

키오스크 UI 플랫폼 구축 사업

키오스크 UI 개발도구 사용자 메뉴얼

Version	V1.0
Date	2023. 12. 11.
Author	소프트베이스
Distribution	

목차

1. 설치	
1.1 설치 환경 개요	5
1.2 설치 페이지	6
1.3 로컬 설치 디렉토리 구조	7
1.4 프로젝트 생성 및 실행	8
2. 키오스크 UI 개발도구 설명	
2.1 메뉴	10
2.2 컴포넌트	16
2.3 템플릿 화면	30
3. 로컬 환경 구성	
3.1 서버 환경 설정	33
3.2 실행 파라미터 설정	34
3.3 키오스크 UI 개발도구 브라우저 미리보기 설정	36
3.4 키오스크 UI 개발도구 시작	37
4. 템플릿 컴포넌트를 활용한 화면 작성	
4.1 신규 화면 생성	39
4.2 템플릿 컴포넌트 배치	40
4.3 스크립트 작성	41
5. C# 화면으로 변환	
5.1 변환 기능 설명	43
5.2 리소스 추가	47
5.3 XML Parser 설치	49
5.4 변환 기능 확인	50
6. 화면 접근성 검증	
6.1 검증 내용	53
6.2 검증 기능	54

1

설치

1.1 설치 환경 개요

1.2 설치 페이지

1.3 로컬 설치 디렉토리 구조

1.4 프로젝트 생성 및 실행

- 개발환경
다수의 개발자가 동시에 작업할 수 있는 환경으로 개발된 툴
- 시스템 사양

OS	MainMemory	CPU	Disk
Windows NT Windows 2000 Windows 2003 Windows XP Windows Vista Windows 7,8,10,11	4G 이상 8G 이상(권장)	Cei-1G 이상 Cei-1G 이상(권장)	20G이상 40G 이상(권장)

- 개발환경 S/W 세부 목록 및 설치

구분	S/W	설명 및 설치 방법
Kiosk 키오스크 UI 개발도구	xFrame5@DevStudio	Kiosk 키오스크 UI 개발도구 설치 안내 URL : http://180.210.118.170/setup.html 설치 안내 페이지의 내용을 참고하여 키오스크 UI 개발도구 설치 진행
WEB 서버	MiniWeb	미리보기용 웹서버(키오스크 UI 개발도구 설치 시 자동 설치됨)

설치 절차에 따라 로컬 개발자 PC에 설치한다.

URL : <http://180.210.118.170/setup.html>

Kiosk UI Studio Setup Guide	
구분	설명
설치방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. KioskUIStudioInstall 설치파일을 다운받아 설치합니다. 2. 윈도우 탐색기를 이용하여 C:\xFrame5_Kiosk\XStudioSync.exe 프로그램을 실행합니다. 3. XStudioSync.exe 프로그램을 실행하면 아래와 같은 설정이 되어 있는지 확인합니다. 4. 만약 다르다면 아래의 "XStudioSync 설정방법"에 따라 값을 설정하고 "확인" 버튼을 클릭합니다. 5. "시작" 버튼을 클릭합니다. 6. 다운로드가 완료되면 "Kiosk UI Studio" 아이콘이 생성됩니다. 7. 설치완료후에는 바탕화면의 "Kiosk UI Studio" 아이콘을 더블클릭하여 프로그램을 실행합니다.
XStudioSync 설정 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 서버 IP : 180.210.118.170 • 서버 포트번호 : 80 • 기본 URL : xFrame5_Kiosk • 리스트 파일 이름 : _listfile.txt • 로컬 기본 디렉토리 : C:\xFrame5_Kiosk • 체크 타임 SPAN : 60
문서	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자메뉴얼

키오스크 UI 개발도구 설치 완료 후 주요 디렉토리에 대한 정보는 다음과 같다.

구분	내용	설명
설치 디렉토리	C:\WxFrame5_kiosk	키오스크 UI 개발도구 솔루션 설치 기본 디렉토리
프로젝트 기본 디렉토리	C:\WxFrame5_kiosk\project	키오스크 UI 개발도구 파일 프로젝트 기본 디렉토리
샘플 프로젝트 디렉토리	C:\WxFrame5_kiosk\project\Kiosk_Template	키오스크 UI 개발도구 샘플 프로젝트 설치 디렉토리
HTML5 엔진 디렉토리	C:\WxFrame5_kiosk\Wxf5	키오스크 UI 개발도구 HTML 엔진 설치 디렉토리

키오스크 UI 개발도구 설치 완료 후 주요 디렉토리에 대한 정보는 다음과 같다.

구분	경로	파일	설명
xFrame5 HTML 파일	C:\WxFrame5_kiosk	xframe5.html	xframe5 시작용 HTML 파일 xframe5.js, xframe5.css 파일을 사용
xFrame5 js 환경 파일	C:\WxFrame5_kiosk	xframe5.js	xframe5 실행 환경 구성 정보 설정 파일
xFrame5 css 파일	C:\WxFrame5_kiosk C:\WxFrame5_kiosk\Wxf5\css	xframe5.css xf_engine.min.css	xframe5.html 파일의 기본 스타일 정의 파일

키오스크 UI 개발도구 설치 시 자동 실행되며 이후 프로젝트를 생성한다.

1

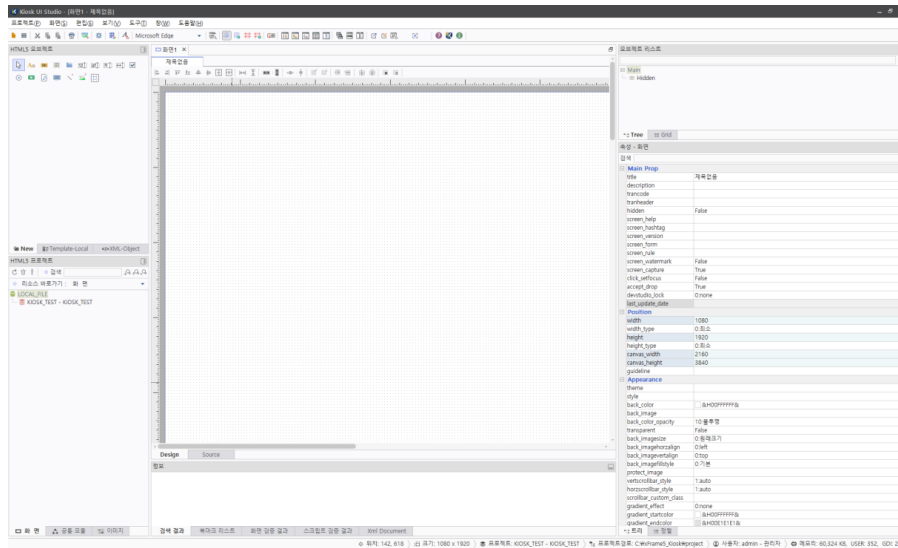


기능 설명

1. 프로젝트 생성

- 1) 생성 탭에서 프로젝트 생성 경로 (로컬 경로c드라이브), 프로젝트 아이디, 이름 입력 후 생성 버튼 클릭
- 2) 프로젝트 생성시 키오스크 UI 개발도구 디자인 툴이 실행된다.

2



2

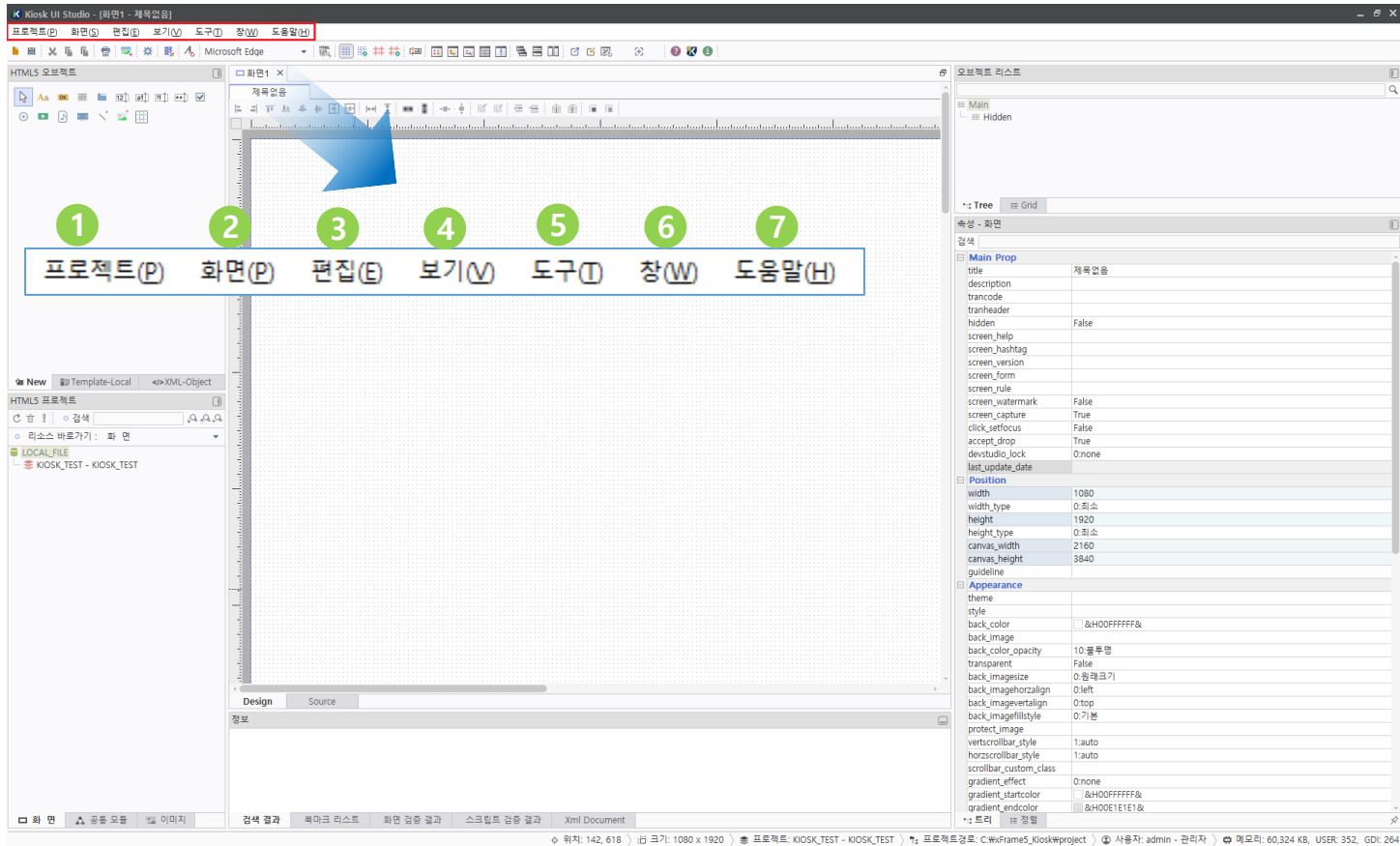
키오스크 UI 개발도구 설명

2.1 메뉴

2.2 컴포넌트

2.3 템플릿 화면

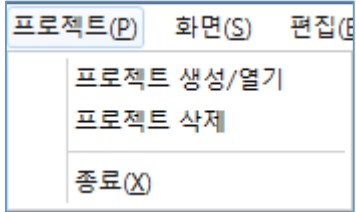
키오스크 UI 개발도구의 메뉴 부분을 설명한다.



- 1. 프로젝트: 신규 프로젝트, 생성 및 열기, 삭제
- 2. 화면: 신규 화면 생성, 현재 화면 닫기, 저장
- 3. 편집: 화면 편집을 위한 메뉴
- 4. 보기: 화면을 편집을 하기 위한 툴에서 제공되는 윈도우 기능을 제공
- 5. 도구: 이미지 관리, 미리보기 관리 기능을 제공
- 6. 창: 디자인탭의 창 보기 설정 기능 제공
- 7. 도움말: 키오스크 UI 개발도구의 컴포넌트 속성, 기능 도움말

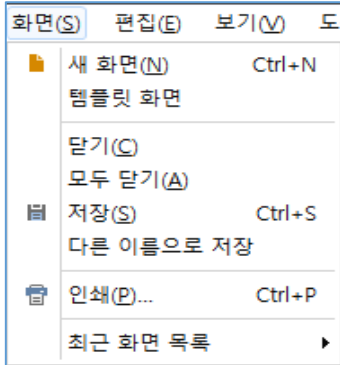
2.1.1 메뉴 - 프로젝트

프로젝트 메뉴는 새로운 프로젝트 생성 및 열기, 삭제 기능과 키오스크 UI 개발도구의 종료 기능을 제공한다.



메뉴명	설명
프로젝트 생성/열기	새로운 프로젝트를 생성하거나 기존에 생성한 프로젝트를 열 수 있다.
프로젝트 삭제	현재 열려있는 프로젝트를 삭제한다.
종료	키오스크 UI 개발도구를 종료한다

화면 메뉴는 새로운 화면을 생성하고 현재 열려있는 화면을 닫고 화면의 변경된 내용을 저장, 인쇄하기 위한 메뉴이다.



기능명	설명
새화면	새로운 화면을 생성한다.
템플릿 화면	템플릿 화면을 팝업 윈도우를 통해서 확인 및 호출한다.
닫기	현재 활성화된 화면을 닫는다.
모두 닫기	현재 열려있는 모든 화면을 닫는다.
저장	작성한 화면을 저장한다. 저장 시 화면 경로 화면ID를 작성한다.
다른 이름으로 저장	작성한 화면을 다른 이름으로 저장한다.
인쇄	작성된 화면을 인쇄 한다.
최근 화면 목록	최근까지 열었던 화면에 대한 리스트이며 최대 10개까지 확인 할 수 있다.

