 추가된다.
- 후기등록 모달창에서 “후기등록” 버튼을 누르면, 위의 요구사항을 검증하고, 입력 값이 올바른 경우 “구매 후기가 등록되었습니다.” 메시지를 출력하고 모달창이 닫히며, 입력 값이 요구사항에 맞지 않는 경우 적절한 오류 메시지를 출력한다.
- 후기등록 모달창에서 “닫기” 버튼을 누르면 입력 값과 폼은 초기화 되고 창이 닫힌다.
- 구매 후기 등록은 C모듈에서 API를 이용하여 정보가 등록 되도록 구현할 것이다. 선수는 이를 고려하여 구현한다.

나. 선수유의사항

- 1) 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 「선수제공파일」을 반드시 백업을 한 후 진행하여야 한다.(선수의 실수로 제공파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다.)
- 2) 선수는 직접 작성한 script.js 파일을 HTML에 포함시켜, 구현 결과물이 Google Chrome 웹브라우저에서 정상적으로 보이고 동작할 수 있도록 구현에 사용된 모든 리소스(폴더 및 소스 파일)를 제출한다.
- 3) 제출한 결과물은 심사위원의 컴퓨터에서도 정상적으로 동작해야 한다.
- 4) 선수는 과제 제출용 USB에 선수 번호로 폴더를 생성하고, 하위에 'B-Module' 폴더를 생성한 후 'B-Module' 폴더 안에 제출 할 파일을 모두 복사하여 제출 한다.

4. C-Module

가. 선수이행사항

1) 공통사항

- 사용자페이지(특산품안내, 이벤트, 구매후기 메뉴)의 Server-Side를 구현하여 서비스 기능을 완성하고, 관리자 페이지를 구현하여 홈페이지를 완성 한다.
- 사용자페이지(특산품안내, 이벤트, 구매후기 메뉴)의 기능이 완성되도록 직접 데이터베이스를 설계하고, 사용자 페이지의 정보가 데이터베이스로부터 조회되어 출력되도록 구현 한다.
- 이벤트와 구매후기의 데이터 처리는 REST(Representational State Transfer)방식의 API로 구현하며, JSON 형태로 데이터를 송수신하여 등록, 조회, 수정, 삭제 되도록 구현 한다.
- 완성된 홈페이지는 각 페이지의 링크가 모두 올바르게 동작해야 한다.
- 과제 수행에 필요한 html코드와 css코드를 직접 작성하고, 필요시 A-Module, B-Module에서 작성한 소스코드를 수정 할 수 있다.
- MySQL, PHP 등을 활용하여 홈페이지를 완성하고, 필요한 경우 제공된 jQuery, jQuery UI, Bootstrap의 기능들을 활용하여 UI를 재구성할 수 있다.
- 완성된 페이지는 Google Chrome 브라우저 및 Google Chrome 브라우저의 개발자 도구를 활용하여 평가될 것이다, 선수는 이를 위해 Google Chrome 브라우저에서 모든 기능이 정상적으로 동작하도록 구현한다.
- API는 Postman 프로그램을 이용하여 테스트하고 평가할 수 있다. 선수는 선수제공파일에 제공된 "Postman-win64-8.3.1-Setup.exe" 파일을 설치하고 테스트하여, API가 정상적으로 동작하도록 구현한다.

2) 특산품 안내

- 선수제공파일("특산품" 폴더)의 텍스트 파일과 사진 파일들을 이용하여 특산품 안내 데이터베이스와 서버의 파일(사진파일)을 구성한다.
- 특산품 안내 페이지의 사진 및 특산품 정보가 데이터베이스로부터 조회되어 보이도록 구현한다.

3) 이벤트

- 이벤트 서비스를 위한 API를 구현하여 서비스를 완성한다.
- 참여정보 입력 후 "등록" 버튼을 누르면, "참여정보 등록" API를 이용하여 데이터를 처리하고 응답에 따라 메시지를 출력한다.
- 이벤트 참여는 1일 1회만 가능하며, 핸드폰번호를 이용하여 중복을 검증한다.

Request : 참여정보 등록

URL: /api/event/applicants

Method: POST

Header:

```
Body: {  
    "name": 이름,  
    "phone": 핸드폰번호,  
    "score": 찾은 카드 수  
}
```

Response 1 : 정상 등록 된 경우

Header: Response code: 200

```
Body: {  
    "message": "이벤트에 참여해 주셔서 감사합니다."  
}
```

Response 2 : 1일 1회 제한을 초과 한 경우

Header: Response code: 401

```
Body: {  
    "message": "하루에 한번만 참여할 수 있습니다."  
}
```

Response 3 : 이외의 경우

Header: Response code: 401

```
Body: {  
    "message": "오류가 발생했습니다. 다시 시도해 주세요."  
}
```

- 참여 정보가 등록되면, 핸드폰번호를 이용하여 출석체크 영역에 연속으로 출석한 일수에 맞도록 출석스탬프가 찍힌다.
- 핸드폰번호로 “연속된 출석일 정보 조회” API를 이용하여 연속 출석한 날짜를 조회한다. 정상적으로 조회된 경우 연속된 참여일 수만큼 "stamps" 에 날짜값(포맷:yyyy-mm-dd)을 배열에 응답한다.

