

정보수집내용

비즈니스 목적

고객은 무수히 많은 키를 가지고
있는 비트코인 부자이다. 키를 가지
고 비트코인 자로 관리를 수월하게
하고 싶어 한다.

도메인 지식

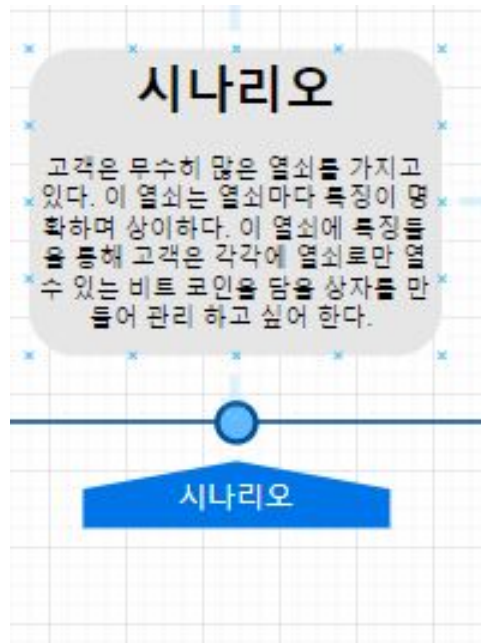
고객은 java파일을 보고 사용할 수
있는 전반적인 지식이 있다. 따라서
java로 프로그래밍을 수행한다.

비즈니스 규칙

개발자에 독단적인 개발을 지향하고
고객에 요구 사항에 부합하게 개발
을 해야 한다.
고객은 객체 지향 개발을 원한다.

조직 환경

일할 때에 편안한 환경을 중요하
게 생각하며 요구 사항을 충족하기
위해 개발자와 고객 간의 소통을 중
요하게 생각한다.



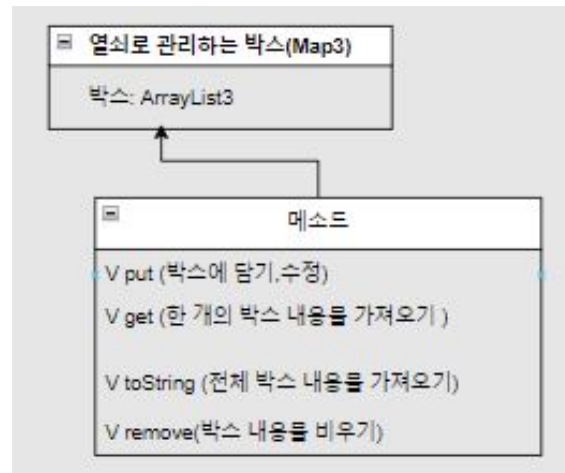
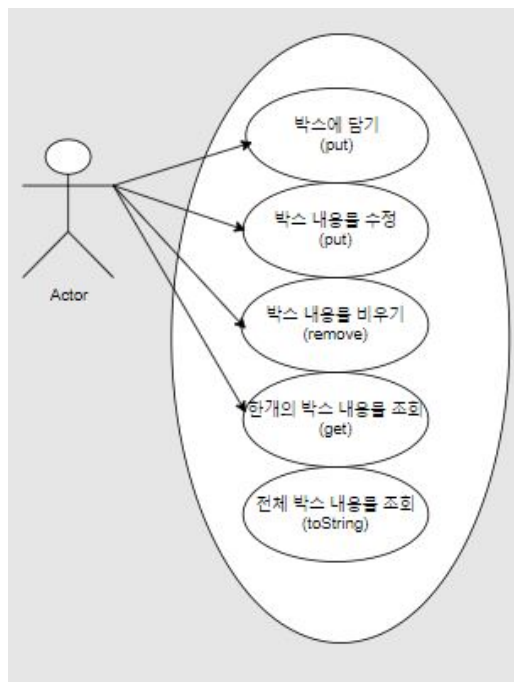
1.3

출처:기획 담당자

요구 내용: 포트폴리오 작성을 요구

요구 일자:2023-05-09

2.1



2.2 ,2.3

개발 우선 순위	
1	put(상자에 먼저 담아야 확인이 가능하다)
2	toString(먼저 전체적으로 확인하는게 좋다)
3	get(전체적으로 확인 후 개별 확인을 한다)
4	remove(삭제는 맨 마지막에 개발하는것이 테스트에 유리하다)

2.4

안녕하세요! 고객님의 원하시는 요구사항에 대한 설명을 드리겠습니다.

우선, 우리가 개발한 "비트 코인 박스"는 고객님의 열쇠를 관리하기 위한 도구입니다. 각각의 열쇠는 고유한 특징을 가지고 있기 때문에, 이 "박스"는 고객이 열쇠의 특징들을 이용하여 각각의 열쇠로만 열 수 있는 상자를 만들 수 있도록 도와줍니다.