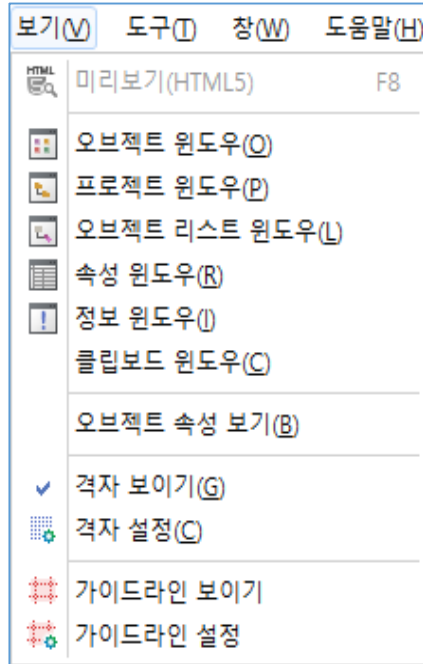
화면을 편집할 때 사용하는 메뉴이다.

편집(E)	보기(V)	도구(T)	창(W)
↶	취소(U)	Ctrl+Z	
	재실행(R)	Ctrl+Y	
✂	잘라내기(X)	Ctrl+X	
↻	복사(C)	Ctrl+C	
↵	붙여넣기(V)	Ctrl+V	
🔖	Bookmark	Ctrl+F2	
📖	Bookmark List		
//	주석 블록 설정	Ctrl+B	
//	주석 블록 해제	Ctrl+U	
>≡	바로가기	Ctrl+G	
🔍	찾기	Ctrl+F	
↻a	바꾸기	Ctrl+R	
🔍	스크립트내 검색		

기능명	설명
취소	편집 중에 전 단계 명령을 취소한다.
재실행	편집 중에 취소된 명령을 재실행 한다.
잘라내기	선택한 오브젝트들을 클립보드로 복사하고 화면에서 삭제한다.
복사	선택한 오브젝트를 클립보드로 복사한다.
붙여넣기	클립보드에 복사된 오브젝트를 화면에 붙여 넣는다.
Bookmark	스크립트 편집 창에서 원하는 소스 위치에 북마크를 설정 및 해지한다.
Bookmark List	설정된 Bookmark 리스트를 관리한다.
주석 블록 설정	스크립트 편집 창에서 활성화 되는 기능으로 블록으로 설정한 소스를 주석 처리한다.
주석 블록 해제	지정한 블록에 주석으로 처리된 소스가 있으면 다시 해제한다.
바로가기	스크립트 편집 창에서 원하는 라인으로 이동한다.
찾기	스크립트 편집 창에서 입력한 텍스트를 찾는다.
바꾸기	스크립트 편집 창에서 입력한 텍스트를 다른 텍스트로 변경 한다.

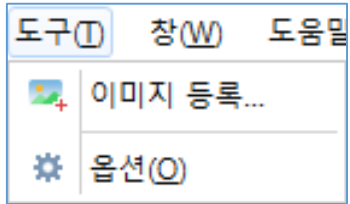
2.1.4 메뉴 - 보기

화면을 편집할 때 사용하는 메뉴이다.



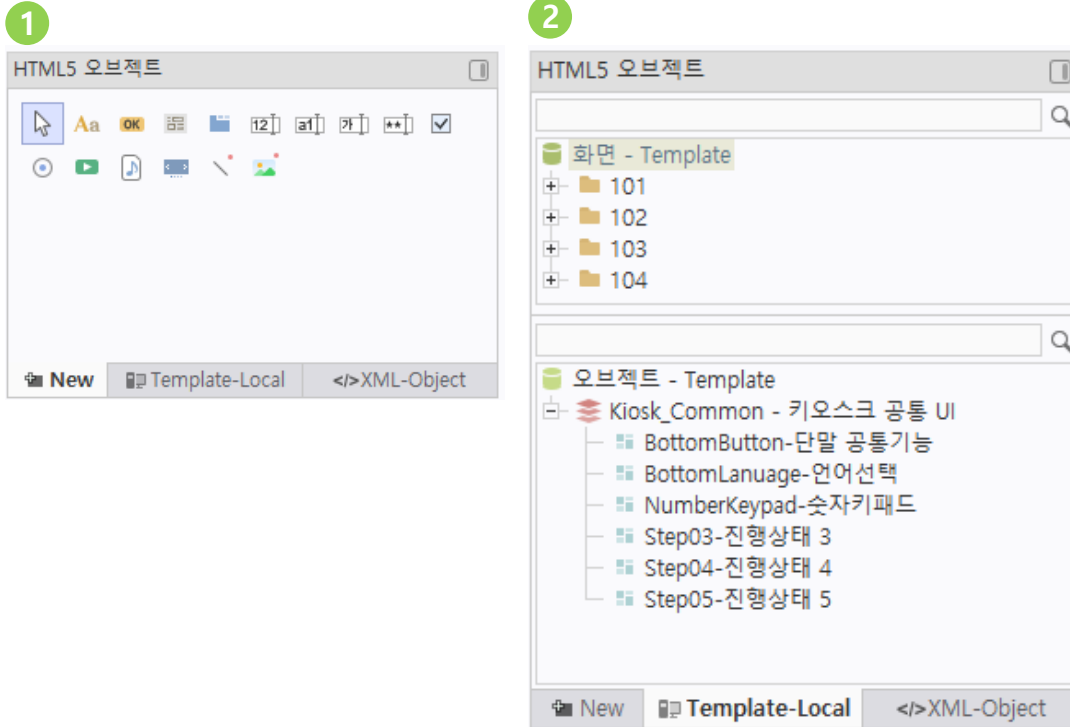
기능명	설명
미리보기(HTML5)	현재 작성한 화면을 키오스크 UI 개발도구에서 로컬 서버를 통해서 범용브라우저로 미리보기한다.
오브젝트 윈도우	오브젝트 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
프로젝트 윈도우	프로젝트 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
오브젝트 리스트 윈도우	오브젝트 리스트 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
속성 윈도우	속성 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
정보 윈도우	정보 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
클립보드 윈도우	클립보드 윈도우를 화면에 나타나게 한다.
오브젝트 속성 보기	오브젝트의 속성(인덱스, 픽리스트 여부)을 나타나게 한다.
격자 보이기	화면에 격자(grid)를 보여준다. 격자 보이기가 설정되면 오브젝트를 그릴 때 오브젝트 들은 격자에 맞추어 정렬된다.
격자 설정	격자(grid) 간격을 설정한다.
가이드라인 보이기	화면에 가이드라인을 보여준다.
가이드라인 설정	가이드라인을 설정한다.

화면을 편집할 때 사용하는 메뉴이다.



기능명	설명
이미지 등록	프로젝트에 사용할 이미지를 등록 및 삭제하여 관리한다.
옵션	저장된 화면을 미리보기(Browser)를 하기 위해 설정을 할 수 있는 메뉴이다.

개발지원도구에서 기본적으로 제공하는 컴포넌트에 대한 설명이다.



기능 설명

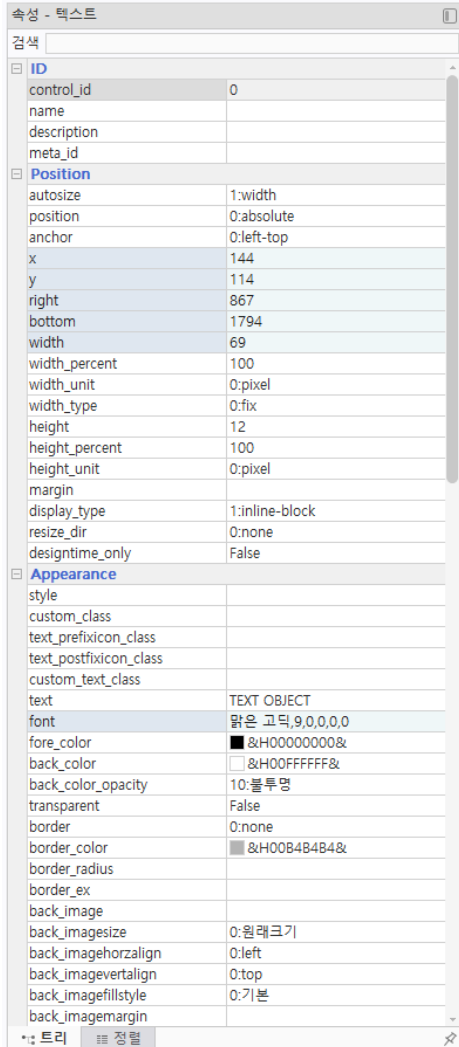
1. HTML5 오브젝트

키오스크 UI 개발도구에서 제공되는 기본 컴포넌트
(텍스트, 버튼, 입력필드, 패널, 탭, 라디오버튼,
비디오, 오디오, 슬라이드뷰, 라인, 이미지박스등)

2. HTML5 Template 오브젝트

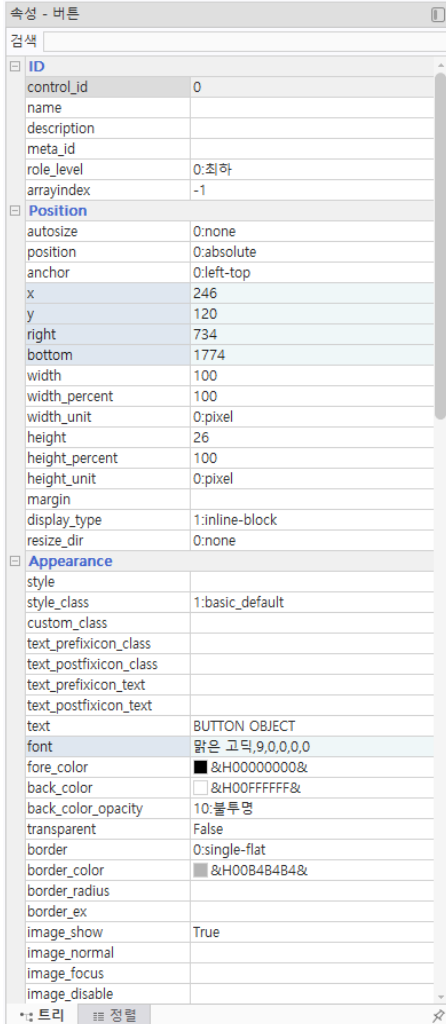
키오스크 UI 개발도구에서 화면 작성시 작성된 컴포넌트를 Template로 저장하여 재 작업에 용이 하도록 추가/삭제 할 수 있다.

Aa 화면에서 라벨, 문자열을 표시하기 위한 오브젝트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



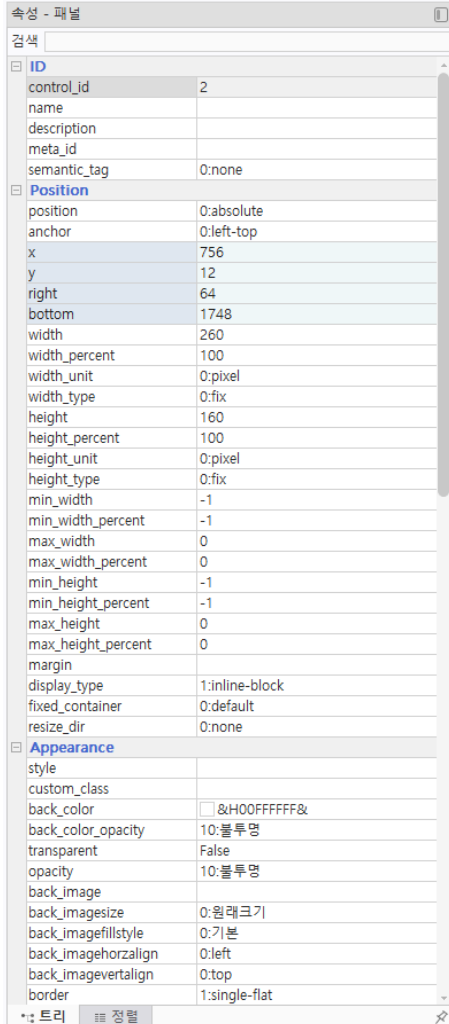
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	텍스트의 이름
description	설명	문자열	텍스트에 대한 설명
autosize	자동크기	Boolean	필드의 길이에 의해 width, height를 자동으로 조정
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
text	텍스트	문자열	텍스트 설정
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
border	테두리	선택	테두리 스타일 설정
border_color	테두리 색상	색상	테두리 컬러 설정
border_radius	테두리 굴림	선택	테두리 굴림정도 설정
horz_align	수평 정렬	선택	수평 정렬
vert_align	수직 정렬	선택	수직 정렬
text_margin	텍스트 마진	커스텀	텍스트의 마진 설정
image	이미지	커스텀	텍스트 이미지 설정

OK 화면에서 마우스 클릭, 또는 기타 액션을 처리하기 위한 버튼 오브젝트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



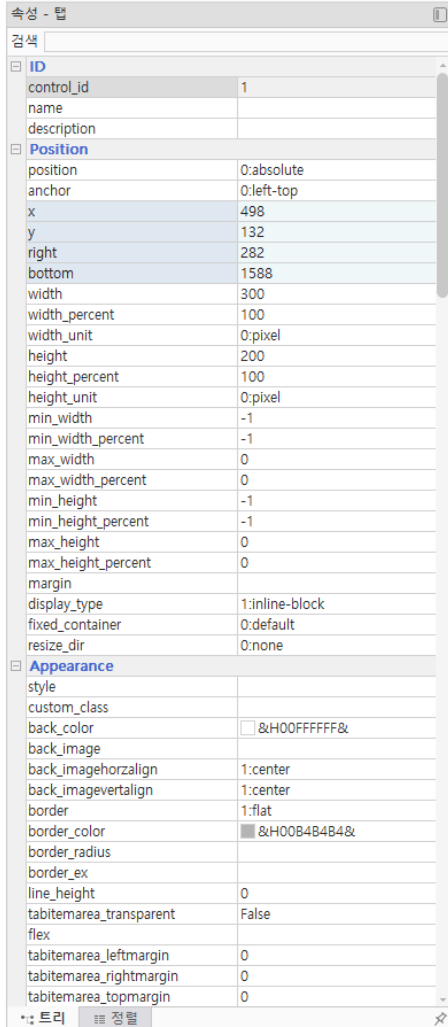
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	패널의 이름
description	설명	문자열	패널에 대한 설명
autosize	자동크기	Boolean	버튼의 길이에 의해 width, height를 자동으로 조정
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
text	텍스트	문자열	텍스트 설정
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
border	테두리	선택	테두리 스타일 설정
border_color	테두리 색상	색상	테두리 컬러 설정
border_radius	테두리 굴림	선택	테두리 굴림정도 설정
horz_align	수평 정렬	선택	수평 정렬
vert_align	수직 정렬	선택	수직 정렬
text_margin	텍스트 마진	커스텀	텍스트의 마진 설정
image_normal	기본 이미지	커스텀	버튼 기본 이미지 설정
image_down	눌림 이미지	커스텀	버튼 눌림 이미지 설정
image_horz_align	이미지 수평 정렬	선택	버튼 이미지 수평 정렬 설정
image_vert_align	이미지 수직 정렬	선택	버튼 이미지 수직 정렬 설정
image_margin	이미지 마진	커스텀	버튼 이미지 마진 설정
down_color_use	눌림 색상 사용여부	Boolean	버튼 눌림 색상 적용 여부
down_forecolor	눌림 텍스트 색상	색상	버튼 눌림 텍스트 색상 설정
down_backcolor	눌림 배경 색상	색상	버튼 눌림 배경 색상 설정

☞ 패널 컴포넌트는 주로 다른 컴포넌트들을 그룹화하거나, 레이아웃을 지정하기 위해 사용된다.
주요 속성은 우측 표와 같다.