Request : 연속된 출석일 정보 조회

URL: /api/event/{핸드폰번호}/stamps

Method: GET

Header:

Body:

Response 1 : 정상적으로 조회된 경우

Header: Response code: 200

Body: {
 "stamps": [출석일1, 출석일2, 출석일3]
}

Response 2 : 조회 결과가 없는 경우

Header: Response code: 404

Body: {
 "message": "출석정보가 없습니다."
}

Response 3 : 이외의 경우

Header: Response code: 401

Body: {
 "message": "오류가 발생했습니다. 다시 시도해 주세요."
}

- 출석스탬프는 연속으로 출석한 횟수만큼 찍히며, 연속 출석하지 않는 경우 (어제 이벤트에 참여하지 않은 경우) 초기화되어 마지막 참여일 1개의 스탬프만 찍힌다.
- 3일 연속 출석한 경우 출석체크 영역에는 3개의 출석스탬프와 함께 “축하합니다. 3일연속 출석하여 경품선정 대상자가 되었습니다.” 라는 문구가 보인다.

4) 구매후기

- 구매후기 서비스를 위한 API를 구현하여 서비스를 완성한다.
- 후기등록 모달창에서 구매후기 입력 후 “등록” 버튼을 누르면, “구매후기 등록”API를 이용하여 데이터를 처리하고 응답에 따라 메시지를 출력한다.
- “구매후기 등록” API에서 등록을 실패 하면 응답에 따라 메시지를 출력하고, 후기등록 모달창은 입력 값을 유지한 상태로 그대로 있다.

- 사진 파일의 등록(업로드 및 정보 등록) 처리는 “구매후기 등록” API에 추가하여 구현하거나, 별도의 API를 이용하여 선수가 자유롭게 구현한다.
- 사진 파일 업로드 시 가로 또는 세로 크기가 500px 이 넘지 않도록 썸네일 처리하여 서버에 업로드 한다.
- 사진 파일 업로드 시 사진 중앙에 “경상남도 특산품” 글씨를 반투명한 워터마크로 적용하여 서버에 업로드 한다.

Request : 구매후기 등록

URL: /api/reviews

Method: POST

Header:

```
Body: {
    "name": 이름,
    "product": 구매품,
    "shop": 구매처,
    "purchase-date": 구매일,
    "contents": (후기)내용,
    "score": 별점
}
```

Response 1 : 정상 등록 된 경우

Header: Response code: 200

```
Body: {
    "message": "구매 후기가 등록되었습니다."
}
```

Response 2 : 필수 값이 누락된 경우

Header: Response code: 401

```
Body: {
    "message": "필수 입력값이 누락 되었습니다."
}
```

Response 3 : 이외의 경우

Header: Response code: 401

```
Body: {
    "message": "오류가 발생했습니다. 다시 시도해 주세요."
}
```

- 구매후기가 새로 등록되면, 후기등록 모달창이 닫히며, 페이지의 이동 없이, 목록에 새로 작성한 구매후기가 추가된다.
- “구매후기 목록 조회” API를 이용하여 구매 후기 목록을 조회한다.
- 구매후기 목록은 최근 작성된 후기가 위에 오도록 작성일 역순으로 정렬한다.
- “구매후기 목록 조회” API의 “last-key” 파라미터는 목록에 보이는 마지막 후기 글의 키 값(예:글번호)이다.
- 목록에 전체 후기 글이 모두 보일 때까지 10개 글 단위로 스크롤 페이징 된다.(사용자가 스크롤을 내려 목록의 마지막 글이 보이면 아래로 마지막 글 다음의 10개 글이 추가된다.)

Request : 구매후기 목록 조회

URL: /api/reviews?last-key=n

Method: GET

Header:

Body:

Response 1 : 정상적으로 조회된 경우

Header: Response code: 200

```
Body: {
  "reviews": [
    {
      "key": 글번호,
      "name": 이름,
      "product": 구매품,
      "shop": 구매처,
      "purchase-date": 구매일,
      "contents": 내용(50자),
      "score": 별점
      "photo" : 첫 번째 사진 파일 URI
    },
    ...
  ]
}
```

Response 2 : 이외의 경우

Header: Response code: 401

```
Body: {  
    "message": "오류가 발생했습니다. 다시 시도해 주세요."  
}
```

- 구매후기 목록에서 후기를 선택하면 모달창으로 구매후기 상세정보가 보인다.
- “구매후기 상세 조회” API를 이용하여 구매 후기 상세정보를 조회한다.
- 상세정보에는 이름, 구매품, 구매처, 구매일, 내용(전체), 별점, 사진(전체)이 보인다.
- 사진은 하나의 사진이 크게 보이며, 나머지 사진은 작은 크기의 사진목록으로 보인다.
- 작은 크기의 사진 목록에서 사진을 선택하면, 큰 사진 영역의 사진이 작은 크기의 사진목록에서 선택한 사진으로 변경 된다.
- 구매후기 등록 일을 기준으로 이전 글과 다음글로 이동 할 수 있는 버튼이 있고, 버튼을 누르면 이전글 또는 다음글로 상세정보가 변경된다.

