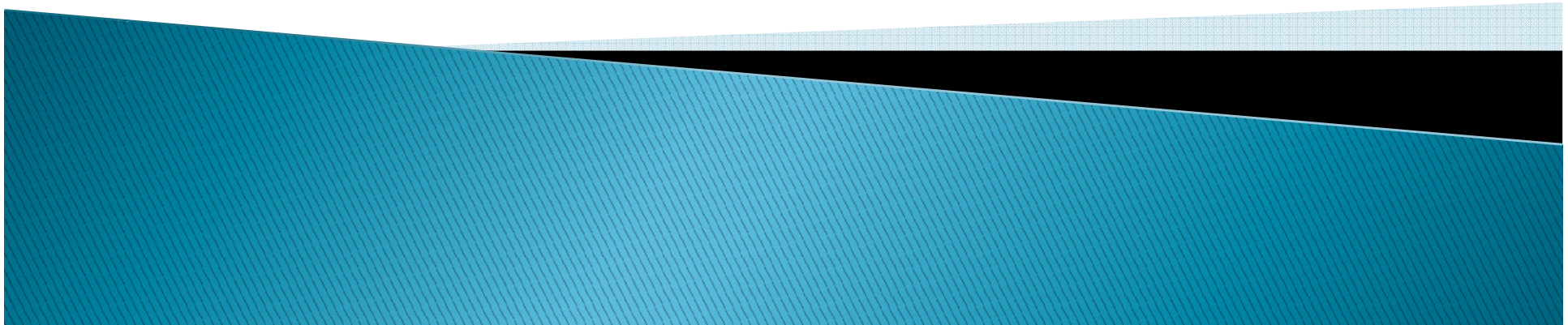


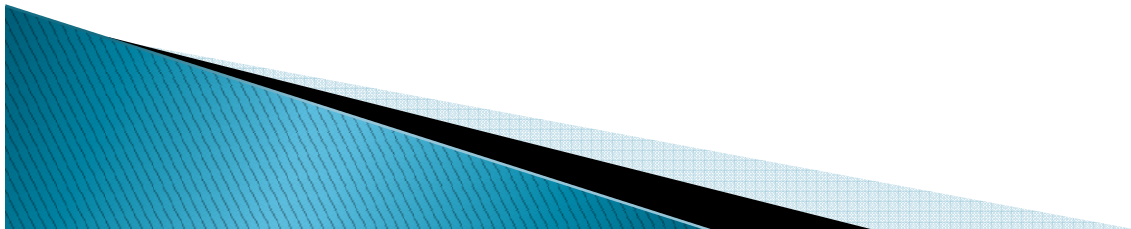
TimeTable System

6조 강세용
김규수
valentan



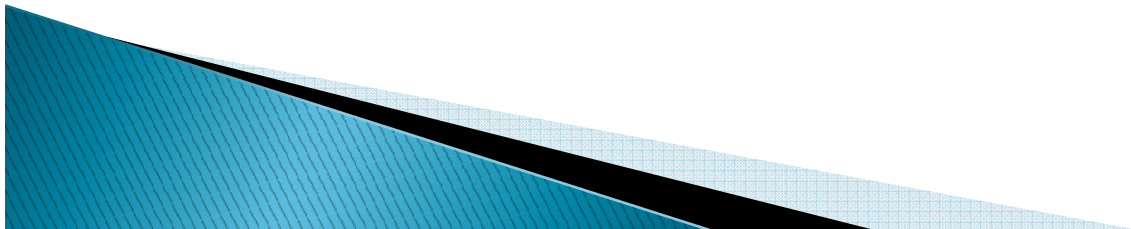
Introduction

- ▶ 1. 개발준비
- ▶ 2. 구현과정
- ▶ 3. Class-Object 비교



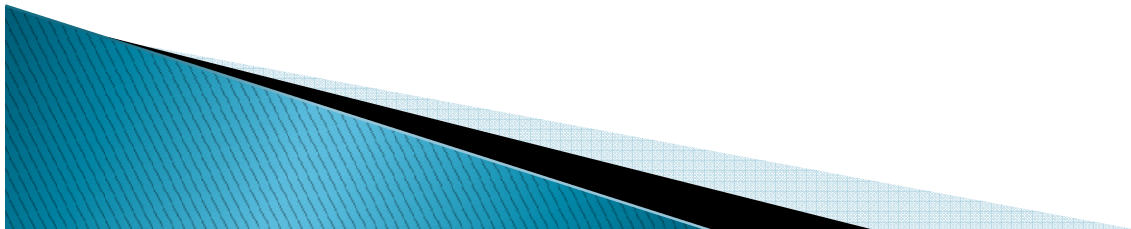
개발준비

- ▶ 사용언어 : JAVA
- ▶ 사용도구 : Eclipse, NetBeans
- ▶ 제작기간 : 14일?