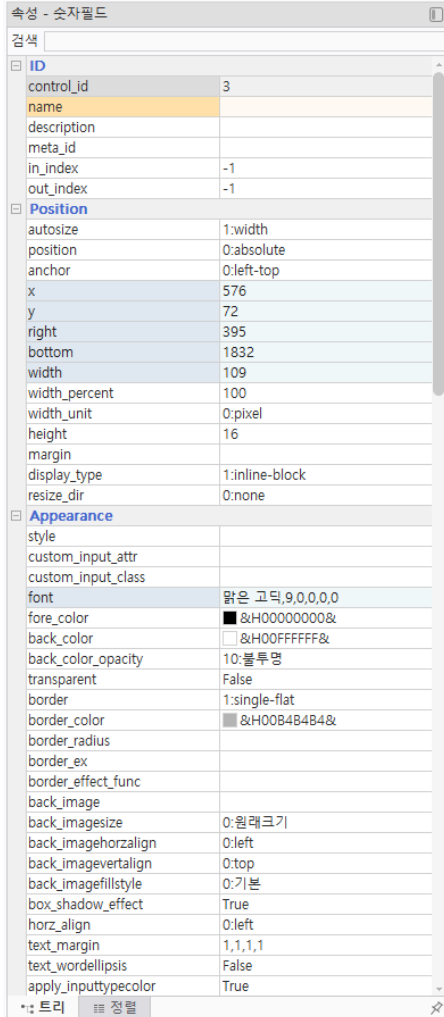
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	패널 이름
description	설명	문자열	패널에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
border	테두리	선택	테두리 스타일 설정
border_color	테두리 색상	색상	테두리 컬러 설정
border_radius	테두리 굴림	커스텀	테두리 굴림정도 설정
border_ex	테두리 설정	커스텀	테두리 컬러, 굴림등 상세 설정 기능
panel_width	패널 내 넓이	숫자	패널 내 넓이를 설정(스크롤 필요한 경우)
panel_height	패널 내 높이	숫자	패널 내 높이를 설정(스크롤 필요한 우)

50 화면에서 마우스 클릭, 또는 기타 액션을 처리하기 위한 버튼 오브젝트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



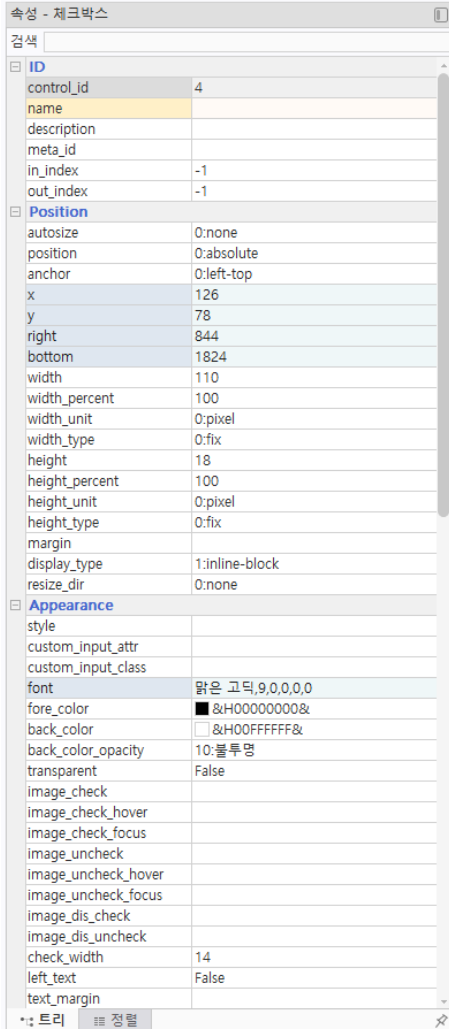
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	탭이름
description	설명	문자열	탭에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
border	테두리	선택	테두리 스타일 설정
border_color	테두리 색상	색상	테두리 컬러 설정
border_radius	테두리 굴림	커스텀	테두리 굴림정도 설정
border_ex	테두리 설정	커스텀	테두리 컬러, 굴림등 상세 설정 기능
tabitem_hidden	탭 아이템 숨김여부	Boolean	탭 아이템을 숨김/표시 기능 설정
tab	탭 설정	커스텀	탭에 아이템 추가, 탭 아이템별 상세 기능 설정

-  필드는 입력 가능한 박스형태의 입력창으로 키인(KeyIn), 화면내의 기능으로 문자열등을 입력하며 숫자, 일반(영문, 숫자), 다국어 입력, 비밀번호 입력하는 필드로 각각 사용할 요소에 맞게 사용한다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



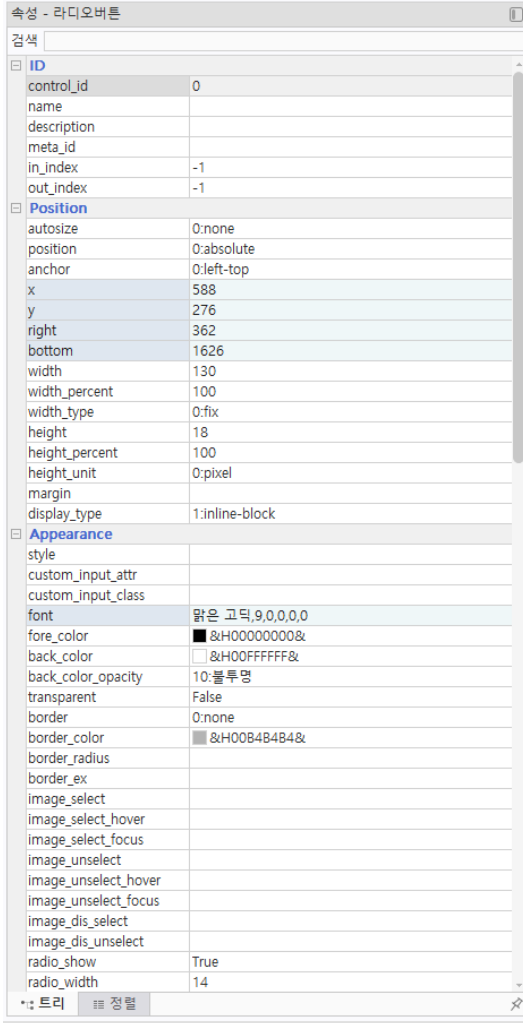
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
border	테두리	선택	테두리 스타일 설정
border_color	테두리 색상	색상	테두리 컬러 설정
border_radius	테두리 굴림	선택	테두리 굴림정도 설정
horz_align	수평 정렬	선택	수평 정렬
vert_align	수직 정렬	선택	수직 정렬
text_margin	텍스트 마진	커스텀	텍스트의 마진 설정
max_length	최대길이	숫자	입력필드의 최대 입력 길이를 설정
min_length	최소길이	숫자	입력필드의 최소 입력 길이를 설정 (필수 입력시)
pattern	패턴	커스텀	패턴을 설정(마스킹, 금액 천단위, 소수점, 대쉬)등을 설정한다.
data_type	입력 데이터 타입	선택	숫자, 일반, 다국어 선택 설정
hint_text	입력 값 hint	커스텀	입력 값 예시를 보여주는 설정

- 체크박스는 다중 선택 시 사용되는 체크 형태의 컴포넌트로 사용한다.
주요 속성은 우측 표와 같다.




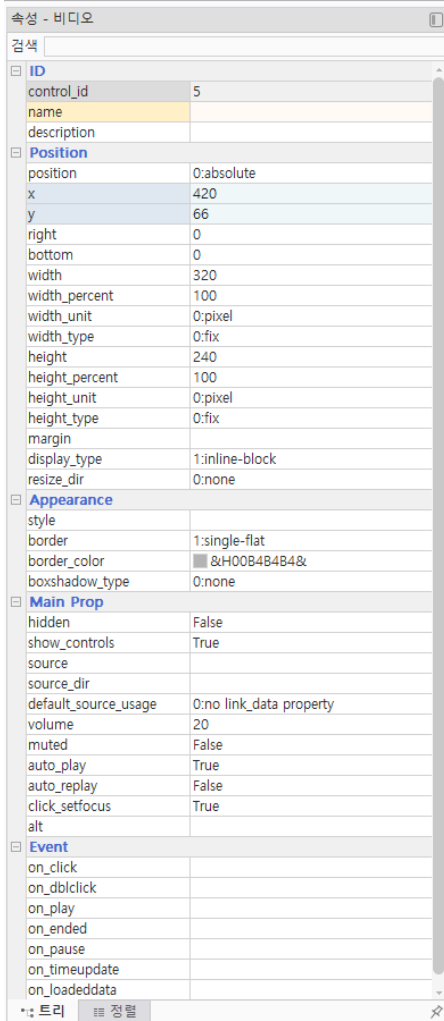
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
text	텍스트	문자열	텍스트 설정
true_value	체크 값	숫자	체크시에 설정된 값
false_value	미 체크 값	숫자	미체크시에 설정된 값

- 라디오버튼 컴포넌트는 여러 개의 버튼 중에서 하나만 선택할 수 있는 UI 컴포넌트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.




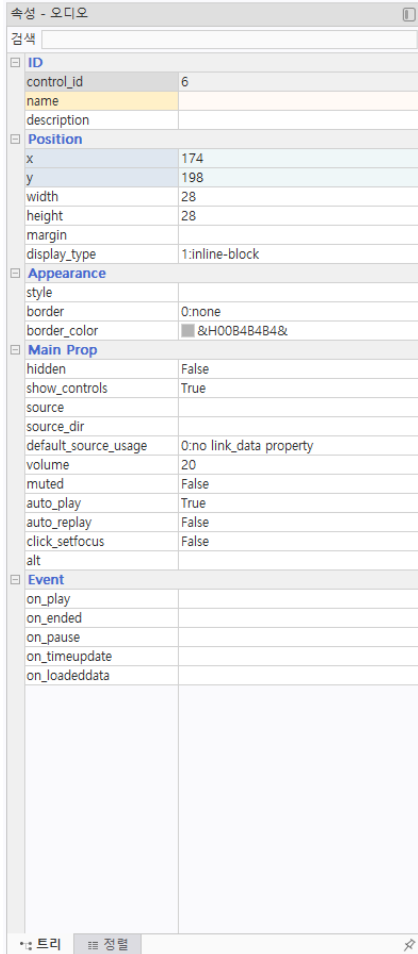
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
text	텍스트	문자열	텍스트 설정
select_group	그룹 설정	숫자	선택 그룹의 이름 설정. 하나의 화면 내에서 같은 이름을 갖는 선택 버튼들 중에서 하나의 버튼만 선택이 가능하다.
select_value	선택 값	숫자	선택되었을 때에 데이터로 사용될 값

 브라우저에서 동영상 재생을 하기 위해 사용하는 컴포넌트이며 브라우저에서 재생지원이 가능한 동영상은 모두 재생 가능하다. 주요 속성은 우측 표와 같다.



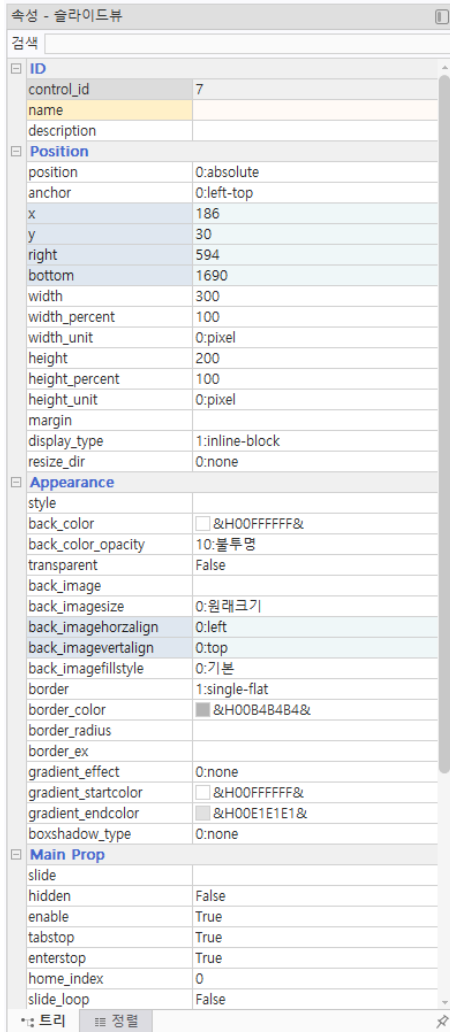
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
show_controls	컨트롤 보이기	Boolean	컨트롤 보기
source	경로	문자열	미디어 소스(여러소스 지정시 콤마(,)로 공백없이 구분하여 지정가능)
source_dir	경로	문자열	미디어 소스의 base 경로(값이 있을 경우 source속성 값 앞에 추가됨)
volume	볼륨	숫자	볼륨 (최소: 0, 최대: 100)
muted	음소거	Boolean	음소거 여부(true: 음소거 설정, false: 음소거 해제)
auto_play	자동실행	Boolean	자동실행 여부(전용브라우저, chrome, firefox에서는 muted속성을 true로 설정해야 자동실행됨)

