

2023년도 제3회 모바일 앱 개발 기능경기대회 공개 도면

경기시간	9시간	과제명	백년가게	과제번호	단일과제
------	-----	-----	------	------	------

1. 개요

가. 과제 요약

- “백년가게”란 30년 이상 명맥을 유지하면서도 오래도록 고객의 꾸준한 사랑을 받아 온 점포 가운데, 중소벤처기업부에서 그 우수성과 성장 가능성을 높게 평가 받아 공식 인증 받은 점포이다.
- 중소벤처기업부 소속 소상공인시장진흥공단은 “백년가게”에 대한 정보를 찾을 수 있는 앱을 개발하고 대국민 서비스를 하고자 한다.
- 정보 제공 방식은 REST(Representational State Transfer), 전문 형식은 JSON 포맷을 이용하기로 정하였다.

나. 과제 구성 및 경기 시간

- 선수는 제공된 도면과 파일을 이용하여, 과제에서 요구하는 사항을 모두 구현한다.
- 과제는 총 3개의 모듈로 구성되어 있으며, 정해진 시간 내에 각 모듈을 완성하여 제출한다.
- 진행 중인 모듈을 완성한 후에는 다음 모듈 작업을 진행할 수 있다.
- 모듈의 제출 시간이 지난 뒤에는 제출된 파일은 변경할 수 없다. 여러번 제출한 경우 가장 마지막에 제출한 작품을 채점 한다.
- 과제 제공, 선수제공파일 제공, 과제 제출은 관리시스템을 활용한다.
- API는 PostMan의 Collection 형태로 제공된다.

모듈	시간	배점
	9시간	100
Module A (프로토타입 제작 - 디자인) Adobe XD	3시간	30
Module B (앱 기능 개발1 - 개발) Android Studio & Visual Studio Code	3시간	35
Module C (앱 기능 개발2 - 개발) Android Studio & Visual Studio Code	3시간	35

다. 과제 도면

페이지	내용	비고
온보딩	심볼, 소개, 지원, 영상 등	
홈	배너, 백년가게, 업종별 백년가게, 바로가기, 스와이프 등	API
백년가게		
목록	백년가게 목록, 페이징 등	API
필터	지역, 편의시설 등	API
상세보기	스와이프, 홈페이지 연결, 전화 연결 등	API
검색	백년가게 검색 등	API
좋아요	좋아요 표시 백년가게 목록 등	
설정	바로가기, 초기화 등	

2023년도 제3회 모바일 앱 개발 기능경기대회 안내

1. 대회 진행 절차

가. 선수 확인 및 사전 점검(1일차: 08:30 ~ 09:30)

- 선수는 얼굴이 보이는 곳에 웹캠 또는 카메라(이하 웹캠)을 설치한다. (대회 진행 중에는 옆 모습 및 모니터 촬영)
- 경기전 반드시 화장실을 다녀올 것을 권고한다.
- 웹캠은 항상 켜져 있어야 하고 마이크는 음소거 상태를 유지한다.
- 발언이 필요할 경우 발언권을 얻고 마이크를 동작을 확인하고 발언한다.
- 과제 시작 후 장비 이상이 있을 경우 이를 알리고 적절한 조치를 받는다. (Zoom 경기장 활용)
- 선수들은 지정한 Zoom 경기장을 벗어나지 않도록 주의한다.
- 과제 확인, 선수제공파일 다운로드, 과제 제출 방법을 주지시킨다.
- 경기장 입장 후 선수 이름 변경(대화명) 선수 신분을 확인한다. (신분증 / 학생증 / 주민등록증 등)
- 관리시스템 로그인 후 서약서에 서명을 진행한다. 서약 후 임의의 선수 번호가 부여된다.
- 웹캠 설정 상태와 OBS Studio 설정 상태를 확인한다.
- 각종 소프트웨어 설치 상태를 확인한다.
- 공통 제공파일을 다운로드 하고 설치 한다.

나. Module A (1일차: 09:30 ~ 13:00)

- 과제와 선수제공파일을 공개하고 확인시킨다.
- 질의 응답 후 경기를 진행한다.
- 대회 중 선수를 제공된 인터넷 사이트만 접속할 수 있으며, 경기 중 모든 모니터 화면은 녹화되어야 한다.

다. Module B (1일차: 14:00 ~ 17:30)

- 과제와 선수제공파일을 공개하고 확인시킨다.
- 질의 응답 후 경기를 진행한다.
- PostMan을 통하여 API 접속을 확인한다.
- 대회 중 선수를 제공된 인터넷 사이트만 접속할 수 있으며, 경기 중 모든 모니터 화면은 녹화되어야 한다.
- 심사(장)위원은 Module A 채점을 진행한다.

