**1과목 소프트웨어 설계**

1장 요구사항 확인

001 소프트웨어 생명 주기

소프트웨어 생명주기 – 소프트웨어를 개발하기 위해 정의하고 운용, 유지보수 등의 과정을 단계별로 나눈 것

폭포수 모형

-> 각 단계를 확실히 하고 결과를 철저하게 검토하여 승인을 거친 후 다음 단계 진행

프로토타입 모형

-> 사용자의 요구사항 정확히 파악

나선형 모형

-> 폭포수 + 프로토타입 + 위험 분석 기능

애자일 모형

-> 요구사항 변화에 유연하게 대응할 수 있도록 일정한 주기 반복하면서 개발과정 진행

002 스크럼 기법

스크럼 -> 팀이 중심이 되어 개발의 효율성을 높임

- 제품 책임자, 스크럼 마스터, 개발팀

스크럼 개발 프로세스

제품 백로그 -> 스프린트 계획 회의 -> 스프린트 -> 일일 스크럼 회의 -> 스프린트 검토 회의

-> 스프린트 회고

003 xp(eXtreme Programming) 기법

xp -> 고객의 요구사항에 유연하게 대응하기 위해 고객의 참여와 개발 과정의 반복을 극대화하여 개발 생산성을 향산시킴

xp의 5가지 핵심 가치 : 의사소통, 단순성, 용기, 존중, 피드백

xp 개발 프로새스

• 사용자 스토리

• 릴리즈 계획 수립

• 스파이크

• 이터레이션(주기)

• 승인 검사

• 소규모 릴리즈

004 현행 시스템 파악

• 시스템 구성 파악 -> 기간 업무 / 지원 업무

• 시스템 기능 파악 -> 주요기능 / 하부기능 / 세부기능

• 시스템 인터페이스 파악 -> 데이터 종류, 형식, 프로토콜, 연계유형, 주기

• 아키텍처 구성 파악 -> 어떠한 기술 요소들이 사용되는지 최상위 수준에서 계층별로 표현한 아키텍쳐 구성도 작성

• 소프트웨어 구성 파악 -> 제품명 / 용도 / 라이선스 적용 방식 / 라이선스 수

• 하드웨어 구성 파악 -> 서버의 사양 / 수량 / 이중화 적용 여부

• 네트워크 구성 파악 -> 서버의 위치 / 서버 간의 네트워크 연결 방식

005 개발 기술 환경 파악

운영체제 / 데이터베이스관리시스템 / aws(미들웨어)

-> 각각의 고려사항 확인

006 요구사항 정의

유형

기술하는 내용 : 기능 요구사항 vs 비기능 요구사항

기술 관점과 대상의 범위 : 시스템 요구사항 vs 사용자 요구사항

프로세스 : 도출 -> 분석 -> 명세 -> 확인

도출 : 요구사항이 어디에 있는지, 어떻게 수집할 지 식별하고 이해하는 과정

분석 : 개발 대상에 대한 사용자의 요구사항 중 명확하지 않거나 모호하여 이해되지 않는 부분을 발견하고 걸러내기 위한 과정

명세 : 요구사항을 바탕으로 모델을 작성하고 문서화

확인 : 요구사항 명세서가 정확하고 완전하게 작성되었는지 검토

007 요구사항 분석

소프트웨어 개발의 실질적인 첫 단계, 사용자의 요구사항을 이해하고 문서화하는 활동

- 자료 흐름도

- 자료 사전

= : 자료의 정의 / + : 자료의 연결 / ( ) : 자료의 생략 /

[ | ] : 자료의 선택 / { } : 자료의 반복 / \* \* : 자료의 설명

008 요구사항 분석 CASE와 HIPO

CASE : 요구사항을 자동으로 분석하고 요구사항 분석 명세서를 기술하도록 개발된 도구

- SADT / SREM / RSL / REVS / PSL/PSA / TAGS

HIPO : 시스템의 분석 및 설계나 문서화할 때 사용되는 기법, 시스템 실행 과정인 입력, 처리, 출력의 기능

- 가시적 도표(도식 목차) / 총체적 도표(총괄도표, 개요 도표) / 세부적 도표(상세 도표)