 오디오 컴포넌트는 HTML5 audio 태그를 이용한 컴포넌트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



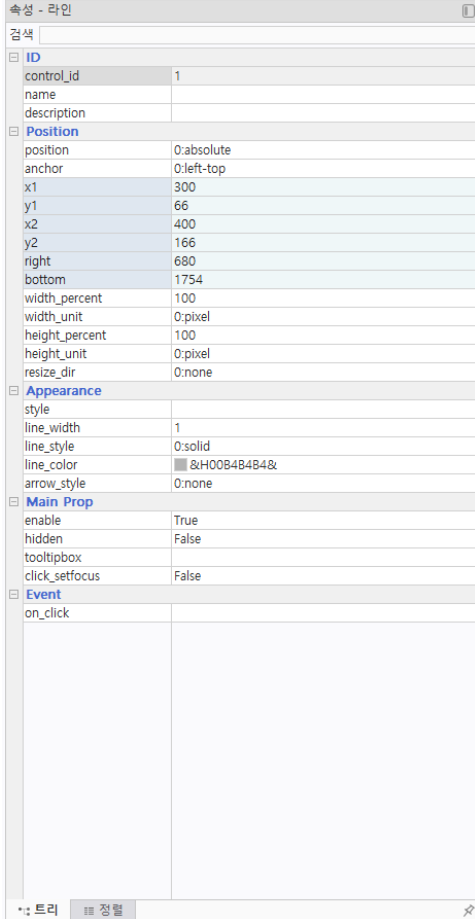
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
show_controls	컨트롤 보이기	Boolean	컨트롤 보기
source	경로	문자열	미디어 소스(여러소스 지정시 콤마(,)로 공백없이 구분하여 지정가능)
source_dir	경로	문자열	미디어 소스의 base 경로(값이 있을 경우 source속성 값 앞에 추가됨)
volume	볼륨	숫자	볼륨 (최소: 0, 최대: 100)
muted	음소거	Boolean	음소거 여부(true: 음소거 설정, false: 음소거 해제)
auto_play	자동실행	Boolean	자동실행 여부(전용브라우저, chrome, firefox에서는 muted속성을 true로 설정해야 자동실행됨)

슬라이드뷰 컴포넌트는 메뉴를 표시하거나 콘텐츠를 슬라이드하여 보여주는 데 사용하는 컴포넌트이다. 좌우로 스와이프 제스처로 화면 전환을 할 수 있다. 주요 속성은 우측 표와 같다.




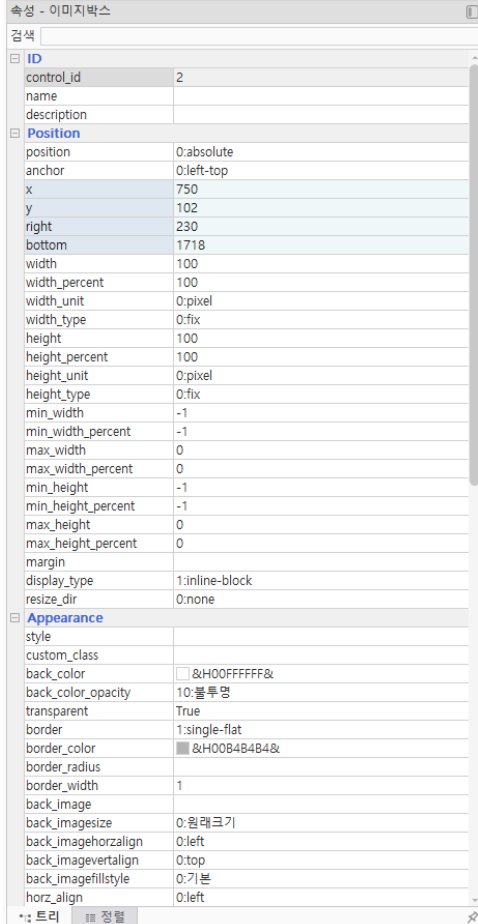
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
slide	슬라이드 속성창	커스텀	슬라이드 아이템 추가 및 아이템별 설정
slide_loop	슬라이드 루프	Boolean	마지막 슬라이드 다음에 첫 슬라이드로 이동할지 여부
auto_slide	자동 슬라이드	Boolean	슬라이드 자동 변경 여부
auto_slide_interval	자동 슬라이드 인 터벌	숫자	슬라이드 자동 변경시 변경 간격(1초: 1000)
animate_duration	슬라이드 속도	숫자	슬라이드 변경 속도(1초:1000)
slide_move_gap	슬라이드 이동 처 리	숫자	아이템을 마우스 드래그 혹은 모바일 환경에서 터치로 이동시킬때 사용하는 속성

- 화면의 라인을 그리기 위해 사용하는 컴포넌트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.




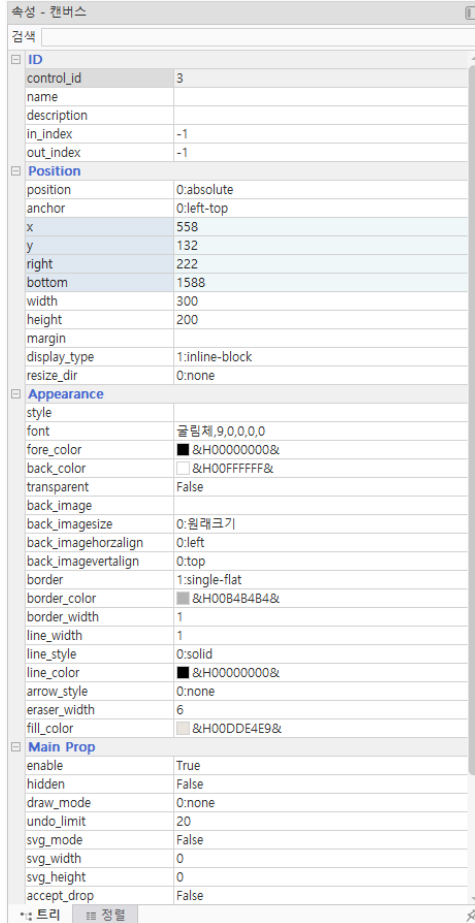
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
line_width	선 두께	숫자	선 두께 선택
line_style	선 스타일	선택	선 스타일 선택
line_color	선 색상	커스텀	선 색상 설정
arrow_style	화살표 스타일	선택	화살표 스타일 선택

 화면에 이미지를 표시하기 위한 컴포넌트이다. 이벤트를 추가하여 클릭도 가능하다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리
image	이미지 설정	커스텀	이미지 설정
imagesize	이미지 사이즈	선택	이미지 크기 조절 속성 선택

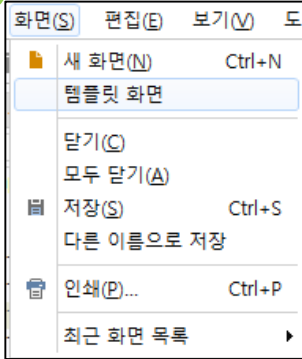
 캔버스 컴포넌트는 화면에 그래픽을 그리기 위한 기능을 제공하는 컴포넌트이다.
주요 속성은 우측 표와 같다.



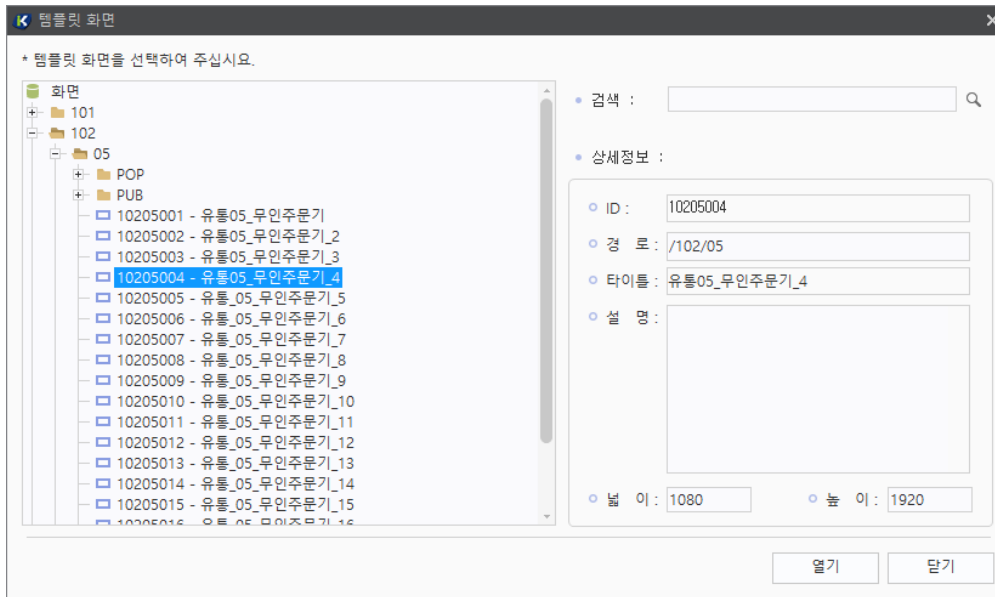
속성 ID	속성 이름	유형	설명
name	이름	문자열	필드이름
description	설명	문자열	필드에 대한 설명
position	포지션	선택	포지션 모드 선택
anchor	위치 고정	선택	위치 정렬 선택
x	X좌표	숫자	pixel 단위
Y	Y좌표	숫자	pixel 단위
width	넓이	숫자	pixel 단위
height	높이	숫자	pixel 단위
font	글꼴	커스텀	폰트 설정
fore_color	글꼴 색상	색상	폰트 색상 설정
back_color	배경 색상	색상	배경 색상 설정
transparent	투명화	Boolean	투명화 처리

키오스크 UI 개발도구에서 제공하는 템플릿 화면으로 일반 16종, 고대비 16종, 휠체어모드16종 총 48종의 화면으로 구성되어 있으며 신규화면을 개발하여 추가도 가능하다.

1



2



기능 설명

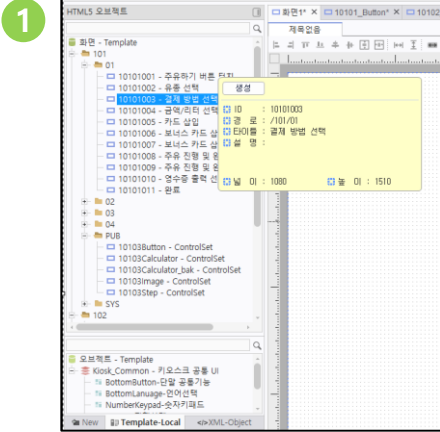
1. 템플릿 화면

1) 화면 메뉴에서 **템플릿 화면** 클릭 팝업 화면이 호출된다.

2. 템플릿 화면 팝업

1) 팝업 화면에서 화면 리스트를 선택하면 우측에 화면정보가 표시되며 열기 버튼 클릭 시 선택한 화면이 디자인탭에 호출된다.

키오스크 UI 개발도구에서 제공하는 템플릿 화면으로 일반 16종, 고대비 16종, 휠체어모드16종 총 48종의 화면으로 구성되어 있으며 신규화면을 개발하여 추가도 가능하다.



기능 설명

1. 템플릿 화면

- 1) HTML5 오브젝트 윈도우에서 template-local 탭 선택
 택시 좌측 이미지와 같이 템플릿 화면을 확인 할 수 있다. 마우스 오버시 화면 정보를 확인 가능하며 생성버튼, 마우스 드래그로 화면 생성이 가능하다.

2. 템플릿 화면 호출

- 1) 생성, 드래그로 화면을 호출하여 디자인탭에 화면이 표시된다.

3

로컬 환경 구성

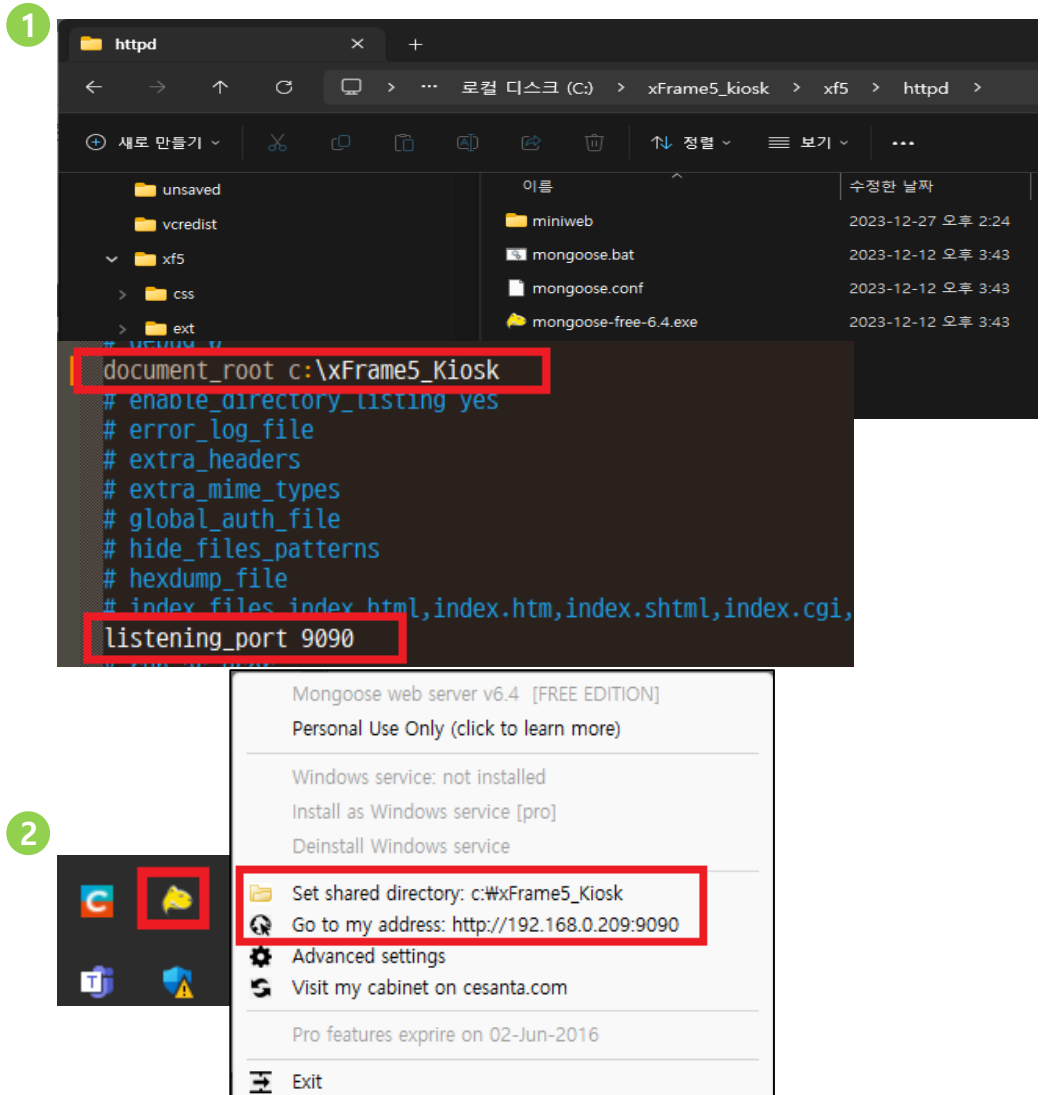
3.1 서버 환경 설정

3.2 실행 파라미터 설정

3.3 키오스크 UI 개발도구 브라우저 미리보기 설정

3.4 키오스크 UI 개발도구 시작

키오스크 UI 개발도구 설치시 설치된 MiniWeb 서버 환경 설정을 한다.