요구사항 중에서 가장 먼저 개발해야 하는 기능은 "put"입니다. 이 기능은 열쇠를 상자에 담는 기능으로, 열쇠의 특징들을 이용하여 새로운 상자를 만들 수 있습니다.

그 다음으로는 "toString" 기능입니다. 이 기능은 상자 안에 어떤 열쇠들이 있는지 전체적으로 확인할 수 있는 기능입니다. 이는 상자 안에 어떤 열쇠들이 있는지 빠르게 파악하기 위해서는 매우 유용한 기능입니다.

그 다음으로는 "get" 기능입니다. 이 기능은 전체적으로 상자 안에 어떤 열쇠들이 있는지 확인한 후, 개별적으로 각각의 열쇠들을 확인하는 기능입니다. 이를 통해 고객은 각각의 열쇠들이 올바른 상자에 있는지 확인할 수 있습니다.

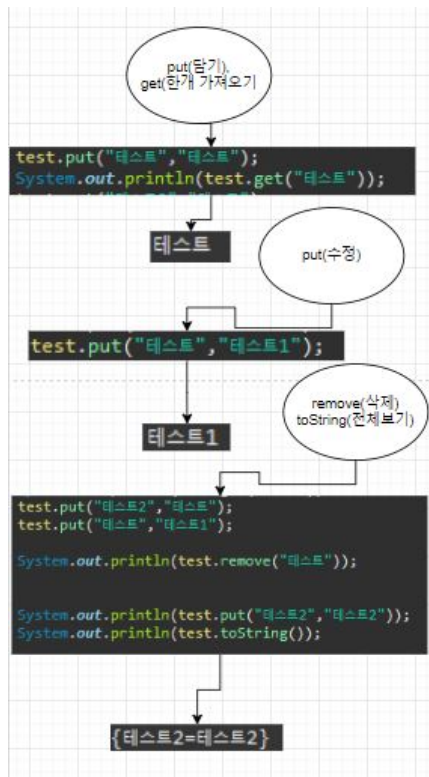
마지막으로는 "remove" 기능입니다. 이 기능은 상자 안에 있는 열쇠를 삭제하는 기능으로, 테스트에 유리한 순서로 개발되어야 합니다.

따라서, 요구사항의 개발 우선순위는 put -> toString -> get -> remove 순으로 진행되어야 합니다. 이렇게 개발된 "박스"는 고객님의 열쇠를 효과적으로 관리할 수 있도록 도와줄 것입니다.

HashMap, ArrayList

put

3.1



String HashMap.Map3.put(String key, String value)

키 값을 입력 받아 자료를 저장합니다. 키 값과 자료를 매핑하여 리스트에 추가합니다. 만약 이미 존재하는 키 값이라면, 해당 자료를 덮어씁니다.

Parameters:
key 저장할 자료의 고유한 키 값
value 저장할 자료

String HashMap.Map3.get(String key)

입력받은 키 값에 해당하는 자료를 리스트에서 찾아 반환합니다. 입력한 키 값이 존재하지 않을 경우 null을 반환합니다.

Parameters:
key 찾을 자료의 고유한 키 값

Returns:
찾은 자료, 입력한 키 값이 존재하지 않을 경우 null을 반환합니다.

get

String HashMap.Map3.remove(String key)

입력받은 키 값에 해당하는 자료를 리스트에서 제거합니다. 입력받은 키 값에 해당하는 자료를 리스트에서 찾아 제거합니다. 자료를 제거한 후에는 해당 자료를 반환합니다. 입력한 키 값이 존재하지 않을 경우 null을 반환합니다.

Parameters:
key 제거할 자료의 고유한 키 값

Returns:
제거한 자료, 입력한 키 값이 존재하지 않을 경우 null을 반환합니다.

remove

String HashMap.Map3.toString()

객체의 상태를 문자열로 반환합니다. 박스에 전체에 자료를 가져옵니다.

