Teamwork #1: Publishers and Subscribers 패턴

Seonah Lee Gyeongsang National University

Reference: SW 아키텍처 패턴 가이드 참조 https://www.swbank.kr/helper/architecture/architectureMain.do



실습 개요



▶ 개요

- ▶ Publisher-and-Subscriber(Event) 패턴을 명확히 이해하기 위해서 이 패턴으로 아키텍처를 설계하고 이를 프로그래밍한다.
- ▶ 3가지 Part로 나눠서 실습이 진행된다.
 - ▶ Part I: 아키텍처 이해
 - ▶ Part II: 아키텍처 기술 및 패턴 분석
 - ▶ Part III : 2-3인 발표

▶ 목적

- 패턴에 대한 명확한 이해를 하기 위해 프로그램을 분석하는 것이다.
- ▶ 제시한 소스 코드를 수정하는 것을 원칙으로 한다.



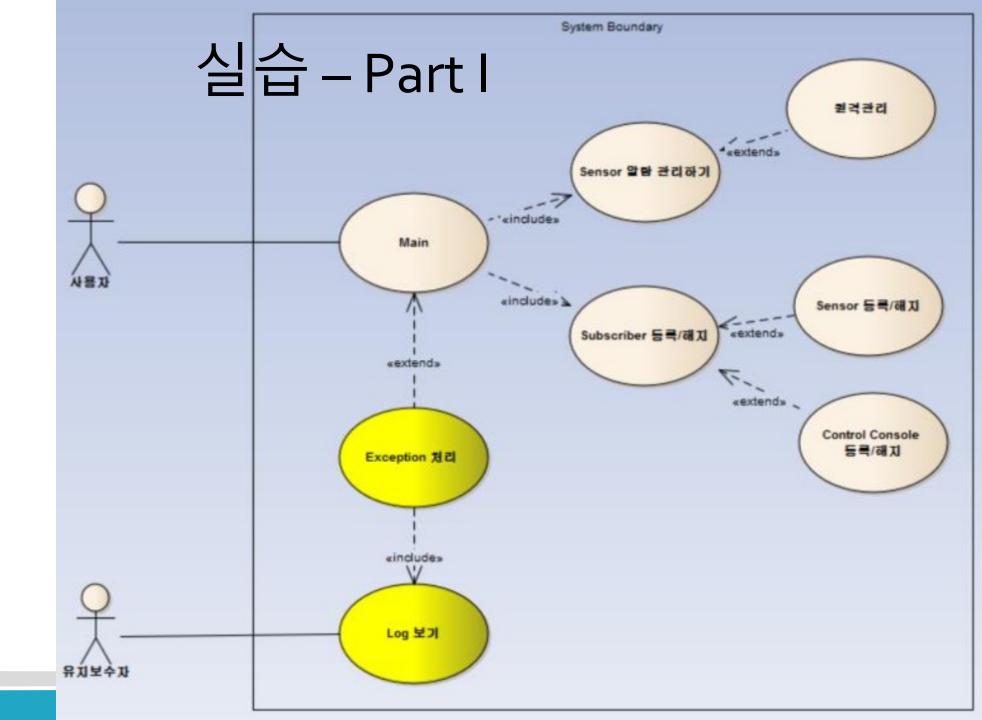
실습 – Part I



- ▶ 빌딩보안 시스템
 - 빌딩보안시스템은 빌딩의 보안을 위하여 다양한 센서를 관리하고 알람을 확인하고 처리하기 위한 시스템이다.
 - 본 시스템은 Event-Bus 패턴 이용한 빌딩보안시스템으로 사용자 화면으로 알람을 쉽게 확인할 수 있어야 한다.
 - ▶ 또한 사용자 화면에서 알람을 끄고 켤 수 있어야 한다.
 - ▶ 유지보수자 입장에서는 장애의 원인을 쉽게 파악할 수 있다.



▶ 빌딩보안 시스템

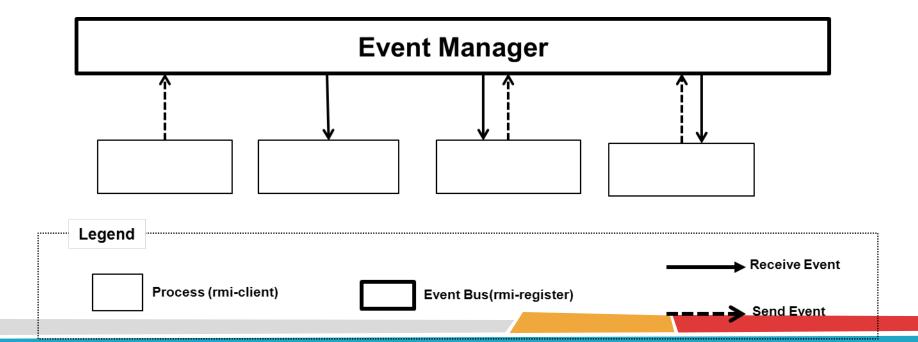




실습 – Part I

000

- ▶ 빌딩보안 시스템
 - ▶ Control Console을 등록하거나 해지한다.
 - ▶ 보안 관련 센서들을 등록하거나 해지한다.