기능 설명

1. MiniWeb 서버 설정

MiniWeb 설치 경로의 **mongoose.conf** 파일을 열어 document_root 경로를 키오스크 UI 개발도구로 변경 listening_port 변경

2. MiniWeb 서버 실행

MiniWeb 설치 경로의 **mongoose.bat** 실행 Tray 아이콘 실행 여부를 확인 후 우클릭 하여 설정 정보를 확인 한다.

default 값
document_root c:\xFrame5_Kiosk
listening_port 9090

index.js 실행 파라미터 설정

```
index.js
1 var _xf_front_url = ".";
2
3 * xFrame Engine 실행 환경 정보 및 xFrame Application에서 사용하는 전역 변수 설정
4 * 화면에서는 factory.gethtmlparam 함수를 통해서 값을 구할 수 있음
5 */
6 var _xf_param = {
7   RUNMODE: 'DEBUG',
8   DBMS_CHARSET: 'UTF-8', // 데이터 문자셋 (기본: EUC-KR, UTF-8/EUC-KR, ...)
9   ENGINEVER: '2.0.0.20150710',
10  ENGINEURL: './xf5', // ENGINE 파일 기본 URL
11  ENGINEHTMLURL: './xframe5.do', // ENGINE 파일 기본 HTML
12  ENGINEMODE: 'RELEASE', // ENGINE 실행 모드 (RELEASE/DEBUG/DEVELOP) (기본값: RELEASE)
13  APPNAME: 'xframe5',
14  USE_CACHE: false,
15  SHOW_LOADSTATUS: false, // 화면 로딩 상태 표시 여부 (기본값: false), 화면의 show_loadstatus 속성과 관련성 있음
16  // 화면 show_loadstatus 속성이 0(inherit)인 경우, SHOW_LOADSTATUS(true/false) 값을 기준으로 표시/숨김 처리
17  // 화면 show_loadstatus 속성이 1(show)인 경우, SHOW_LOADSTATUS 값과 상관없이 표시 처리
18  // 화면 show_loadstatus 속성이 2(hide)인 경우, SHOW_LOADSTATUS 값과 상관없이 숨김 처리
19  SHOW_LOADSTATUS_ICON: false, // 화면 로딩 상태 표시용 아이콘 표시 여부 (기본값: true)
20
21  MAINFRAMESCREEN: '/SYS/StartMain',
22
23
24  SCREENBASEURL: './project/screen',
25  IMAGEBASEURL: './project/image',
26  PICKLISTBASEURL: './project/picklist',
27  MENUBASEURL: './project/menu',
28  STYLEBASEURL: './project/style',
29  COMMONMODULEBASEURL: './project/screen/common_module',
30  COMMONDATASETBASEURL: './project/screen/common_xdataset',
31
32  OPERATIONMODE: 'dev', //Local : local, 개발 : dev, 운영 : prod
33
34  COMMONMODULE_LOADTYPE: 1,
```

기능 설명

1. 파라미터 설정

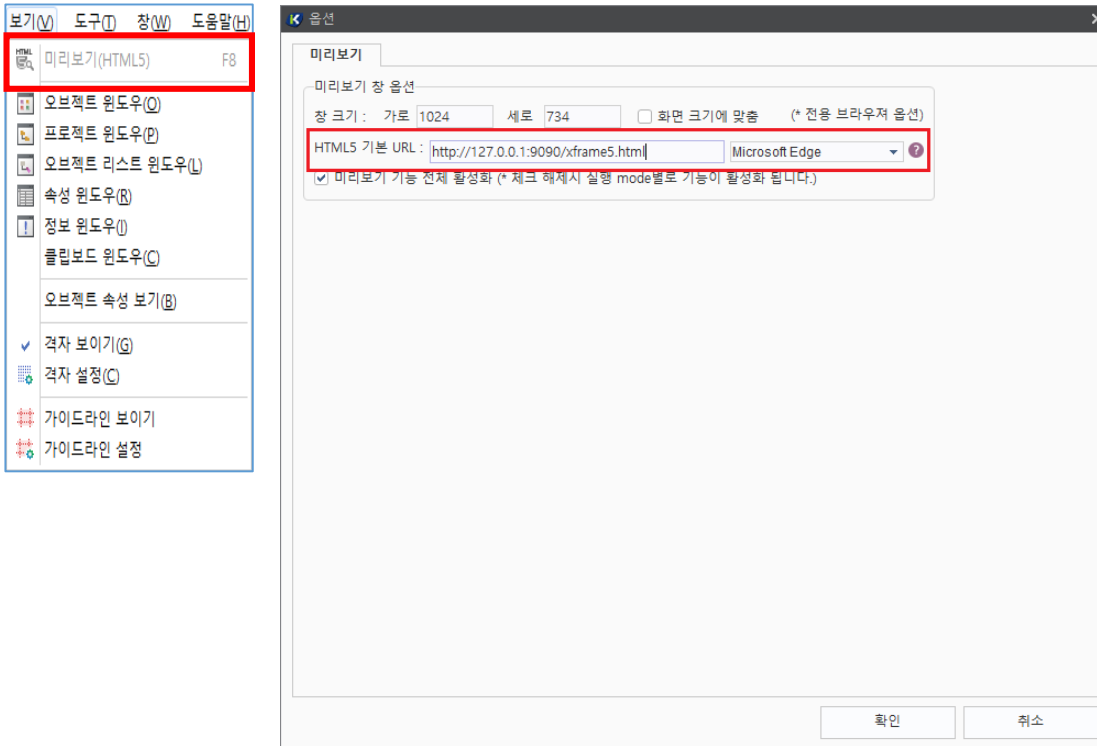
webapp 폴더 내에 index.js 파일을 열어 프로젝트 호출 경로를 확인하여 구성된 프로젝트 경로로 설정한다.

파라미터 내용은 다음 장 표를 확인한다.

파라미터 가이드(index.js 설정시 참고한다.)

Name	Data Type	Sample Value	Description
SCREENBASEURL	STRING	./project/screen	<ul style="list-style-type: none"> •화면 파일 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/screen" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
IMAGEBASEURL	STRING	./project/image	<ul style="list-style-type: none"> •이미지 파일 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/image" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
PICKLISTBASEURL	STRING	./project/picklist	<ul style="list-style-type: none"> •코드(픽리스트) 파일 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/picklist" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
STYLEBASEURL	STRING	./project/style	<ul style="list-style-type: none"> •스타일 파일 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/style" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
COMMONMODULEBASEURL	STRING	./project/screen/common_module	<ul style="list-style-type: none"> •글로벌 모듈 파일(일반 function 문법 양식으로 작성되어 있어야 함) 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •COMMONMODULE_LOADTYPE 실행 파라미터 값이 0인 경우(script 방식)에 적용된다. •해당 디렉토리에는 각 글로벌 모듈별 파일 및 글로벌 모듈 목록 파일인 common_module.lst 파일이 존재해야 한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/screen/common_module" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
IMPORTMODULEBASEURL	STRING	.././project/screen/common_module	<ul style="list-style-type: none"> •글로벌 모듈 파일(import 문법 양식으로 작성되어 있어야 함) 기본 URL을 지정한다. •xf_engine.min.js 파일 위치 기준 글로벌 모듈 로드 기본 URL을 지정한다. •COMMONMODULE_LOADTYPE 실행 파라미터 값이 1인 경우(import 방식)에 적?된다. •해당 디렉토리에는 각 글로벌 모듈별 파일 및 글로벌 모듈 목록 파일인 common_module.lst 파일이 존재해야 한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/screen/common_module" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.
COMMONMODULE_LOADTYPE	INTEGER	0	<ul style="list-style-type: none"> •공통 모듈 로딩 방식을 지정한다. •0: script(기본값, JavaScript 함수 방식, iframe을 이용하여 로딩함) •1: import(Javascript import 문법 방식)
COMMONXDATASETBASEURL	STRING	./project/screen/common_xdataset	<ul style="list-style-type: none"> •글로벌 데이터셋 파일 기본 URL을 지정한다. •상대 경로를 지정할 경우, index.html 파일의 위치를 기준으로 지정한다. •해당 디렉토리에는 각 글로벌 데이터셋별 파일 및 글로벌 데이터셋 목록 파일인 common_xdataset.lst 파일이 존재해야 한다. •xadmin을 통해서 배포관리를 수행할 경우, "./version/screen/prod/master/screen/common_xdataset" 과 같은 형식의 경로를 사용해야 한다.

키오스크 UI 개발도구에서 미리보기 설정을 하여 작성된 화면을 범용 브라우저를 통해 확인 한다.



기능 설명

1. 옵션

메뉴 [도구] → [옵션] 팝업창을 호출한다.

2. 미리보기

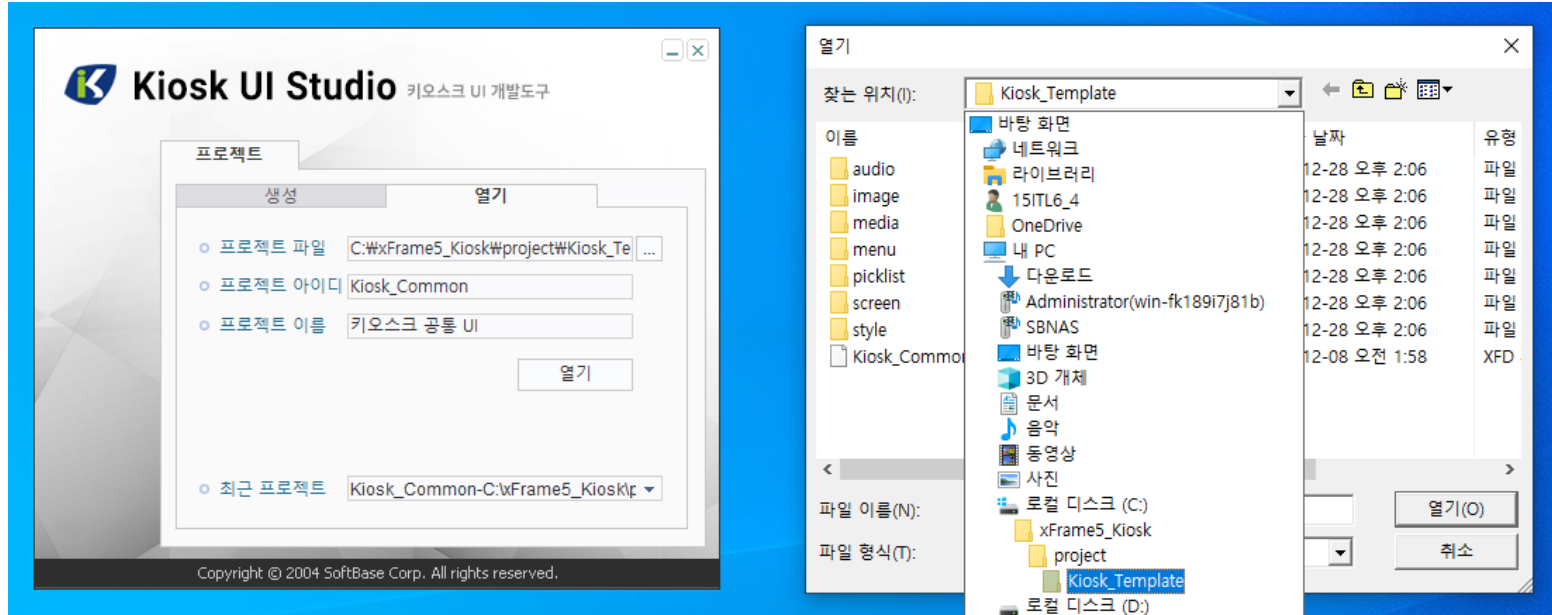
보기 메뉴의 미리보기(HTML5) 클릭 또는 단축키 F8로 작성된 화면을 호출하여 확인 할 수 있다.

작성된 화면은 작성 중이 아닌 **저장 완료**된 화면을 호출한다.

3. HTML5 기본 URL

앞서 로컬 서버 환경 설정한 URL 로 설정한다.

로컬 서버 환경 구성에 맞게 프로젝트를 선택, 생성하여 키오스크 UI 개발도구를 실행한다.