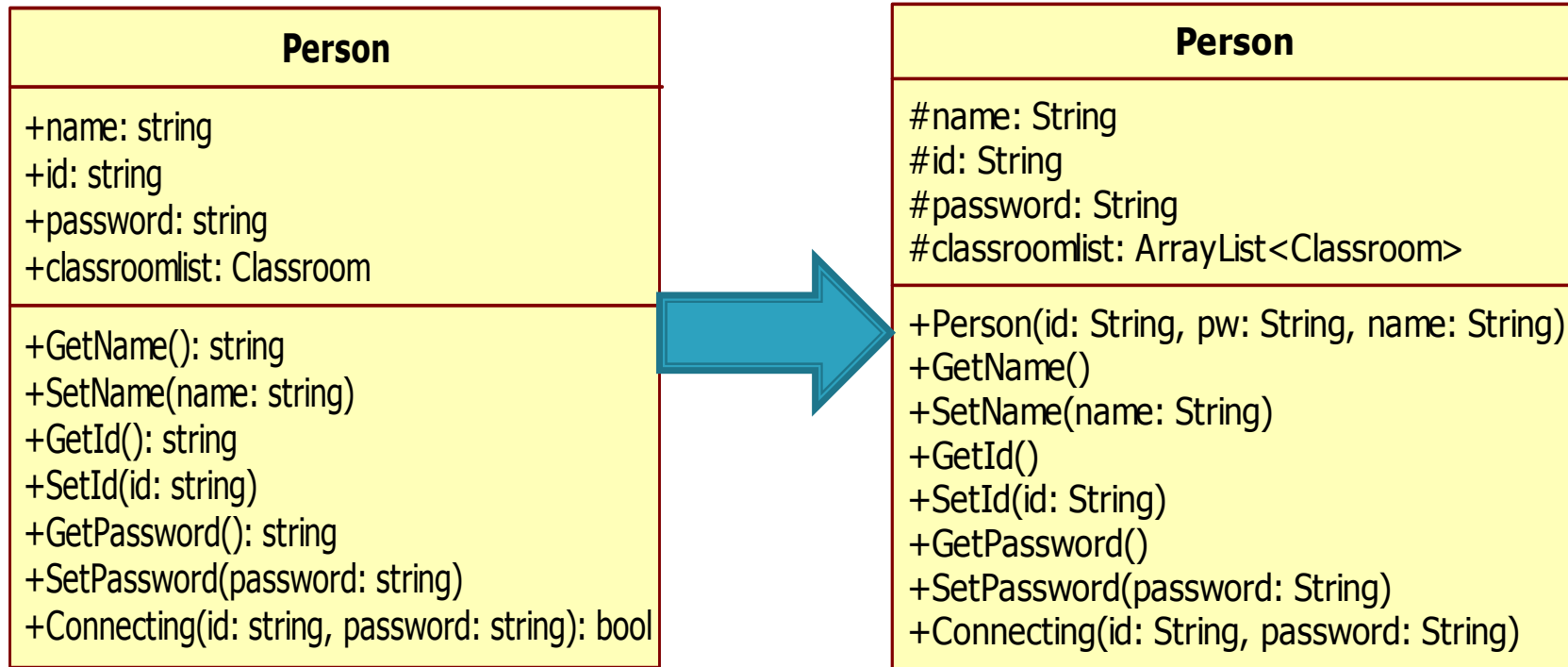


구현과정

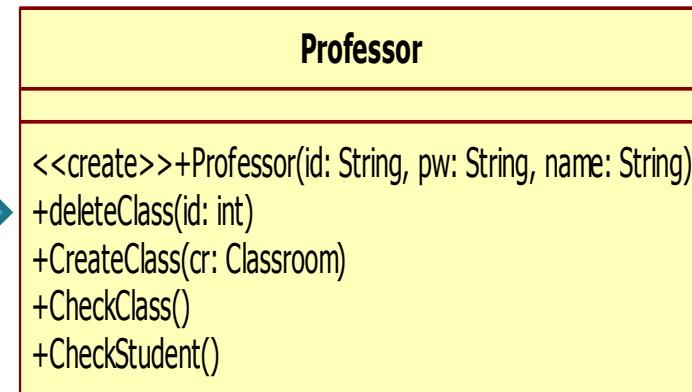
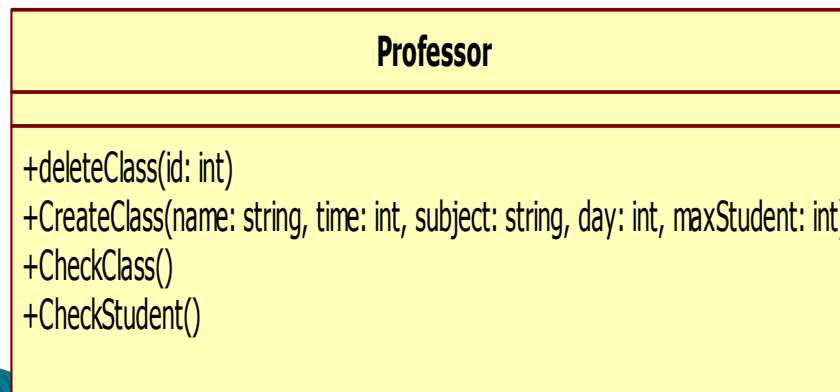
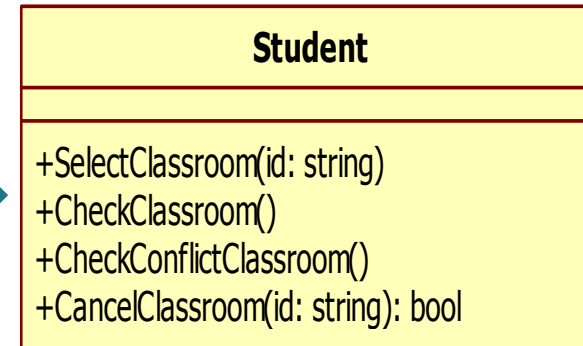
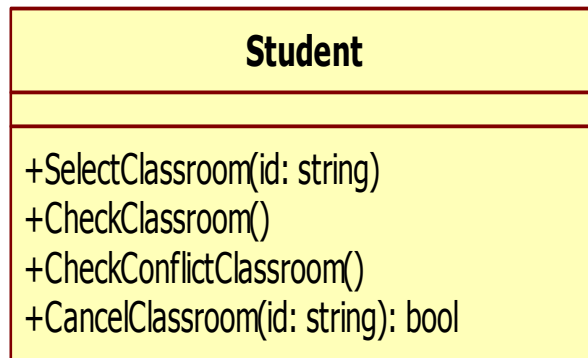
- ▶ 기존의 설계도를 최대한 적용하여 설계.
- ▶ StarUML의 코드제너레이션으로 나온 코드들을 최대한 건들지 않으려고 노력했습니다.
- ▶ 또한 시퀀스 다이어그램의 구조를 최대한 따라 구현하였습니다.