Request : 구매후기 상세 조회

URL: /api/reviews/{구매후기key(또는 글번호)}

Method: GET

Header:

Body:

Response 1 : 정상적으로 조회된 경우

Header: Response code: 200

```
Body: {  
    "name": 이름,  
    "product": 구매품,  
    "shop": 구매처,  
    "purchase-date": 구매일,  
    "contents": 내용(전체),  
    "score": 별점  
    "photos" : [  
        {"file": 사진 파일 URI},  
        {"file": 사진 파일 URI},  
        ...  
    ]  
}
```


Response 2 : 이외의 경우

Header: Response code: 404

Body: {

 "message": "구매 후기를 찾을 수 없습니다."

}

5) 관리자 로그인 및 권한 확인

- “http://localhost(또는 127.0.0.1)/admin” URL로 접속하면, 관리자 로그인 폼이 나타난다.
- 관리자 계정(ID : admin, Password : 1234)으로 로그인 하면 관리자로 로그인 되며, 관리자 권한이 부여 된다.
- 관리자 페이지 메뉴(특산품 관리, 이벤트 관리)에 관리자 권한이 없는 사람이 접속하는 경우 “관리자 권한이 필요합니다.” 메시지 출력 후 자동으로 메인페이지로 이동한다.

6) 특산품 관리

- 특산품 관리에는 18개 시군의 특산품 정보(시군명, 대표특산품 사진, 특산품)와 “관리”버튼이 목록에 보인다.
- 관리 버튼을 클릭하면 사진과 특산품을 변경할 수 있는 폼이 보이고, 사진과 특산품을 변경할 수 있다.
- 특산품 정보 변경 기능은 직관적이고, 관리자가 사용하기 쉽도록 구성하고 구현 한다.
- 변경한 사진과 특산품 정보가 특산품 관리 페이지 및 특산품 안내 페이지에 즉시 반영되어 보인다.

7) 이벤트 관리

- 이벤트 관리 메뉴는 이벤트 참여 정보를 확인하고, 일별로 참여 정보를 조회할 수 있는 기능을 제공한다.
- 이벤트 참여 목록은 이름, 휴대폰번호, 점수(찾은 카드 수), 참여일, 연속출석일수 항목으로 구성한다.
- 목록 위에는 달력에서 날짜를 선택하여 조회할 수 있는 날짜 입력란과 조회 버튼이 있다.
- 날짜를 입력하고 조회버튼을 누르면, 해당 날짜의 이벤트 참여 목록이 보인다.
- 연속출석일수는 날짜 조회조건과는 무관하며, 각 참여자가 마지막으로 연속하여 참여한 날짜의 수이다.
- 연속출석일수가 3일인 참여 건은 하이라이트 처리하여 돋보이게 하여 당첨 대상자를 쉽게 구분할 수 있게 한다.

나. 선수유의사항

- 1) 선수는 작업을 시작하기 전에 제공받은 '선수제공파일'을 반드시 백업을 한 후 진행하여야 한다.(선수의 실수로 제공파일을 수정하거나 삭제한 경우에도 다시 제공하지 않는다.)
- 2) 선수는 구현된 결과물이 Google Chrome 웹브라우저에서 <http://localhost>(또는 127.0.0.1) URL을 열었을 때 정상적으로 보이고 동작할 수 있도록 해야 한다.
- 3) 선수는 제출한 결과물에 대해, 심사위원 컴퓨터에서 경로 등의 문제로 정상 표시되지 않거나 작동에 이상이 있는 경우에도 이를 심사위원이 수정하지 않고 채점기준에 따라 채점이 진행된다는 것에 유의하여, 제출한 최종결과물이 심사위원의 컴퓨터에서도 동일하게 동작할 수 있도록 한다.
- 4) 선수는 과제 제출용 USB에 선수 번호로 폴더를 생성하고, 하위에 'C-Module' 폴더를 생성한 후 'C-Module' 폴더 안에 xampp 폴더 전체를 복사하여 제출 한다. (이때 xampp 구동과 관련된 모든 서비스(또는 프로세스)를 반드시 종료한 후 복사를 실행 한다.)