실습 – Part I



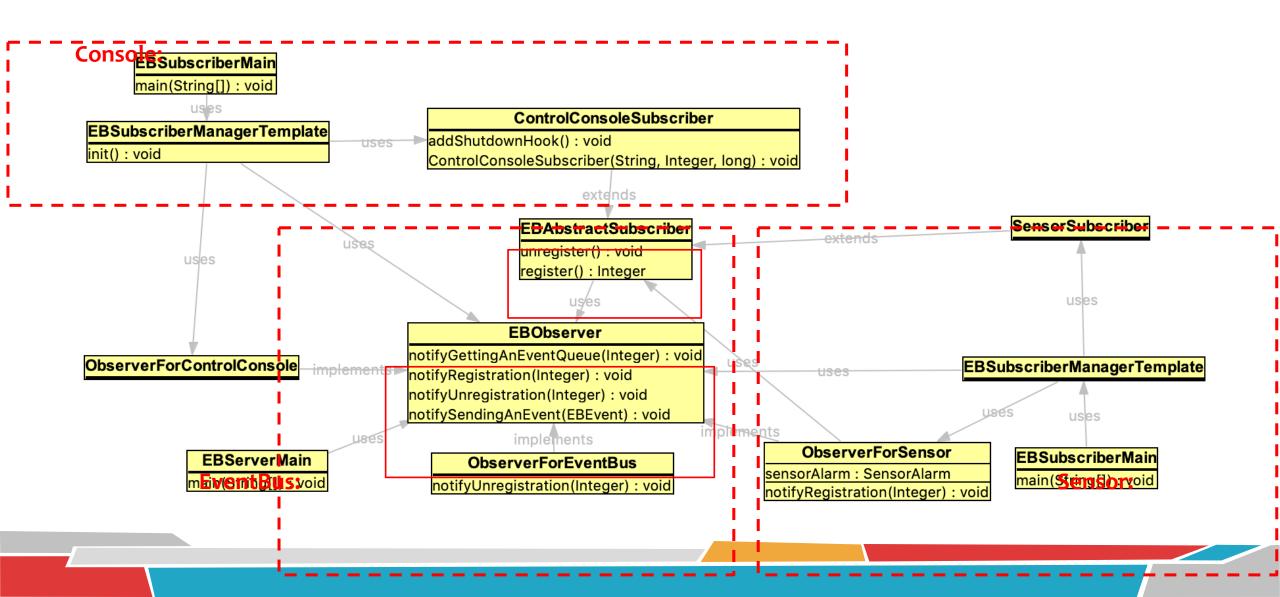
- ▶ 빌딩보안 시스템
 - ▶ Event는 Event ID(enum type)와 message(string type)으로 구성
 - ▶ Event ID: Event에 대한 시멘틱 정보를 제공한다.
 - ▶ Message : 특정 action에 대한 자료나 결과 값을 전달한다.

Element:	Event ID:
Message:	



기본 구조







실습 - Part I



- ▶ Event 패턴 기반의 현재의 아키텍처의 구조를 파악하여 작성
 - ▶ 현 이벤트 패턴 기반의 System에 대한 아키텍처를 작성하시오.

- ▶ 센서 추가 시 해당 아키텍처의 변경을 어떻게 해야 하는지 논의
 - 적외선 센서로 방 별 움직임을 감지하는 이벤트를 발생하면, 움직임이 있을 경우 콘솔에 이벤트를 받아 표시하는 부분을 추가하려고 할 때 아키텍처에 변경을 어떻게 반영해야 하는지 논의하시오
 - ▶ 실제 코드를 수정할 필요는 없으며,
 - 어디를 변경해야 하는지,
 - ▶ 아키텍처 패턴을 사용할 때 변경이 얼마나 용이한지에 대한 논의



실습 – Part II



- ▶ 품질 관련 요구사항과 관련하여 얼마나 만족하는지 논의하시오.
 - Event 패턴을 사용하여 개발한 시스템이 요구명세서의 품질 요구사항(유지보수성, 가용성, 사용성)
 및 추가로 기타 품질 속성(예: 변경용이성, 성능)을 어느 정도 만족하였는지 기술하시오. 만족하지 못하였으면 그 이유가 무엇인지 기술하시오.
- ▶ Event 패턴의 장단점을 논의해 보시오

000

실습 – Part III



- ▶ 파트 |과 ||를 정리하여 아래와 같은 순서로 발표하시오.(10분 발표, 5분 Q&A)
 - 1. 시스템 요구사항 소개
 - 2. System에 대한 아키텍처를 설명(변경 시나리오 포함)*
 - 3. 구현된 소스코드를 설명하고 Output 파일 소개
 - 4. Event 패턴을 사용하여 품질 요구사항을 어느 정도 만족하였는지 설명*
 - 5. Event 패턴을 구현하였을 때 좋은 점과 나쁜 점 소개*



Question?





Seonah Lee saleese@gmail.com