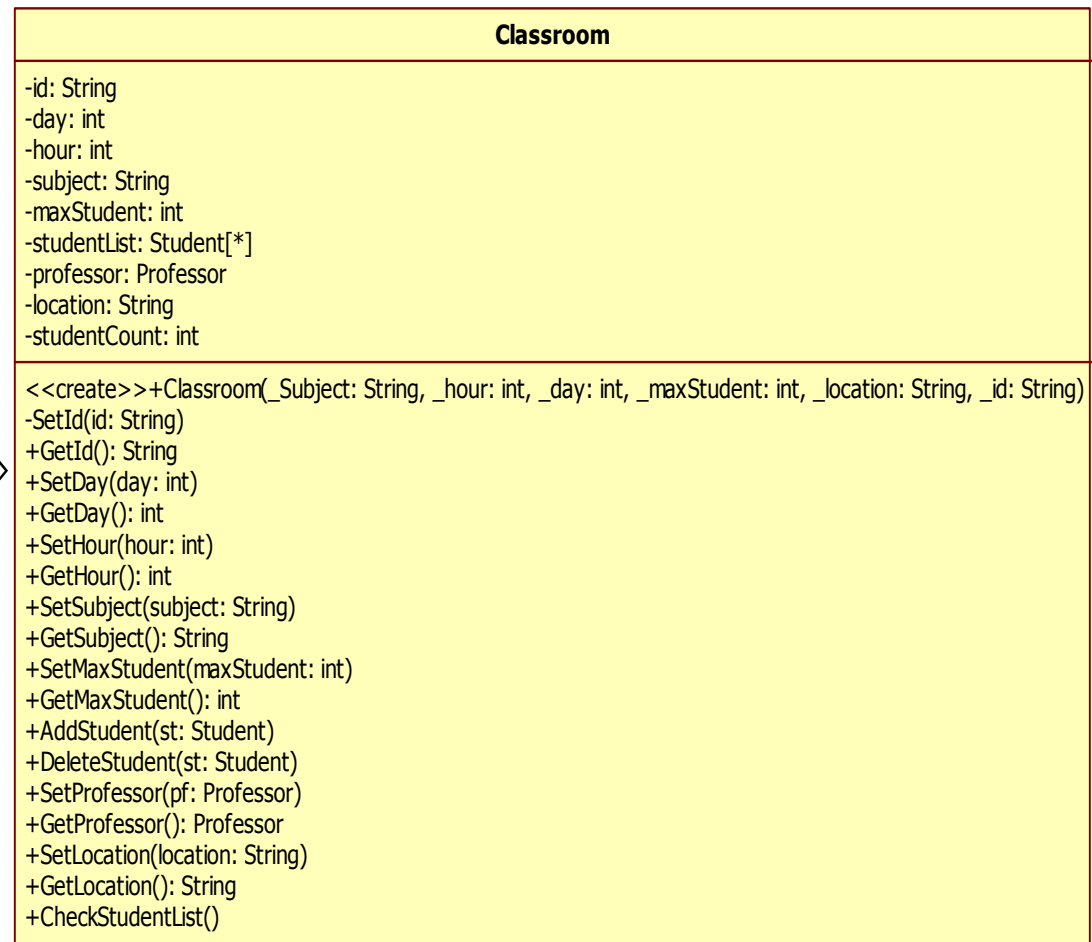
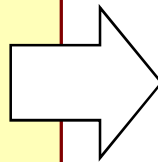
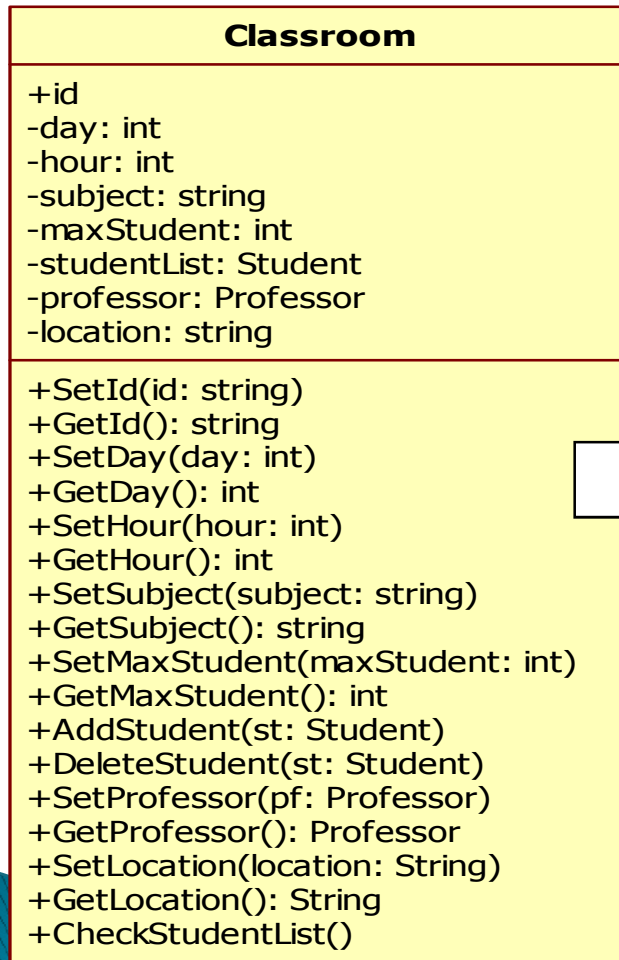
Class-Object