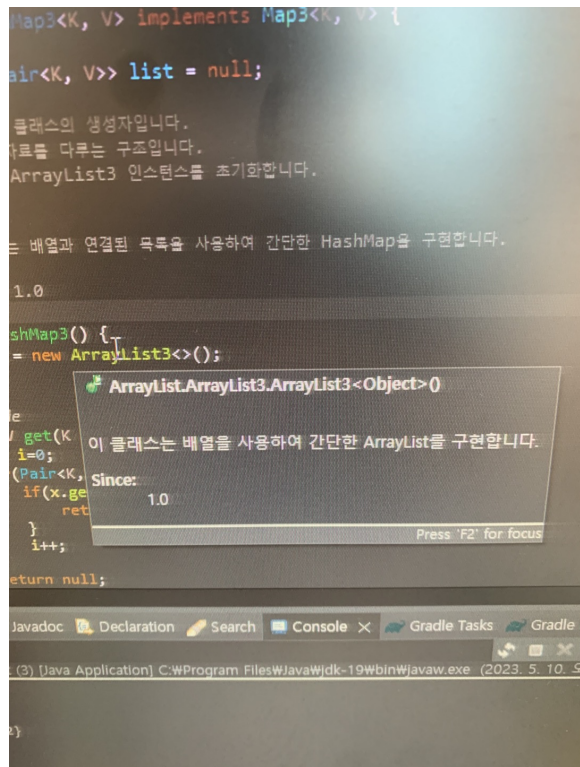
Overrides: [toString\(\) in Object](#)

Returns:
객체의 상태를 나타내는 문자열

toString

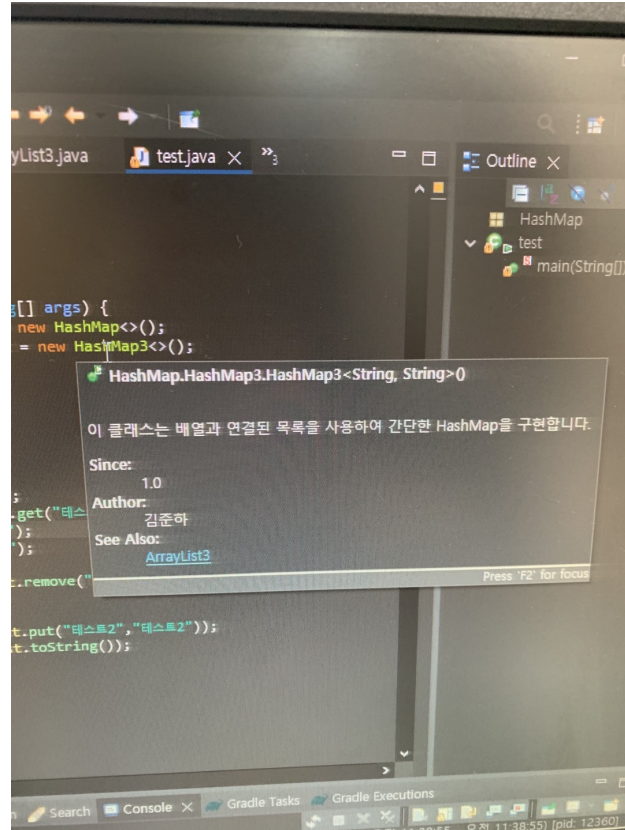
3.2

HashMap, ArrayList



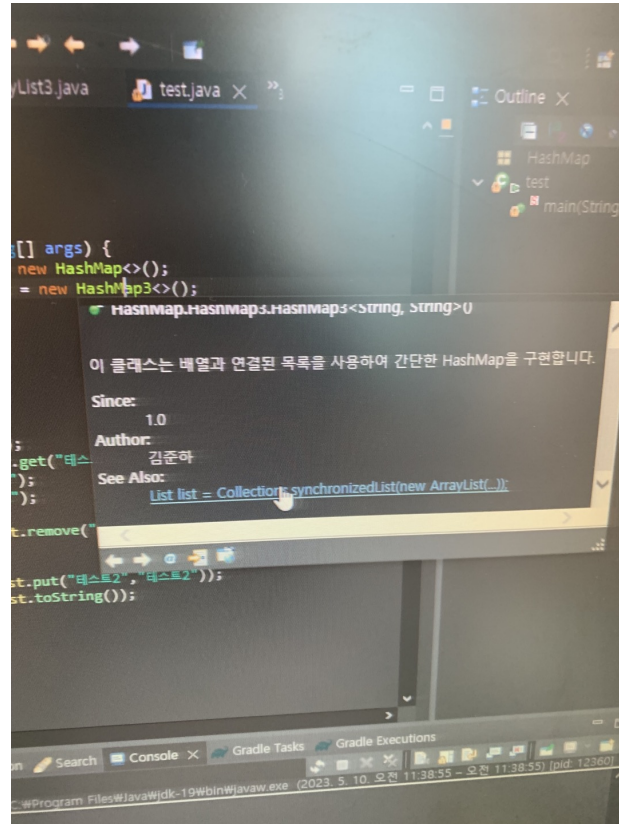
HashMap,ArrayList

3.3 4.1



HashMap, ArrayList

4.2



```
@Override
public V get(K key) {
    int i = 0;
    try {
        for (Pair<K, V> x : list) {
            if (x.getKey() == key || x.getKey().equals(key)) {
                return list.get(i).getValue();
            }
            i++;
        }
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
    return null;
}
```