4

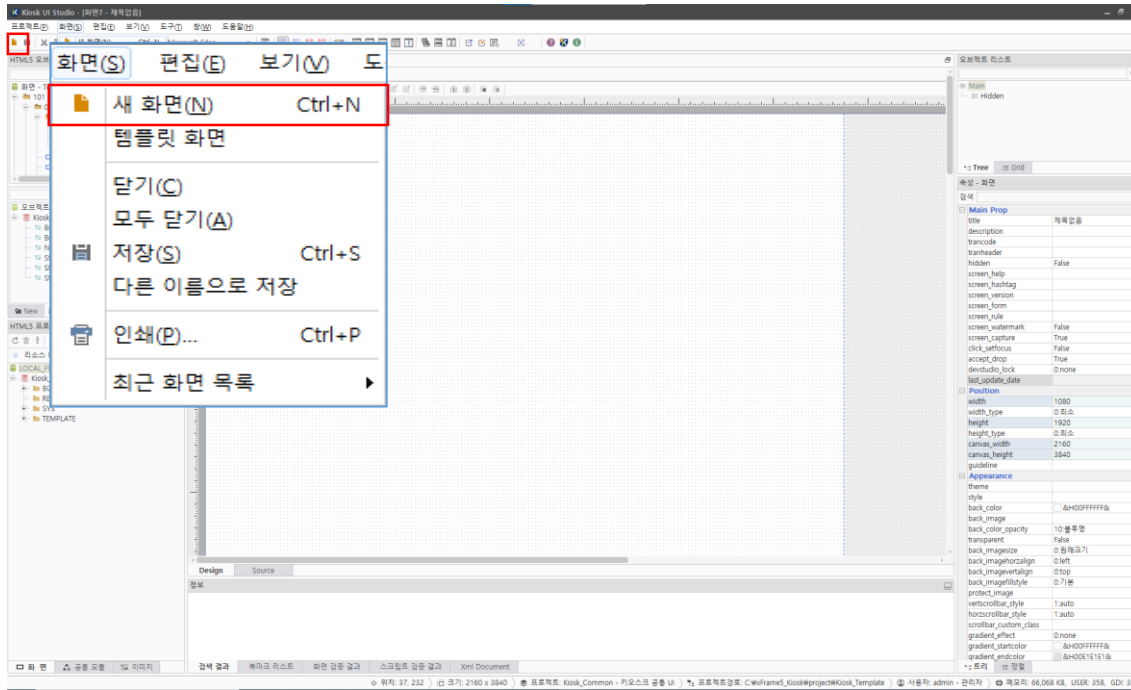
템플릿 컴포넌트를 활용한 화면 작성

4.1 신규 화면 생성

4.2 템플릿 컴포넌트 배치

4.3 스크립트 작성

키오스크 UI 개발도구에서 신규 화면을 생성 및 저장한다.



기능 설명

1. 화면 생성
화면 메뉴에서 새 화면, 툴바에서 새파일을 선택한다.

퍼블리싱된 컴포넌트 사용

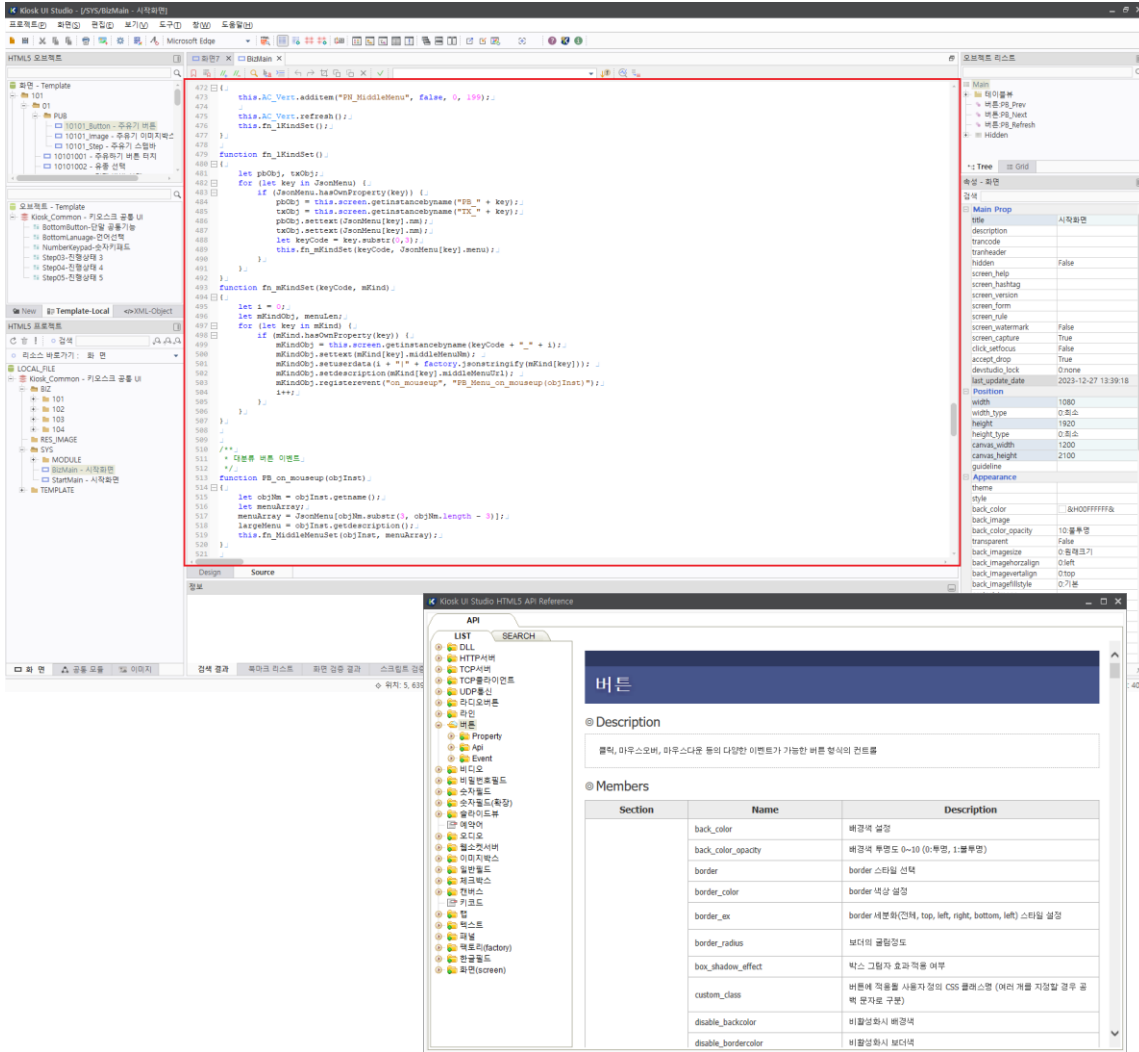
The screenshot shows the HTML5 Object Explorer on the left and the Design View on the right. A large blue arrow points from the top window to the Object Explorer. In the Object Explorer, a folder named 'PUB' is expanded, showing several 'ControlSet' components. A red box highlights the 'New' button and the 'Template-Local' dropdown menu at the bottom of the Object Explorer, with a red circle and the number '1' next to it. In the Design View, a red box highlights a preview of a kiosk interface with buttons for '시작하기 >', 'English', '직원호출', and '이전', with a red circle and the number '2' next to it.

기능 설명

1. HTML5 오브젝트 윈도우에서 Template-local 탭을 선택한 후 템플릿 하위 폴더 PUB내에 화면을 생성한다.
2. 퍼블리싱된 컴포넌트 버튼이 나열된 화면이 호출되며 해당 컴포넌트를 복사하여 전장에서 생성한 화면에 붙여 넣기 한다.
3. 작성하고자 하는 화면에 맞는 버튼을 사용하며 각각의 컴포넌트의 속성을 확인한다.

4.3 스크립트 작성

화면, 컴포넌트의 이벤트 생성 및 각각의 api를 사용하여 스크립트를 작성한다.



4. 템플릿 컴포넌트를 활용한 화면 작성

기능 설명

1. **Source** 탭을 선택하여 스크립트를 작성한다.
2. 필수 화면 이벤트로 화면 속성의 event 에서 on_load 이벤트를 생성한다.
3. 키오스크 UI 개발도구의 도움말(F1)을 참조하여 javascript 로 스크립트를 작성한다.

5

C# 화면으로 변환

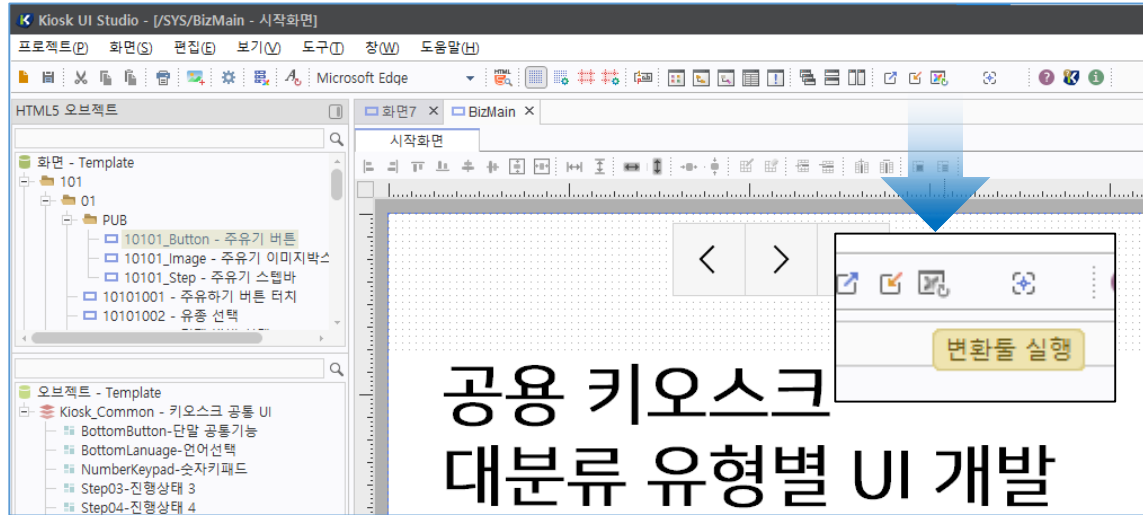
5.1 변환 기능 설명

5.2 리소스 추가

5.3 XML Parser 설치

5.4 변환 기능 확인

키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 변환 기능을 사용하여 C#으로 변환한다.

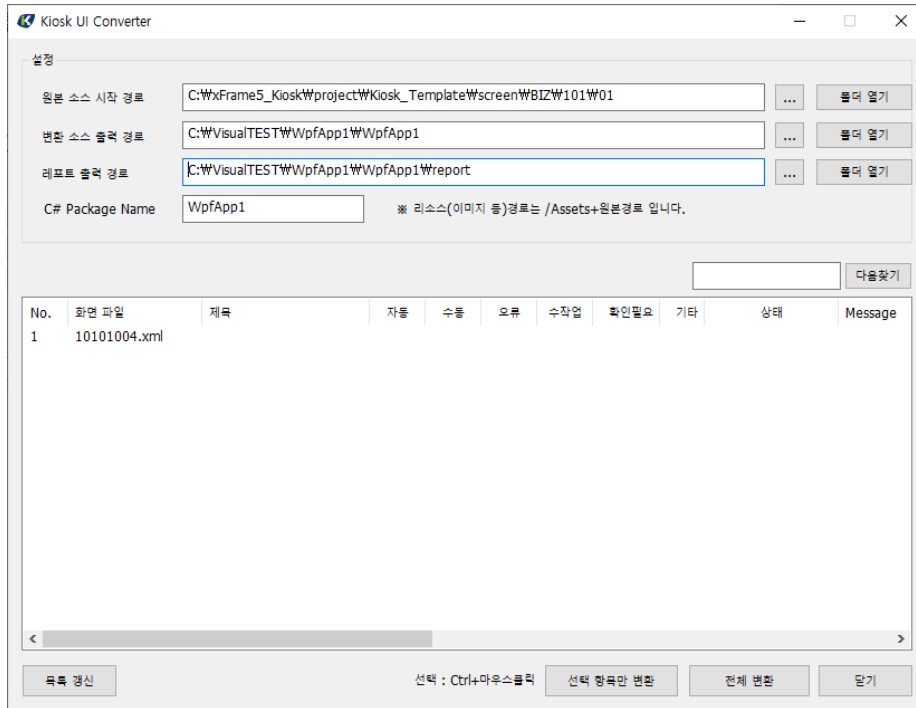


기능 설명

1. 툴바의 변환툴 실행 버튼을 확인 후 클릭한다.
2. 작성중인 화면인 경우 비활성화 되어 있으며 화면 작성이 완료 또는 저장되어 있는 화면이 선택된 경우 활성화 된다.
3. 로컬 프로젝트의 경로에 저장된 화면에 대해서 변환이 가능하다.

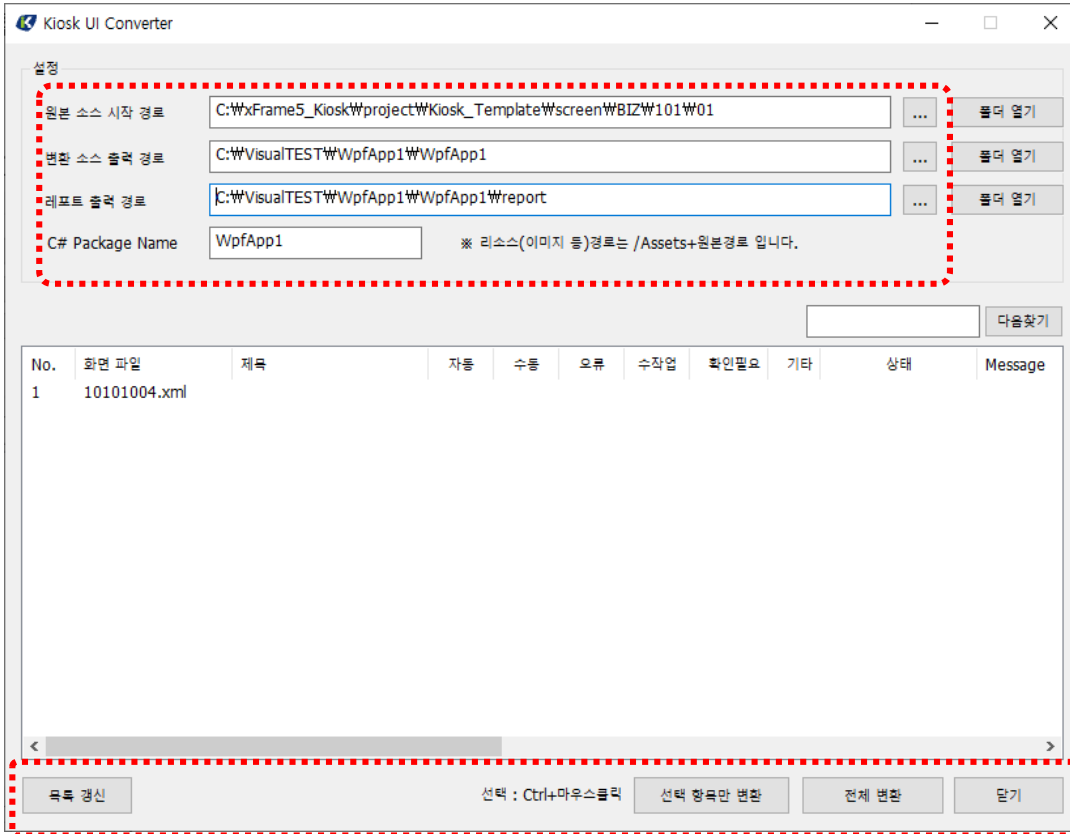
5.1 변환 기능 설명

키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 변환 기능을 사용하여 C#으로 변환한다.



