

1. 팀명, 팀원

팀명 : 팀3

팀원 : 방재관, 박성호, 허강상, 이승주

2. Class Diagram

2.1 CRC 카드

-Class Responsibility Collaborator (CRC)

CRC 카드는 객체지향 설계 초기에 클래스 구조를 가볍고 직관적으로 설계할 때 사용하는 기법으로 특히 팀 브레인스토밍이나 설계 아이디어를 빠르게 탐색할 때 효과적임

| Class Name | |
|------------------|---------------|
| Responsibilities | Collaborators |

***책임(Responsibility):** 클래스가 알고 있거나 수행하는 모든 것을 의미. 클래스가 알고 있는 것(know)과 하는 일(do)은 그 클래스의 책임을 구성함. 예를 들어, 학생(Student)은 이름, 주소, 전화번호를 알고 있어야 함. 또한, 학생은 세미나에 등록하거나, 세미나를 취소하거나, 성적 증명서를 요청할 수 있음. 알고 있는 것과 하는 일을 responsibility로 추출함

***협력(Collaboration)**은 두 가지 형태 중 하나로 나타남: 정보 요청 또는 무언가를 해 달라는 요청
예를 들어, Student 객체가 Seminar 객체에게 자리가 있는지를 물어보는 것은 정보 요청이고 그 후, Student는 자신을 Seminar에 추가해 달라고 요청합니다. 이것은 행동 요청에 해당함.

-Student CRC card

| Student | |
|---|---------|
| Student number Name Address Phone number Enroll in a seminar Drop a seminar Request transcripts | Seminar |

-각 팀별 개발 시스템에 대한 CRC 카드를 작성함

클래스 개수 만큼 CRC 카드를 작성함. 예를 들어, 클래스가 10개이면 10개의 CRC 카드를 작성

☐ **user** CRC

| | |
|---------------|------------|
| user | |
| login/logout | player |
| updateProfile | Host |
| prefer_sports | sport |
| User_info | skillLevel |

☐ **player** CRC

| | |
|-------------------------|--------------------|
| player | |
| match apply/cancel | User |
| record_match | match |
| evaluation giving/check | MatchParticipation |
| | rating |

☐ **Host** CRC

| | |
|---------------------|-------|
| host | |
| create match | user |
| manage match | match |
| manage participants | sport |

☐ **sport** CRC

| | |
|---------------|--|
| sport | |
| manage sports | |

2.2 CD

Visual Paradigm에서 작성한 class diagram을 이곳에 삽입함

<여기에 class diagram 삽입>

2.3 클래스 명세

// 상기 class diagram에 포함된 클래스들에 대해 다음 표를 작성함

| CD ID | 클래스 명칭 | 클래스 역할 | 관련 클래스 | 관련 Use case |
|-------|--------|----------|------------|------------------|
| CD-1 | 도서 | 도서 정보 관리 | CD-2 | UC-1 |
| CD-2 | 고객 | 고객 정보 관리 | CD-1, CD-3 | UC-2, UC-3, UC-4 |
| ... | | | | |