라. Module C (2일차: 08:30 ~ 12:00)

- 과제와 선수제공파일을 공개하고 확인시킨다.
- 질의 응답 후 경기를 진행한다.
- PostMan을 통하여 API 접속을 확인한다.
- 대회 중 선수를 제공된 인터넷 사이트만 접속할 수 있으며, 경기 중 모든 모니터 화면은 녹화되어야 한다.
- 심사(장)위원은 Module B 채점을 진행한다.

마. 경기 후 (2일차: 12:00 ~)

- 심사(장)위원은 Module C 채점을 진행한다.
- 채점 종료 후 채점 결과를 모두에게 공개하고 이의 신청 절차를 진행한다.

2. 온라인 경기장 정보

가. 경기장 정보(선수 + 심사(장)위원 + 관계자)

- 대회 진행 및 소통을 위한 장소로 대회 오전 8시 30분부터 입장 가능
- Zoom 주소:
<https://us06web.zoom.us/j/87155373119?pwd=RnhYTiNOUEo0UGdqZ010Nkh6NTdmZz09>
- 회의 ID: 871 5537 3119
- 암호: mad

나. 회의장 정보(심사(장)위원)

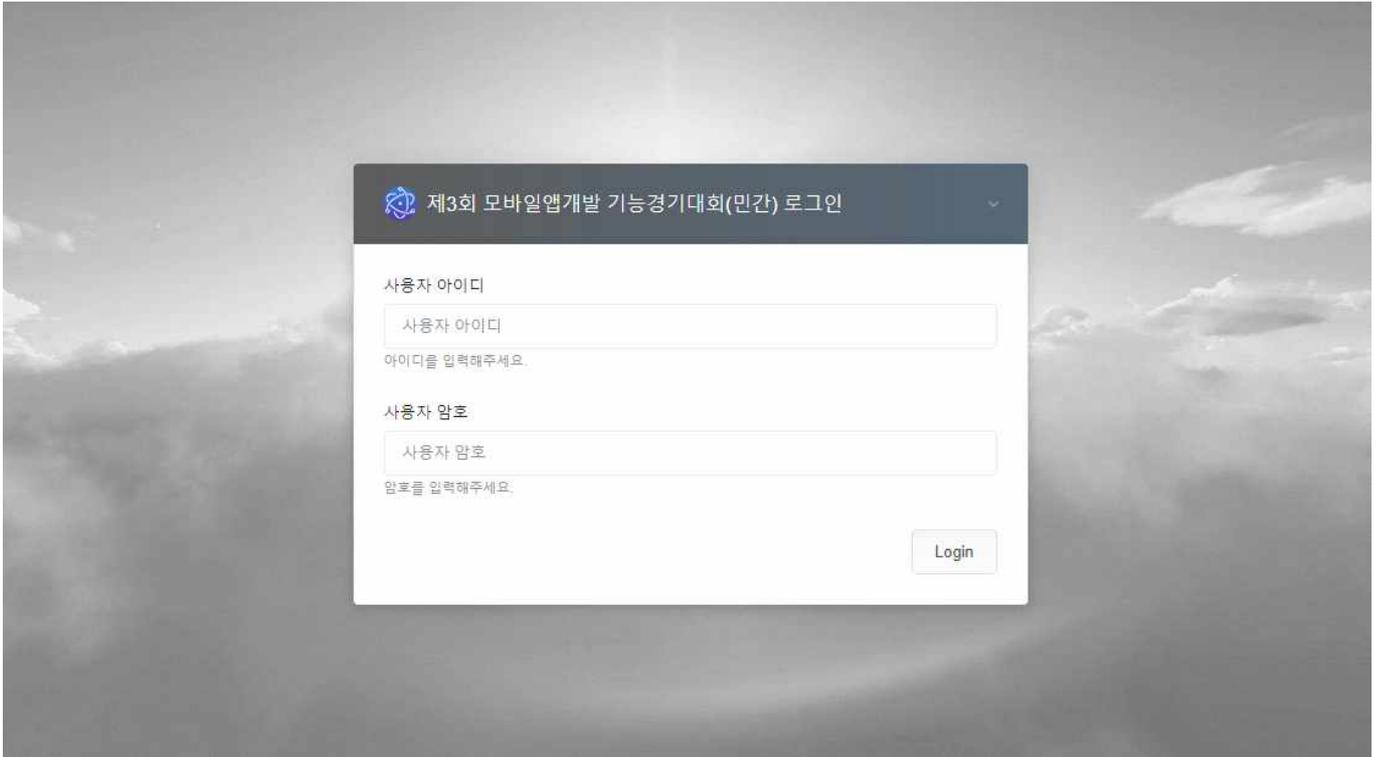
- 대회 관련 회의 진행 및 채점(화면 공유)을 위한 장소
- Google Meet 사용
- 경기 당일 매일 생성 후 알림