구분	설명
원본 소스 시작 경로	키오스크 UI 개발도구에서 작성된 프로젝트내 화면 경로
변환 소스 출력 경로	C# 화면으로 변환 하여 저장될 경로
레포트 출력 경로	변환시 확인 내용 텍스트 출력 경로
C# Package Name	C# 프로젝트 명

키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 변환 기능을 사용하여 C#으로 변환한다.

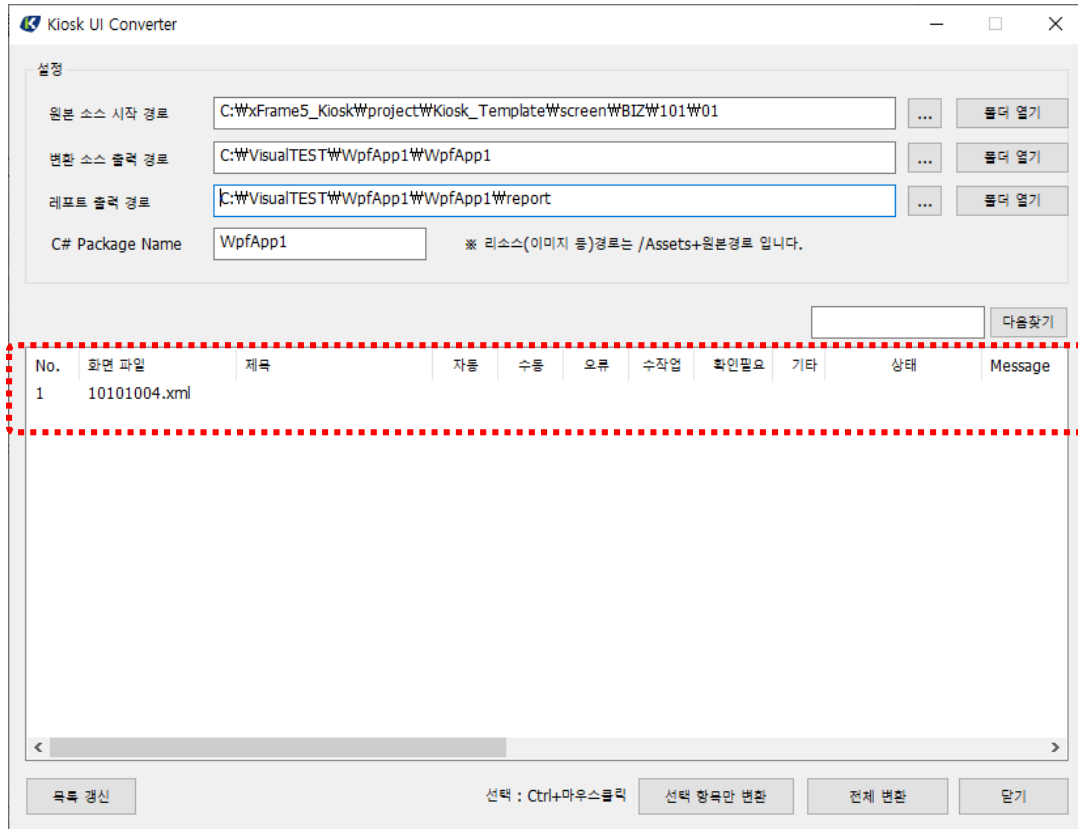


기능 설명

1. 원본 소스 시작 경로를 확인한다. 변경을 원하는 프로젝트 화면의 경로이다.
2. 변경 소스 출력 경로를 확인한다. C# 화면 소스로 변경시 저장될 경로로 C# 프로젝트 경로로 설정을 해놓는다.
3. 하단의 선택 변환, 전체 변환 버튼으로 변환한다.
4. 레포트 출력 경로의 파일을 확인한다. 변환창 내의 변환 결과 정보를 확인 한 후 수작업, 오류, 확인 필요 항목에 대해 확인 가능하다.

- 목록 갱신 : 원본 소스 시작 경로 내 xml파일 새로고침
- 선택항목만 변환 : Ctrl+마우스 클릭으로 선택한 파일만 변환 수행
- 전체 변환 : 목록에 표시된 모든 항목 변환 수행
- 닫기

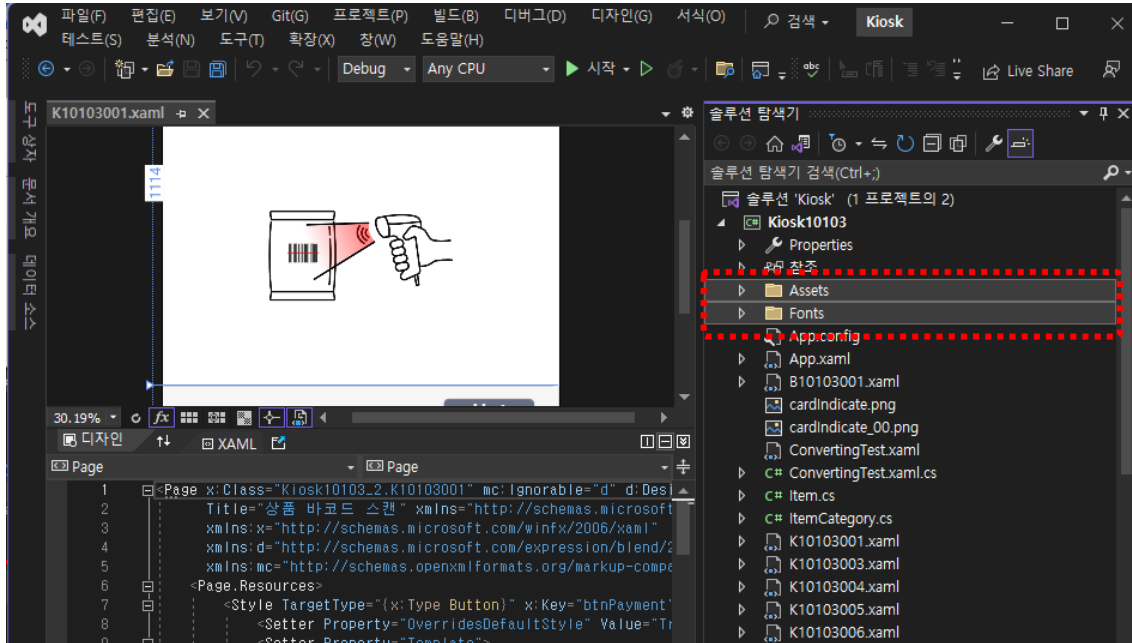
키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 변환 기능을 사용하여 C#으로 변환한다.



기능 설명

1. No
2. 화면 파일
3. 제목
4. 자동 : 자동 변환 완료
5. 수동 : 수작업 필요 사항 있음
6. 오류 : 변환 오류 갯수
7. 수작업 : 수작업 필요 항목 갯수
8. 확인 필요 : 추가 확인해야 할 사항 갯수
9. 기타 : 기타사항 갯수
10. 상태 : 상태
11. Message : 변환 결과 메세지

키오스크 UI 개발도구로 작성한 리소스를 C#프로젝트에 추가

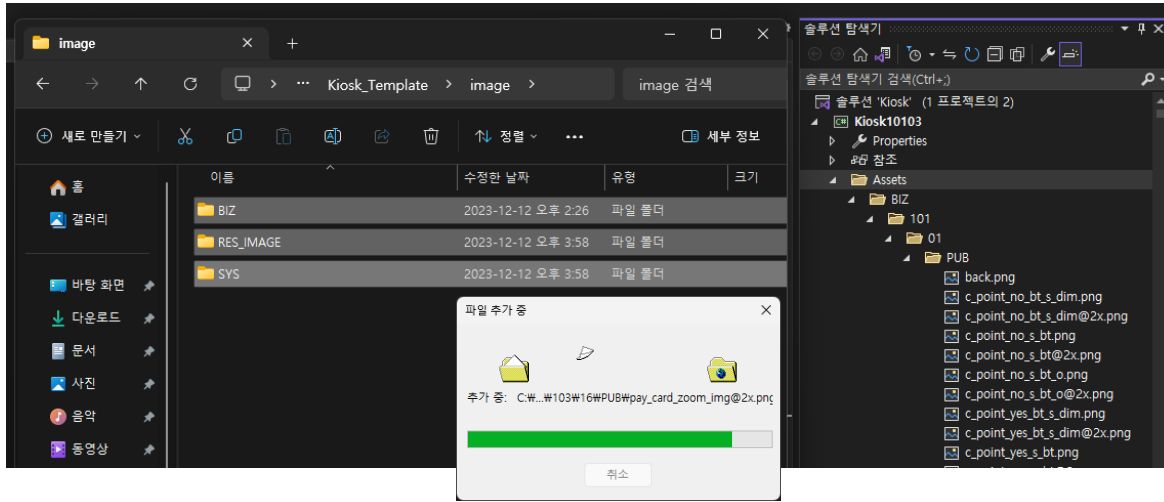


기능 설명

1. C#프로젝트에 Assets 디렉토리 생성
2. Fonts 디렉토리 생성

키오스크 UI 개발도구로 작성한 리소스를 C#프로젝트에 추가

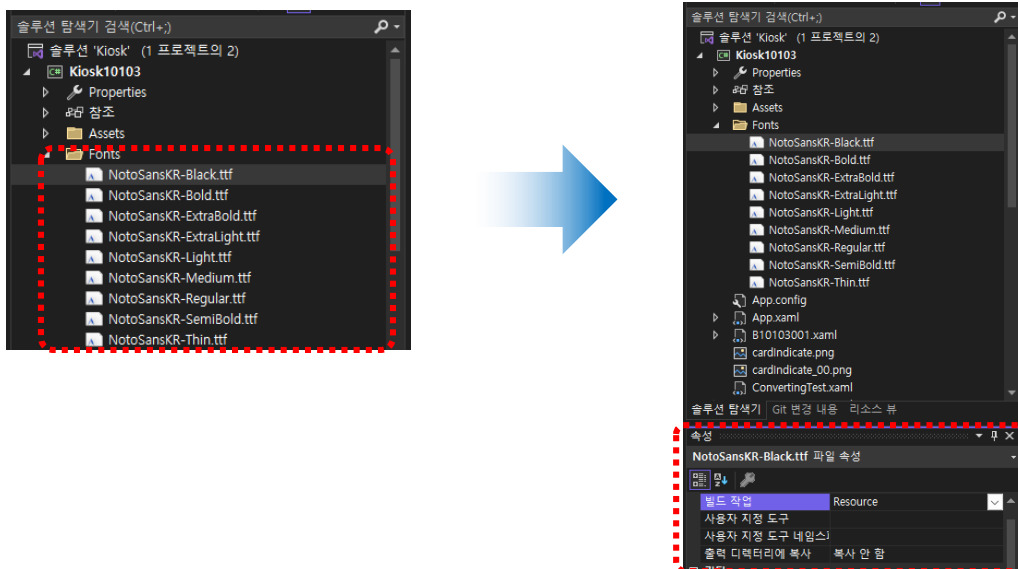
1



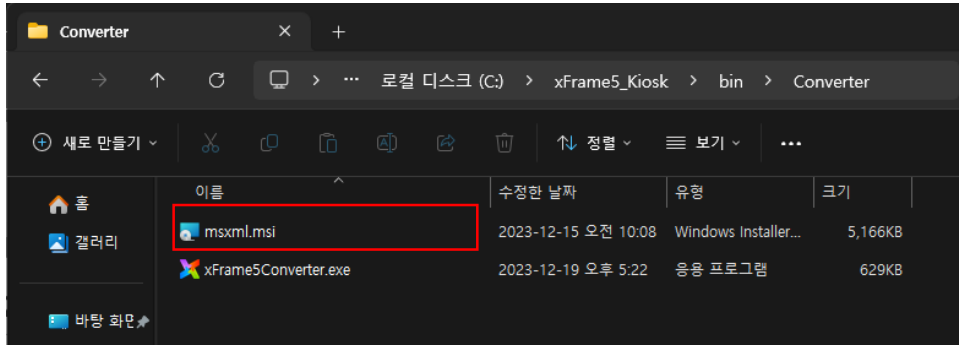
기능 설명

1. 프로젝트에 Fonts 디렉토리를 생성하고 사용할 폰트 파일을 추가한다.
2. 폰트 속성창에서 리소스(Resource)를 선택한다.