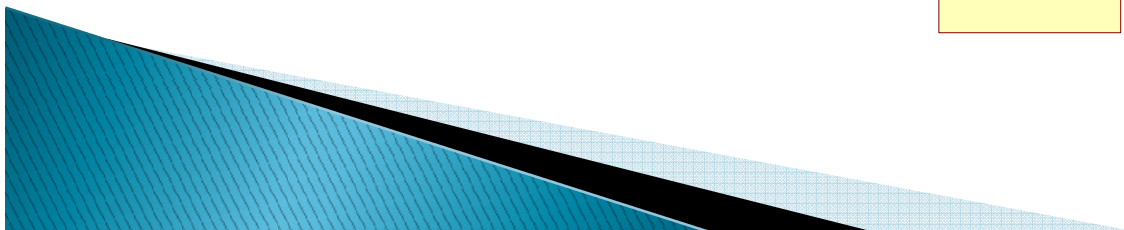
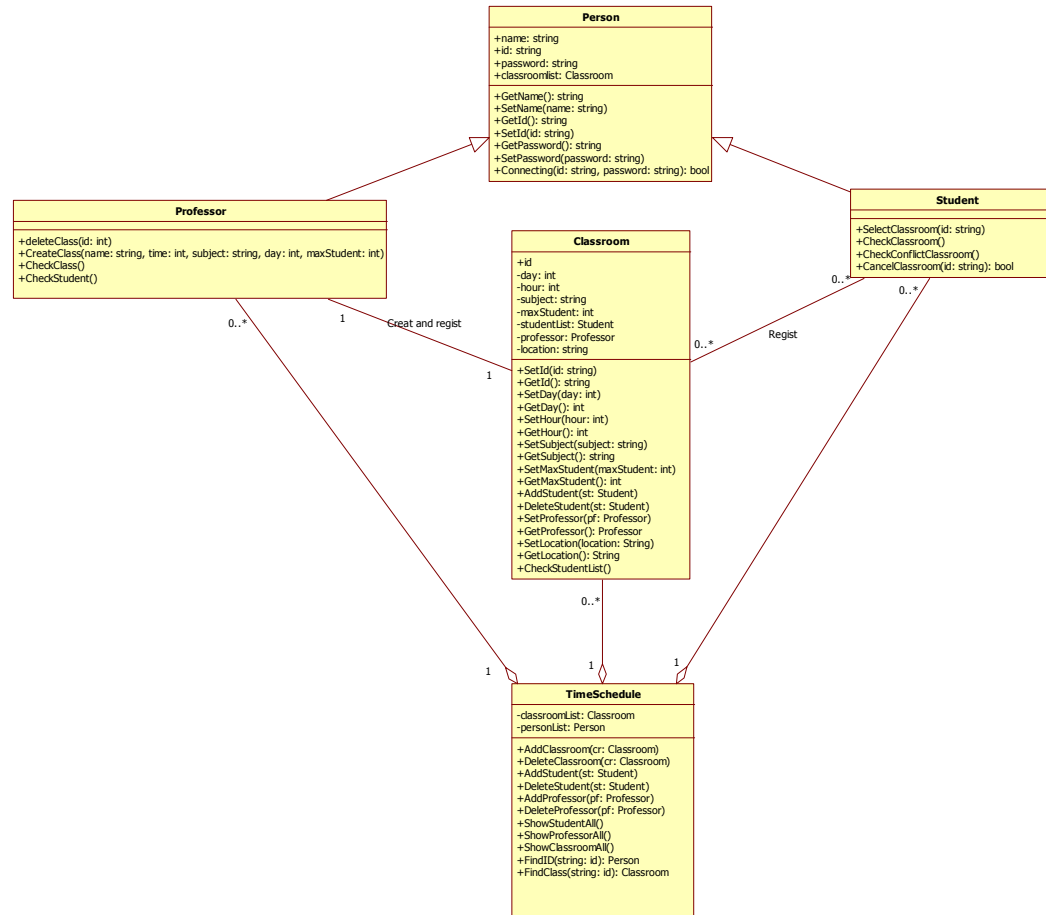
Class-Object