다. 선수 모니터 화면 녹화

- 선수는 자신이 사용하는 모든 모니터 화면을 녹화해야 한다.
- 경기 진행, 채점, 입상 관련 문제 발생 시 녹화 파일을 제공해야 한다.
- 녹화 파일을 제공하지 못할 경우 평가에서 제외되거나 입상에서 제외될 수 있다.

3. 관리 시스템(선수)

가. 로그인



- 참가 신청 시 제공한 개인정보를 통해 로그인 할 수 있다.

나. 개인정보 수집 동의 및 참가선수 서약



- 아이디 생성(그대로 사용 가능), 암호 설정(초기 암호 변경)
- 서약서 동의
- 정보 입력 후 선수 비밀번호 임의로 제공

다. 참가선수 메인페이지

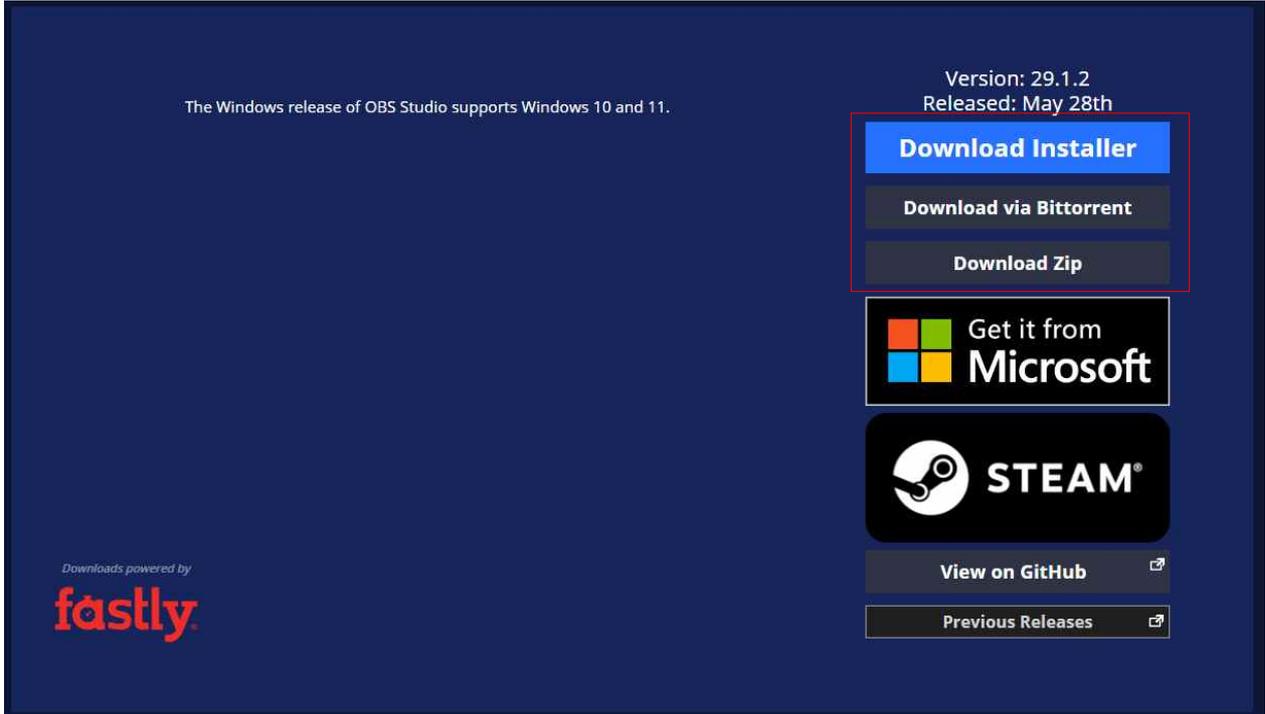


- 대회 진행에 따른 과제, 선수제공 파일 다운로드
- API Token 확인
- 작품 제출(작품 제출 후 심사(장)위원에게 반드시 확인 요청)

