

클라우드 SI융합 전문가 양성과정

1. 요구사항

주희는는 여러 친구들과 함께 여행을 자주 갑니다. 그래서 더욱 체계적인 모임을 만들고 활동할 계획입니다.

모임을 만들어서 친구들과 활동하고 소통하기 위해 여행클럽을 만들고 찾아보는 공간을 만들기로 했습니다.

애플리케이션의 사용자 시점에서 여행 클럽의 등장하는 인물을 살펴봅니다.

주인공은 여행클럽을 만들고 확인합니다. 클럽을 운영하는 이러한 역할을 클럽 관리자라고 정의합니다.

애플리케이션의 사용자는 클럽 관리자 역할을 가집니다. 클럽 관리자는 애플리케이션에서 여행클럽을 찾고 중복되지 않는 이름으로 만들 수 있습니다.

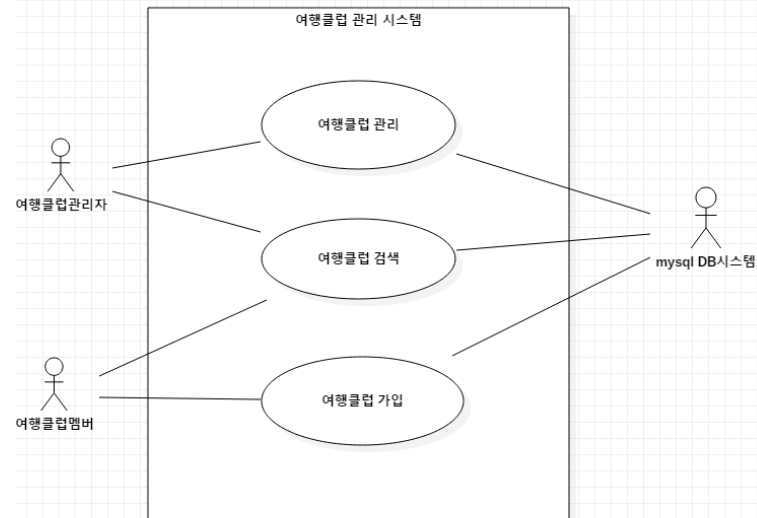
사용자와 시스템간의 상호작용은 아래와 같습니다. 이러한 다이어그램을 유스케이스(Use Case)라고 합니다.

주희는 친구들과 여행을 가기 위해 여행 클럽을 만들었습니다.

하지만 매번 수첩을 보며 여행 클럽의 회원들에게 연락을 하고 공지사항을 알리는데 어려움이 있습니다.

회원들은 날이 갈수록 늘어나 관리하기가 힘듭니다. 여행 클럽마다 회원의 연락처가 정리되어 있으면 좋을 텐데요.

클럽 회원들의 연락처를 저장하는 기능을 추가합니다.



2. 추가 요구사항

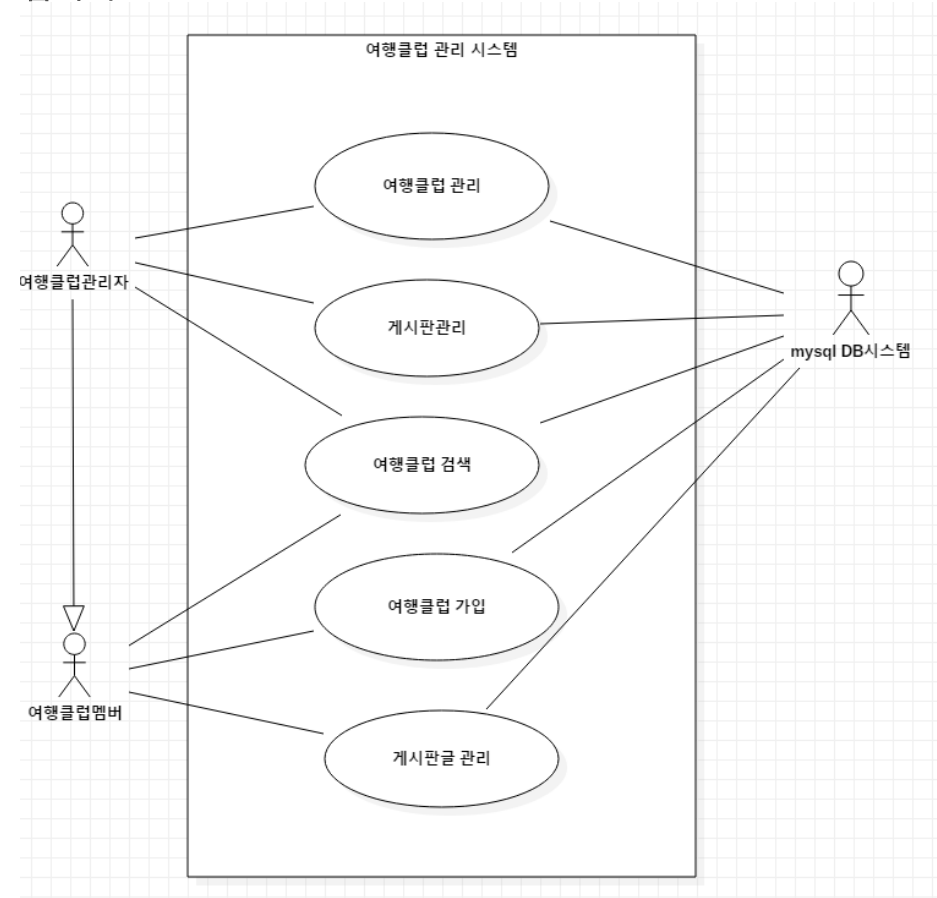
주최는 여행클럽에서 있었던 이야기들을 간직하고 싶습니다.