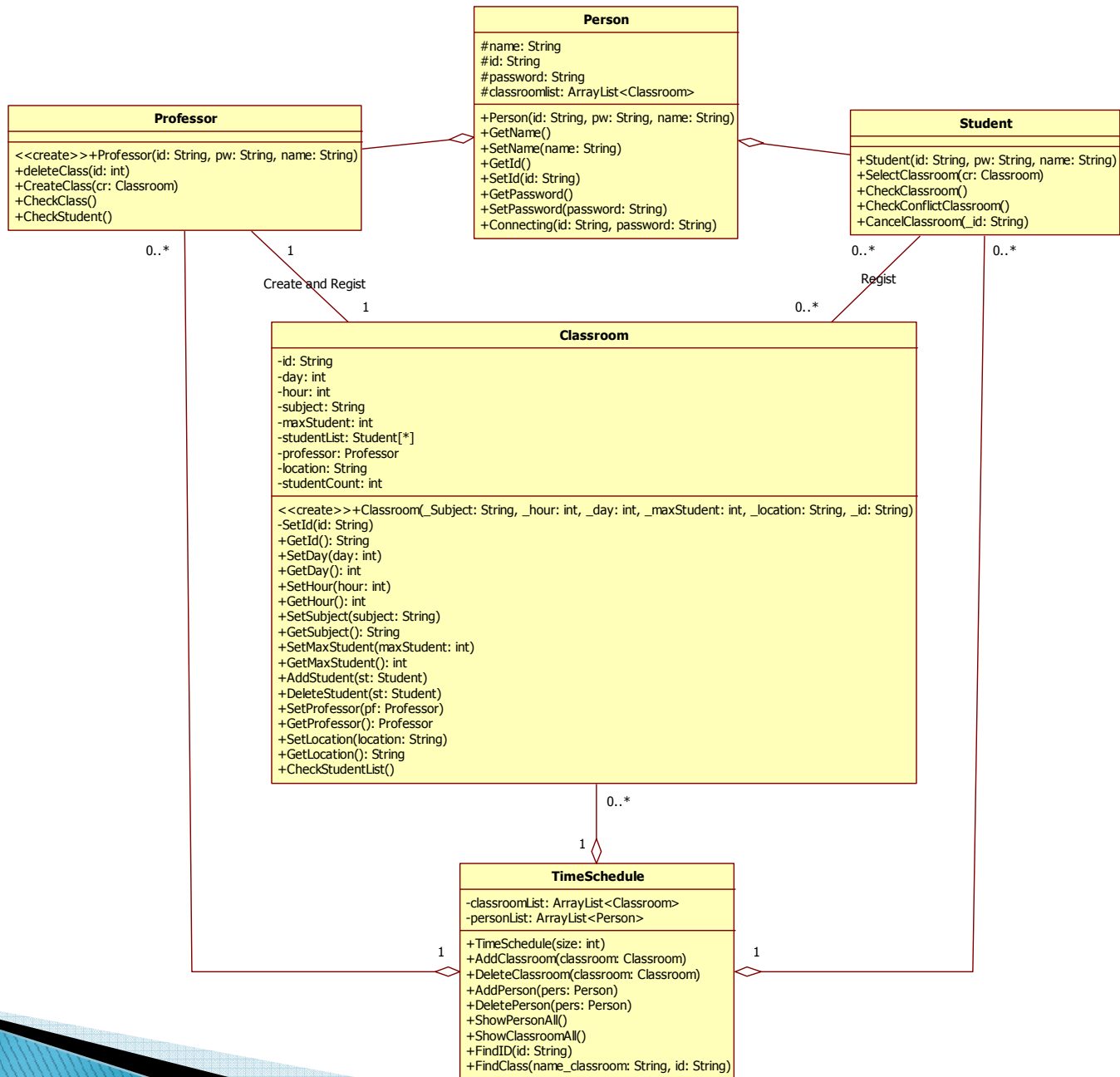


Class-Object



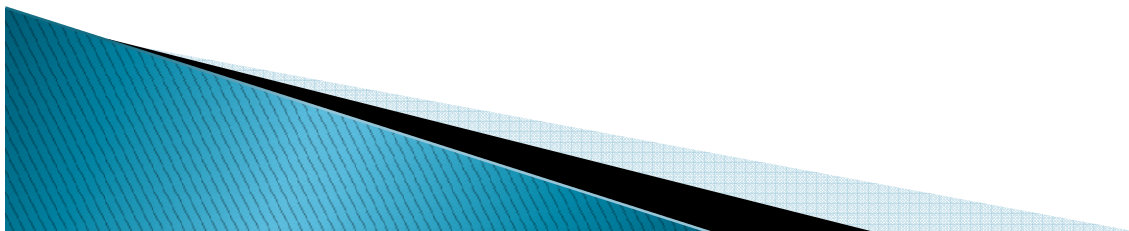
All Diagram





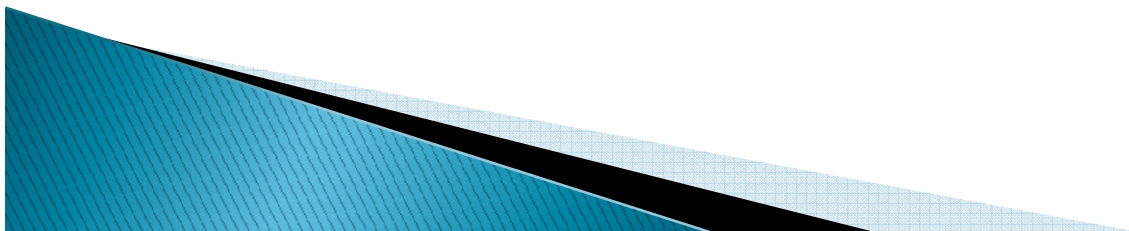
기존 설계와 코드 변경이유

- ▶ GUI-Class들은 설계하지 않았기 때문에 대체로 GUI-Class들을 Modify하는 것으로 최대한 변동을 줄였습니다.



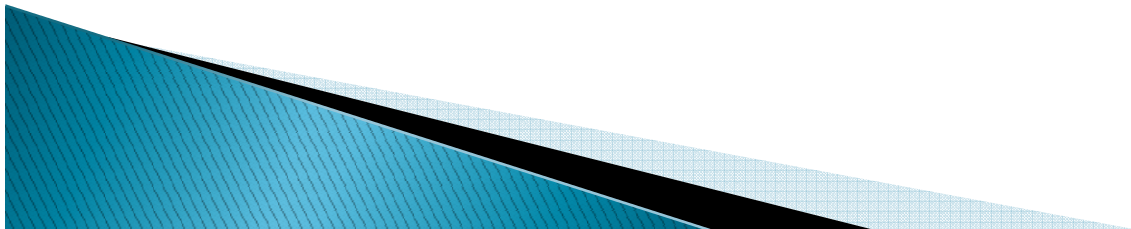
기존 설계와 코드 변경이유

- ▶ 하지만 기존의 시퀀스 다이어그램이나, 유스케이스에 신경을 쓴 부분은 괜찮았으나, 조금 신경을 덜 쓴 부분들은 많은 수정이 필요했습니다.
- ▶ 특히 Return값과 Parameter 수정 부분이 많았는데, 이 부분은 경험과 연습이 있어야 더 좋은 설계가 가능할 것 같습니다.



기존 설계와 코드 변경이유

- ▶ 잘 짜여진 설계는 코드구현을 쉽게 만들어 줄 뿐만 아니라, 소프트웨어 이해를 좀 더 쉽게 만들어 줍니다.



구현단계 중 가장 중요한것

▶ 인적자원관리!

- ▶ 인적자원관리!
- ▶ 인적자원관리!
- ▶ 인적자원관리!