4. OBS Studio 설정(화면 녹화)

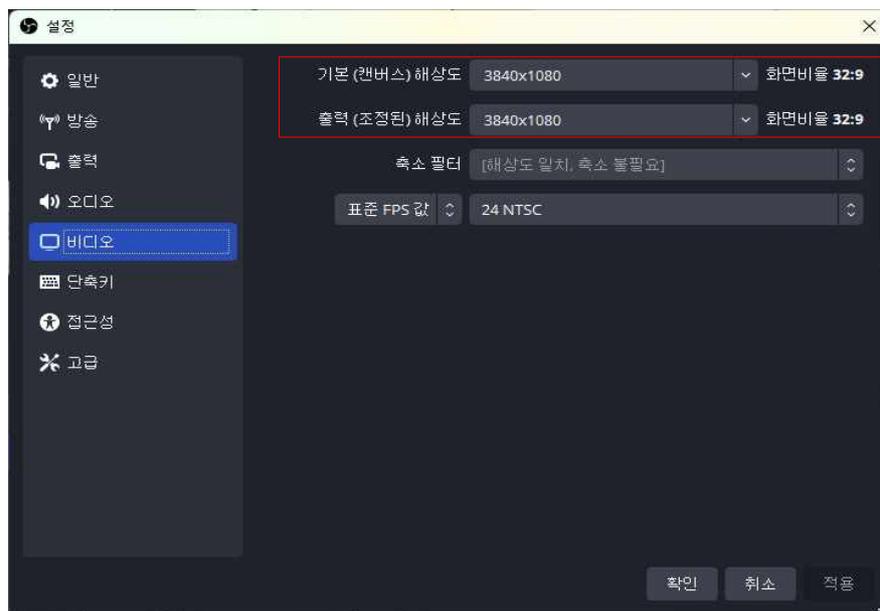
가. 다운로드(<https://obsproject.com/download>) 및 실행

- 인스톨 버전 또는 Zip 버전을 다운 받은 후 실행한다.
- Zip 버전은 .Wbin\obs64.exe 실행



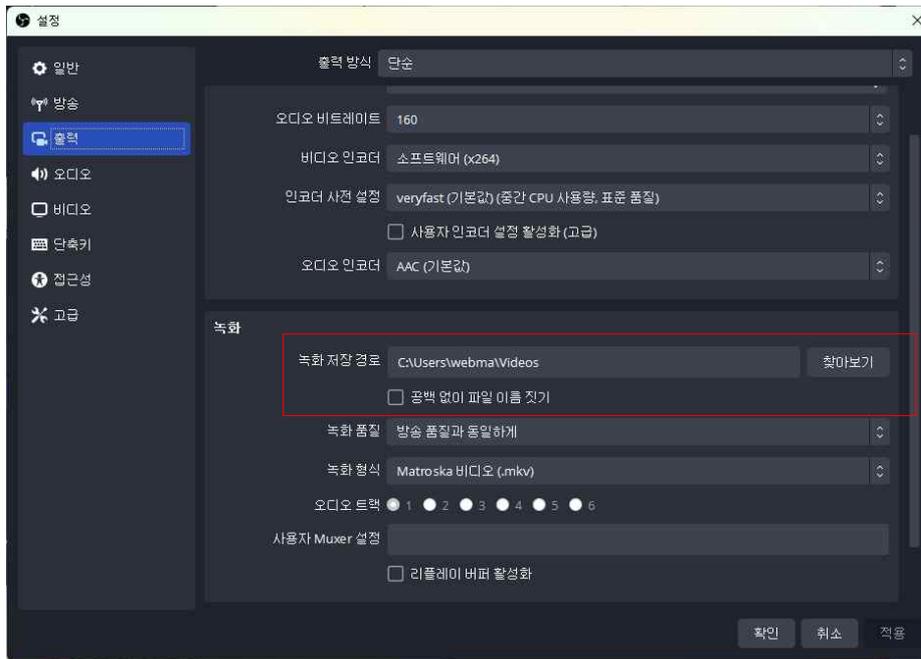
나. 파일 > 설정 > 비디오 > 기본(캔버스) 해상도, 출력(조정된 해상도) 설정

- 자신의 모든 모니터의 해상도를 더한 값을 설정한다.
- FullHD 모니터 1대: 1920x1080, FullHD 모니터 2대: 3840x1080