문제 정리

폭포수 모형 – 각 단계를 매듭짓고 다음 단계를 진행하는 개발 방법론

프로토타입 모형 – 사용자의 요구사항을 정확히 파악하기 위해 sw에 대한 견본품을 만들어 최종 결과물을 예측하는 모형

나선형 모형 – 여러 번의 소프트웨어 개발 과정을 거쳐 점진적으로 완벽한 최종 sw를 개발함

소프트웨어 공학 패러다임 – 폭포수 모형, 프로토타입 모형, 나선형 모형, 4세대 기법,

애자일 모형

애자일은 계획을 따르기 보다 변화에 반응하는 것에 가치를 둠 / 문서화보다는 실행되는 sw에 가치를 둠

4세대 기법 – 사용자와 개발자가 쉽게 접근하고 사용할 수 있는 4세대 언어를 사용하는 모형

XP 5가지 핵심 가치 – 의사소통, 단순성, 용기, 존중, 피드백

폭포수 모형 개발 순서 : 타당성 검토 -> 계획 -> 요구 분석 -> 설계 -> 구현 -> 시험

-> 유지보수

데이터 흐름도의 구성 요소 : 프로세스. 자료 흐름, 자료 저장소, 단말

구조적 다이어그램 : 클래스, 객체, 컴포넌트, 배치, 복합체 구조, 패키지 다이어그램

소프트웨어 구현 단계 : 작업 계획 -> 코딩 -> 컴파일 -> 테스트

소프트웨어 공학은 소프트웨어의 품질과 생산성 향상을 목적으로 함

단계 다이어그램은 물리 화학 등에서 사용되는 다이어그램으로 요구사항 모델링과는 관계가 없음

AVL 다이어그램은 이진 탐색 트리에서 활용되는 다이어그램임

공학적으로 잘 작성된 소프트웨어의 특징 : 사용자 요구사항 충족, 높은 신뢰성, 유지 보수의 용이성, 쉬운 인터페이스, 충분한 테스팅 수행

모델링은 분석 및 설계 단계에서 개발하고자 하는 것을 시작적으로 표현한 것

2장 화면 설계

011 사용자 인터페이스

사용자 인터페이스 – 사용자와 시스템 간의 상호작용이 원활하게 이뤄지도록 도와주는 장치나 소프트웨어

CLI / CUI / NUI / VUI / OUI

기본원칙 – 직관성, 유효성, 학습성, 유연성

설계지침 – 사용자 중심, 사용성, 일관성, 단순성, 결과 예측 가능, 가시성, 심미성, 표준화, 접근성, 명확성, 오류 발생 해결

012 UI 표준 및 지침

UI 표준 : 전체 시스템에 포함된 모든 UI에 공통적으로 적용될 내용으로 화면 구성이나 화면 이동 포함

UI 지침 : UI 요구사항, 구현 시 제약사항 등 UI 개발 과정에서 꼭 지켜야 할 공통의 조건을 의미

한국형 웹 콘텐츠 접근성 지침

-> 웹 콘텐츠 접근성(사용성) 지침 준수를 위한 고려사항

-> 전자정부 웹 표준 준수 지침

013 UI 설계 도구

- 사용자의 요구사항에 맞게 UI 화면 구조나 화면 배치 등을 설계할 때 사용하는 도구

종류 -> 와이어프레임, 목업, 스토리보드, 프로토타입, 유스케이스

014 UI 요구사항 확인

새로 개발할 시스템에 적용할 UI 관련 요구사항을 조사해서 작성하는 단계

목표정의 -> 활동 사항 정의 -> UI 요구사항 작성 -> 요구사항 요소 확인 -> 정황 시나리오 작성 -> 요구사항 작성