

10. 큰 축제 시작

Object-Oriented Design & Programming
2016년도 봄학기

시작하기 전에

- 하반기 '실습날' 표

#	일	월	화	수	목	금	토
						4/29	
9		5/2	5/3				
10		5/9	5/10			5/13	
11		5/16	5/17			5/20	
12		5/23	5/24			5/27	
13		5/30	5/31			6/3	
14			6/7			6/10	
		6/13	6/14?	기말	시작!		

시작하기 전에

- 후반기 실습 내용
 - OODP 실습이기 때문에 해 볼 수 있는 실습

시작하기 전에

- 후반기 실습 내용
 - OODP 실습이기 때문에 해 볼 수 있는 실습
 - 시간이 많지 않으므로 모든 것들을 해 볼 수는 없음
 - 그래서 가급적,
여러분의 큰 축제 목표에 부합하는
몇 가지 주제들을 골라서 진행할 예정

시작하기 전에

- 하반기 실습 내용
 - OODP 실습이기 때문에 해 볼 수 있는 실습
 - 시간이 많지 않으므로 모든 것들을 해 볼 수는 없음
 - 그럼에도 불구하고,
자신이 가진 여유 한도 내에서
최대한 고민해 보고 가는 것을 권장함
 - 이 중 일부는 이후 전공 활동(고학년 수업, 졸프 등)에 쓰임
 - 이 중 일부는 이후 전공 수업에서 다루어지지 않음

이번 시간에는

- 큰 축제 시작
 - 팀 고정
 - 실습과제#5 수행 (팀 과제)

큰 축제 시작

- 일정
 - 10주차(오늘): 팀 고정 및 팀장 선발
 - 11주차: 제안서 발표
 - 15주차: 최종 발표

큰 축제 시작

- 팀 고정
 - 남은 학기동안 함께할 팀이 오늘 고정됨
 - 트레이드 / 방출 등 불가
 - 큰 축제 점수는 기본적으로 팀별로 매겨짐
- 고정 방식을 구상하고 이행해 봅시다.

큰 축제 시작

- 팀장 선발
 - 팀장이 주로 하게 될 일:
 - 조교와 연락을 주고 받으며 일정 조율
 - 조교 소환 및 소환 해제
 - '팀장 회의' 참석
 - 수업시간에 '팀장 나오세요' 하면 나오기

큰 축제 시작

- 제안서 발표

- 제안서(Proposal)?

- 무엇을 어떻게 만들고 싶은지
다른 사람들에게 홍보하는 것

- 제안서: 꿈

- 최종 발표: 현실

- 현실적인 꿈을 꾸는 것이 생각보다 중요
 - 이를 위해, 먼저 조교와 함께 모임을 가지면서
난이도 조절 및 방향성 확립을 할 예정

큰 축제 시작

- 제안서 발표 구성
 - 이름
 - 팀 이름 및 팀원 소개
 - 무엇을 만들 것인지
 - 만들려는 프로그램 소개
 - '왜 만들 것인지'도 있으면 좋음

큰 축제 시작

- 제안서 발표 구성
 - 어디를 어떻게 중점적으로 만들 것인지
 - 추구하는 목표를 키워드로 축약
 - 예: 파괴본능, 시간낭비, 지능계발
 - 목표 달성을 위해 특별히 공들이려는 부분
 - 예: ...를 위해 ...를 ...하게 만들도록 노력하겠습니다!
- 다짐
 - 앞으로 한 달 동안 큰 축제에 임할 자세를 발표회에 참석하신 **가장 높은 분**께 전달

큰 축제 시작

- 제안서 발표에서 중요한 점

큰 축제 시작

- 제안서 발표에서 중요한 점
 - 시간
 - 팀당 발표 시간은 정확히 300초
 - 이해
 - 이 팀이 도대체 한 달 동안 뭘 하려는 것인지 모든 사람이 알 수 있어야 함
 - 흥미(구매욕구 자극)
 - 청중들이 실제 완성본을 \$0.99 내고 사고 싶어지도록
 - 실습자료보다 지루하면 **결석처리**

큰 축제 시작

- 제안서 발표회
 - 일시: 다음 주 실습시간
- 발표 순서는 임의로 결정됨
 - 최종 발표회에서는 미리 순서를 정함
- 평가는 발표와 동시에 이루어짐
 - 이건 최종 발표회에서도 동일
 - 다만, 제안서 평가 결과는 학점에 반영되지 않음

큰 축제 시작

- 제안서 발표회

- 평가자

- 여러분, 교수님, 조교, 손님들을 포함한 **청중 전원**
 - 구경하고 싶은 친구들이 있다면 초대해도 됨
 - 물론, 최종 발표는 평가 결과가 학점에 반영되므로 손님들은 평가에 참여하지 않음

큰 축제 시작

- 제안서 발표회
 - 평가 항목
 - 시간: 박수치고 300초가 지나면 발표자 제압
 - 이해: 발표 내용이 잘 이해되는지
 - 구매욕구 자극: \$0.99 내고 사고 싶은지

큰 축제 시작

- 궁금한 점?
- 팀 모임할 때 다시 설명할 예정이니
지금은 너무 걱정하지 않아도 됩니다.

큰 축제 시작

- 팀 모임 일정 수립
 - 남은 시간: 1주
 - 그 전에 최소 한 번은
조교를 소환하여 팀 모임을 가져야 함
 - 각 팀별로 모임 날짜 / 시간을 정해 봅시다.

실습과제#5

- LOOT 사용 방법 숙달하기
 - LOOT 기본 설명서 v1.8 문서를 보면서 시작 단원과 기본 단원의 내용을 모두 완주해 봅니다.
 - 마지막 버전 프로그램까지 완성되면 다음 주 제안서 발표를 계속 준비해 봅니다.
 - 대강 논의가 끝났으면 조교에게 검사를 요청합니다.
 - 오늘 과제는 특별한 배점 기준이 없으나(ㅇㅋ == 만점) 집에 갈 수 있는지 여부는 조교가 판단합니다.

실습과제#5

- LOOT 사용 방법 숙달하기
 - 검사 내용:
 - '기본 3' 단원까지 완성한 프로그램
 - 팀별로 상의한 내용들
 - 팀 이름
 - 무엇을 만들 것인지
 - 어떻게 발표를 진행해 볼 것인지
 - 물론, 이 모든 것들을 오늘 다 정해야만 하는 것은 아님
 - 검사가 완료되면 느낀 점을 적어 제출해 주세요.
 - 제출기한: 오늘 23:59:59까지