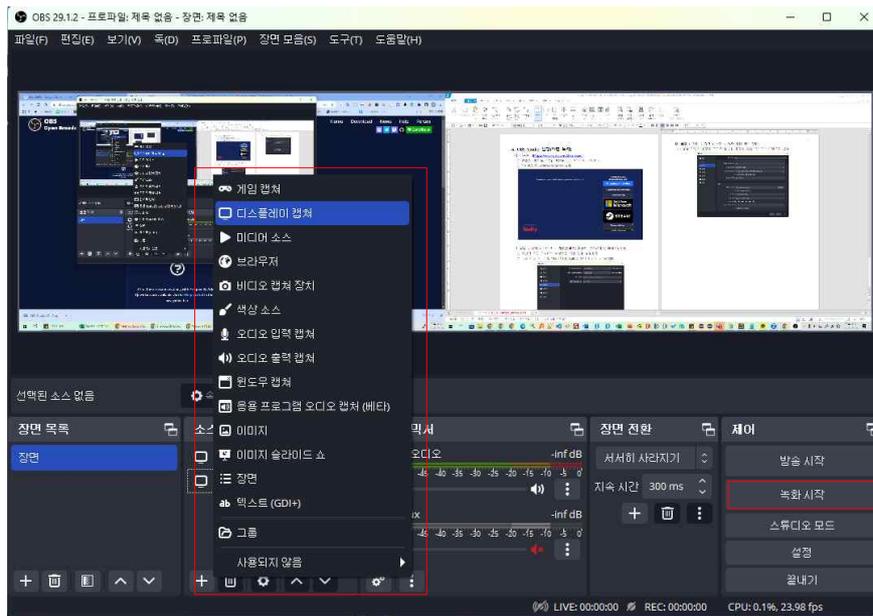
다. 파일 > 설정 > 출력 > 녹화 > 녹화 저장 경로 설정

- 영상 파일의 용량이 크므로 충분한 공간이 있는 디스크의 디렉토리 선택



라. 소스 목록(하단) > 추가(+) > 디스플레이 캡처

- 화면을 녹화할 모니터를 선택
- 모니터의 수만큼 등록하고 캔버스에 겹치지 않게 배치(마우스 드래그)



마. 제어(우측 하단) > 녹화 시작 - 녹화 및 테스트

- 화면 녹화 후 설정한 위치의 녹화 파일 정상 생성 여부 확인

바. 기타

- 화면 녹화 시 많은 시스템 자원을 사용하므로 노트북보다는 데스크톱 사용 추천

5. 시설 및 소프트웨어

○ 기타 필요한 소프트웨어는 심사(장)위원과 협의 후 사용 가능 여부 판단

일련 번호	시 설 및 장 비 명	규 격(치 수)	단위	수량	비 고
1	선수 컴퓨터	-	대	1	
2	선수 모니터	-	대	2	1인당 최대 2대
3	웹캠 또는 카메라	-	대	1	
4	Android Studio	Flamingo, 2022.2.1. P1	개	1	Flutter 포함
5	Android Studio	Pixel 5 API 30	개	1	
6	Virtual Device (Emulator)	Pixel C API 30	개	1	
7	Adobe XD	최신 버전	개	1	
8	PostMan	최신 Trial	개	1	
9	Adobe PDF Reader	최신 버전	개	1	
10	OBS Studio	최신 버전	개	1	
11	Dart	최신 버전	개	1	
12	Flutter	최신 버전	개	1	
13	7zip 또는 반디집	최신 버전	개	1	
14	Chrome 또는 Edge	최신 버전	개	1	

6. 접속 허용 사이트

- 브라우저에 미리 북마크 등록 시 편리하게 이용할 수 있음.
- 아래 사이트 외 접속 불허(과제에서 접속이 필요할 경우는 허용)
- 아래 사이트에서 Youtube, GitHub 등 외부 사이트 연결 불가(바로 창을 닫으세요.)
- 모든 검색 엔진, 블로그 등 접속 금지(아래의 매뉴얼 수준의 사이트만 접속)

일련 번호	사이트명	주소
1	안드로이드 개발자	https://developer.android.com/
2	Material Design	https://material.io/
3	Material Symbols(Icon)	https://fonts.google.com/icons
4	Flutter	https://flutter.dev/
5	Dart & Flutter repository	https://pub.dev/ (접속은 허용하지만 외부 라이브러리 사용 불가)
6	Dart	https://dart.dev/
7	PostMan	https://learning.postman.com/docs/introduction/overview/
8	Adobe XD	https://helpx.adobe.com/kr/support/xd.html
9	OBS Studio	https://obsproject.com/wiki/

7. Android 및 Flutter 라이브러리

- Android에서 제공하는 모든 기본 라이브러리는 사용 가능. (Jetpack, Compose 등)
- Flutter는 publisher가 flutter.dev, dart.dev일 경우 허용
- 각 언어에서 사용하는 기본 패키지 사용 가능(Java, Kotlin, Dart)
- 기타 외부 라이브러리 사용 불가