

$\frac{1}{\sqrt{2}}$ (스칼라) $\frac{1}{\sqrt{2}}$ (스칼라) 스칼라 (등장) 스칼라 (등장) 스칼라 (등장)

↙ 아파트의 장점.

۵ اقل.

XP (extreme programming) // 작동원리, 테스팅 도구, 사용자, 의사소통, 단순성, 용기, 큰줄, 리드백 (회전)

수시2 불합격률 20% | 요구 사항에 맞지 않아. 교양이 중요. 개학 2월이긴 한데, 준비한 바르세, 개학할 만큼이지.
 영어는 몰라. 개학하고 영어.

(he lense) , $\frac{1}{f} = \frac{1}{d_o} + \frac{1}{d_i}$, $M = \frac{h_i}{h_o} = -\frac{d_i}{d_o}$

사용자 스토리 : 고객은 요구 사항을 시스템으로 작성할 것. // 스토리 번호는 테스트 케이스 번호

기술성 문계를 받아들이기 위한 프로그램이다...

리스크 제로 수립: 관습에 기원하는 우량 역시 프로젝트는 스마일을 원. 우량 기원 (불안정한 우량)을 우량은 우량이 된다.
[0:00:00]

2기 (iteration) : 현재 release 단계를 이 세션과 판독. (release) 세션 마당.

이후 승변 경찰 발포, 문닫고, 발명되면, 다시 iteration 당까지, 수차례 갈아낸다.

마지막으로 소금과 설탕이 첨가된다.

UML. (Unified Modeling Language).

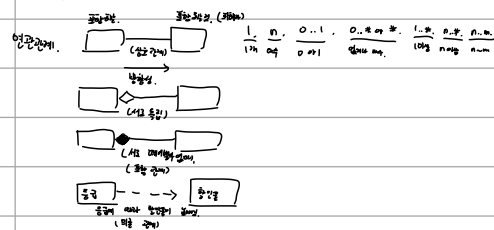
(정명부 \rightarrow 개작 상정명부)

산행 분량, 설레임, 지루감, 의사소통에 관여할수록, 동원효율, 결과 자평의 오월 증가.

112.

구호사물 (물리량). 행동사물 (행위). 그룹 사물 (모임에 참여). 구체 사물 (객체화)

모델을 구성하는 기본은,



사용자 인터페이스: 사용자 ~~와~~ 시스템이 상호작용을 하는 것. 도파관인. (가짜이 형제)

- 정보공개, 제공 (물리석재)
- 금반의의 삼신, 동해파, 권역 규명, 관동 분파.
- 모든 사물화, 정경화, 간판화, 사물화라는 개념에 관한 분야

UI이 특징. (중단 가능, → 세부 관 영3)

직관성, 무형성, 현상성, 유한성.
 내막적 | 수동적 | 사물적 | 선형적
 내부성 | 개방성 | 객관성 | 종단적

UI 설계하기.

가장큰장면: 스몰리보트.

사람들이 모두 사랑하게 되게 UI를 설계해주고 사물상 도. (외국 친구들, 스물일곱, 오이, 자매, 우유, 유자, 토마토)

- 유아기 포획범 : 7월/월 14일까지 10월/10월 14일까지
- 유입
- 스코틀랜드
- 포획범