2

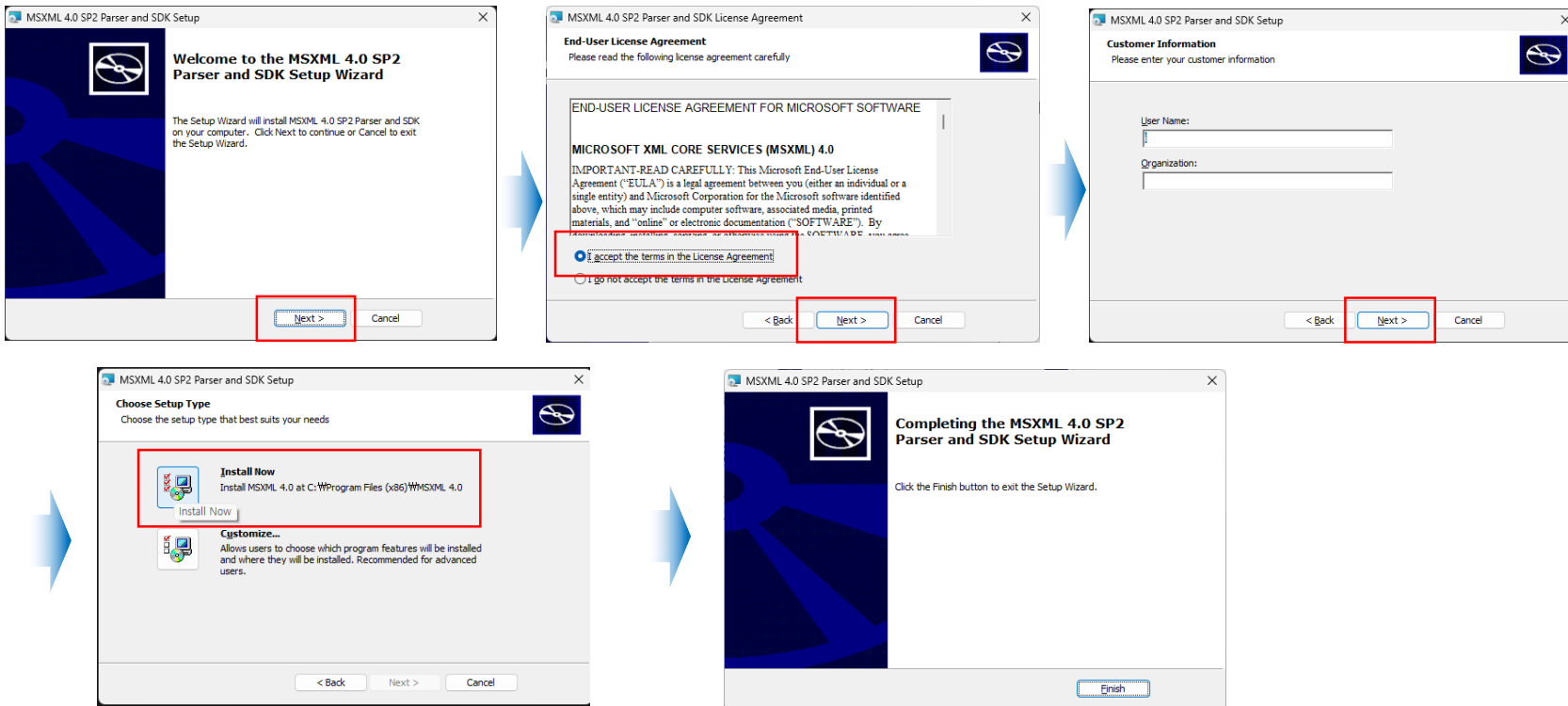


변환 기능으로 변환시 xml 파일 생성이 안되는 경우에 키오스크 UI 개발도구설치시 배포된 Parser 로 설치 후 재 변환 한다.

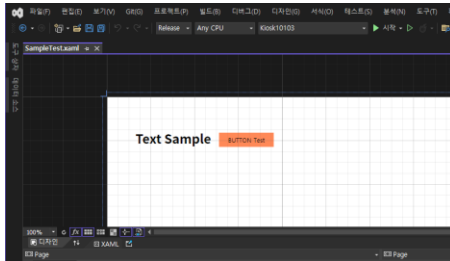


기능 설명

1. 키오스크 UI 개발도구 설치 경로내 bin/Converter 폴더
2. msxml.msi 실행
3. 아래 순서에 따라 설치한다.

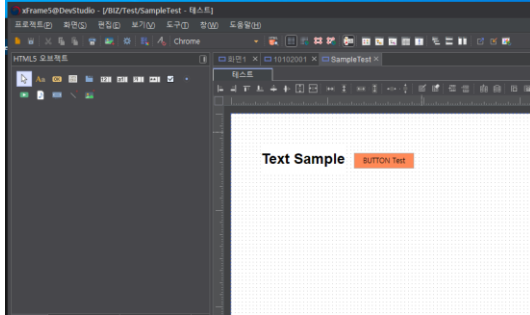


변환 결과 비교(C#)



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Page x:Class="Kiosk10101.SampleTest" mc:Ignorable="d" d:DesignHeight="1920" d:DesignWidth="1096" Title="테스트"
xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation" xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
xmlns:d="http://schemas.microsoft.com/expression/blend/2008" xmlns:mc="http://schemas.openxmlformats.org/markup-compatibility/2006">
  <Page.Resources>
    <Style x:Key="ButtonStyle_btn_Sample" TargetType="Button">
      <Setter Property="Background" Value="#FFFF8957"></Setter>
      <Setter Property="Foreground" Value="Black"></Setter>
      <Setter Property="Template">
        <Setter.Value>
          <ControlTemplate TargetType="Button">
            <Border x:Name="BackgroundBorder" Background="{TemplateBinding Background}" BorderBrush="{TemplateBinding
BorderBrush}" BorderThickness="0">
              <Grid>
                <TextBlock x:Name="Label" Text="{TemplateBinding Button.Content}" HorizontalAlignment="Center"
TextAlignment="Center" VerticalAlignment="Center"></TextBlock>
              </Grid>
            </Border>
          <ControlTemplate.Triggers>
            <Trigger Property="Button.IsPressed" Value="True"></Trigger>
            <Trigger Property="Button.IsEnabled" Value="False"></Trigger>
          </ControlTemplate.Triggers>
        </Setter.Value>
      </Setter>
    </Style>
  </Page.Resources>
  <Grid Background="white">
    <Button x:Name="btn_Sample" width="100" Height="26" Margin="204,65,0,0" HorizontalAlignment="Left" VerticalAlignment="Top"
Background="#FFFF8957" FontSize="11" FontFamily="맑은 고딕" Content="BUTTON Test" Padding="0,0,0,0" BorderBrush="#FFB4B4B4"
Style="{StaticResource ButtonStyle_btn_Sample}" ClipToBounds="true"></Button>
    <Label x:Name="txt_Sample" width="141" Height="50" Margin="50,50,0,0" HorizontalAlignment="Left" VerticalAlignment="Top"
FontSize="23" FontFamily="Noto Sans CJK KR" FontWeight="Bold" Content="Text Sample" Padding="0,0,0,0" Background="FFFFFF"
HorizontalContentAlignment="Center" TextBlock.TextAlignment="Center" VerticalContentAlignment="Center"></Label>
  </Grid>
</Page>
```

변환 결과 비교 (HTML)



```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<map_list>
  <map>
    <screen version="2.0" scriptcode="java" title="테스트" directory="/BIZ/Test/" screenid="SampleTest"
last_update_date="2023-12-12 15:34:29" width="1080" width_type="0" height="1920" height_type="0" canvas_width="2160"
canvas_height="3840" funclist=""/>
    <tab_order order_option="0" order_info="225"/>
    <pushbutton control_id="225" name="btn_sample" x="204" y="65" right="776" bottom="1829" width="100" height="26"
text="BUTTON Test" font="맑은 고딕,9,0,0,0,0" back_color="005789FF" hover_font="맑은 고딕,9,0,0,0,0" version="1.1"/>
    <text control_id="226" name="txt_sample" x="50" y="50" right="889" bottom="1820" width="141" height="50" text="Text
Sample" font="Noto Sans CJK KR,18,1,0,0,0" version="1.1"/>
  </map>
</map_list>
```

6

화면 접근성 검증

6.1 검증 내용

6.2 검증 기능

키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 검증하는 기능이다.

구분	설명
컨트롤 크기	모든 컨트롤은 표면적의 크기가 150mm ² 이상, 한 변의 길이가 최소 12mm 이상으로 제공하여야 한다.
컨트롤 간격	화면상의 모든 이웃한 컨트롤 간에는 2.5mm 이상의 충분한 간격을 제공하여야 한다.
폰트 크기	화면상에 제공되는 글자의 높이는 12mm 이상으로 제공한다.
명도대비	모든 시각적 정보는 배경으로부터 뚜렷하게 구분되어야 하며, 최소 4.5:1 이상의 명도 대비를 제공하여야 한다. 글자 크기가 12mm보다 큰 경우에는 명도 대비 3:1까지 낮출 수 있다.

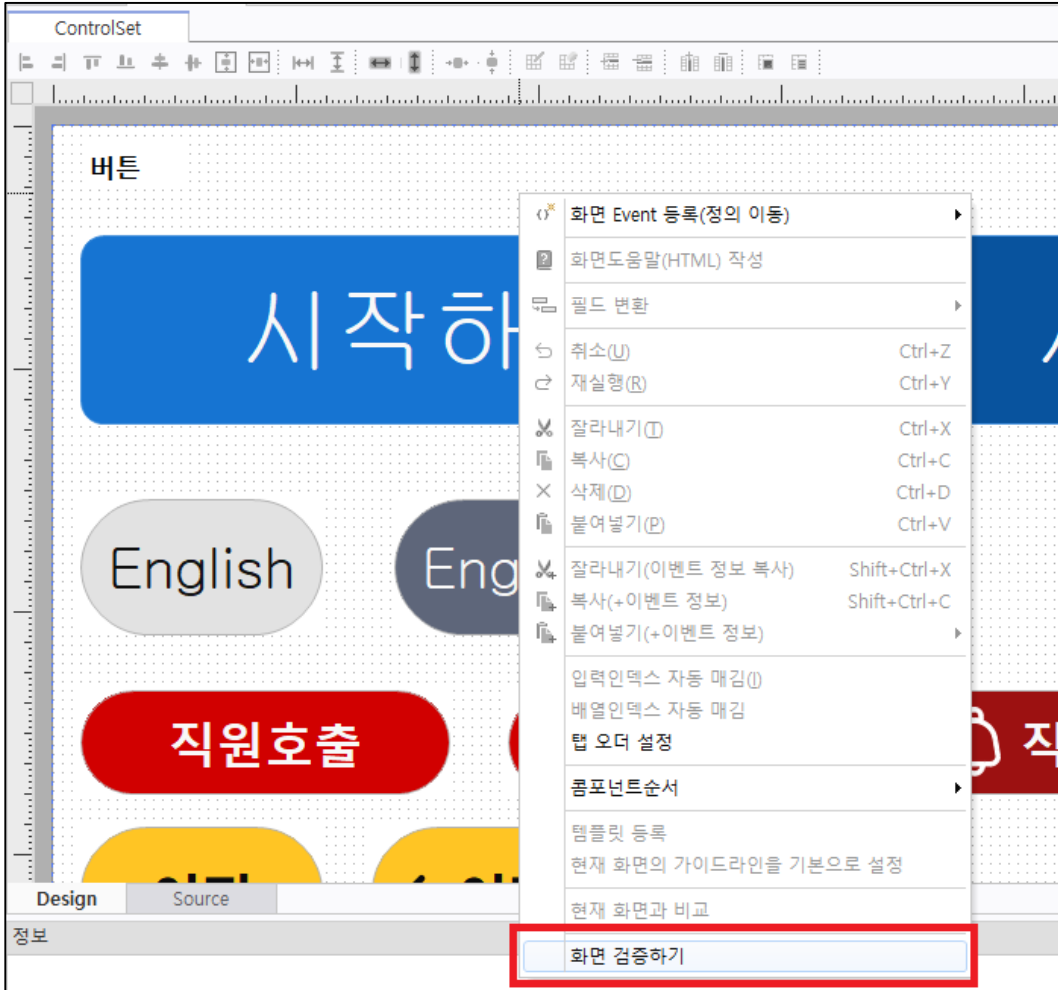
<p>○ 권장 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> 버튼 면적: Height x Width > 150mm² 작은 변의 길이가 12mm 이상인 컨트롤 <p>포인트를 적립하시겠습니까? 30점 P Height 12mm 이상 예 아니오</p>	<p>✗ 피해야 할 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> 버튼 면적: Height x Width < 150mm² 가로로 길고 세로 변의 길이가 12mm 미만인 컨트롤 <p>포인트를 적립하시겠습니까? 30점 P Height 12mm 미만 예 아니오</p>
---	---

<p>○ 권장 사례</p> <p>메뉴 버튼의 4방향 간격이 2.5mm 이상인 배치</p> <p>인기메뉴 커피 2.5mm 이상 밀크티 스 피치 스무디 4,200원 카페라테 4,800원 아메리카노 (ICE) 4,200원 아메리카노 (HOT) 4,800원</p>	<p>✗ 피해야 할 사례</p> <p>메뉴 탭 간격이 2.5mm 이하로 인접한 배치</p> <p>인기메뉴 커피 2.5mm 이하 밀크티 스 피치 스무디 4,200원 카페라테 4,800원 아메리카노 (ICE) 4,200원 아메리카노 (HOT) 4,800원</p>
--	---

<p>○ 권장 사례</p> <p>화면상의 글자 높이가 12mm 이상</p> <p>차량번호 뒤 4자리를 입력 후 확인 버튼을 눌러주세요</p> <p>1 4</p>	<p>✗ 피해야 할 사례</p> <p>메시지 등의 문장에 12mm 이하의 작은 텍스트 구성</p> <p>차량번호 뒤 4자리를 입력 후 확인 버튼을 눌러주세요</p> <p>1 4</p>
--	---

<p>○ 권장 사례</p> <p>배경과의 명도 대비 또는 채도의 차이가 명확함</p> <p>주문하시려면 화면을 터치하세요</p>	<p>✗ 피해야 할 사례</p> <p>배경과의 명도 대비가 명확하지 않음</p> <p>주문하시려면 화면을 터치하세요</p>
--	---

키오스크 UI 개발도구로 작성한 화면을 검증하는 기능이다.



기능 설명

1. U이 가이드 원칙에 준하는 자동 검증기능이다.
2. 검증내용은 컨트롤 크기, 간격, 폰트 크기, 명도대비이다.
3. 디자인 탭에 작성된 화면에서 우클릭으로 컨텍스트 메뉴에서 화면 검증하기를 클릭한다.
4. 검증 기준은 NIA 키오스크 UI 플랫폼 U이 가이드 원칙 내용을 확인한다.
5. [U이 가이드 원칙 | NIA 키오스크 UI 플랫폼](#)

감사합니다