매번 여행클럽의 일상들을 다이어리에 정리하고 있지만, 서로 공유하는데 어려움이 있습니다.

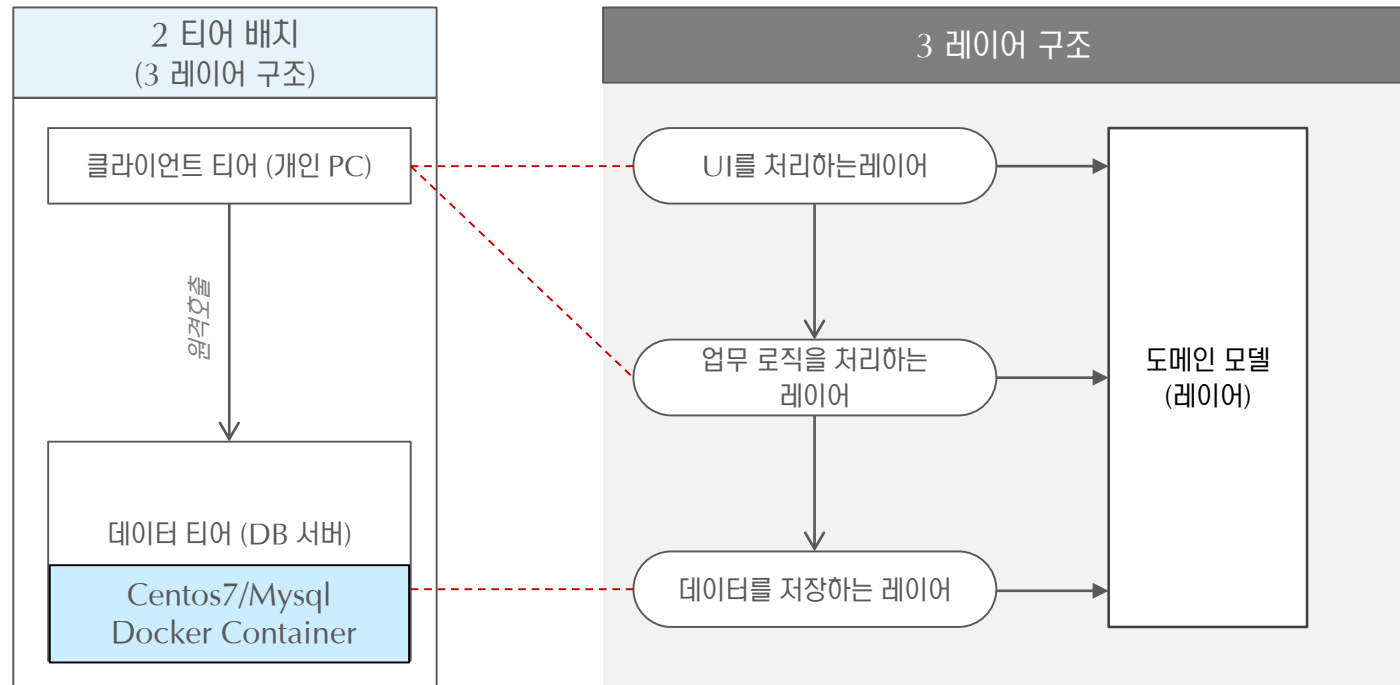
그래서 클럽의 회원들과 공유하고 싶은 글을 남기는 게시판이 필요합니다.

여행 클럽 관리자는 여행클럽을 위한 게시판을 만들고
회원들은 게시판에 글을 등록하고 조회할 수 있습니다.

클럽별 게시판 관리는 여행클럽관리와 회원관리 기능 구현후
추가 구현합니다.

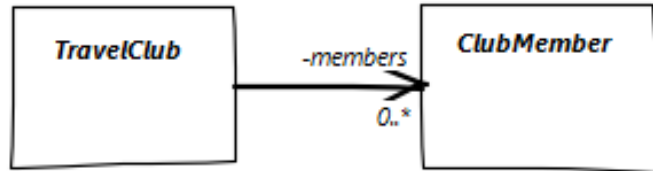


3. Layer & Tier



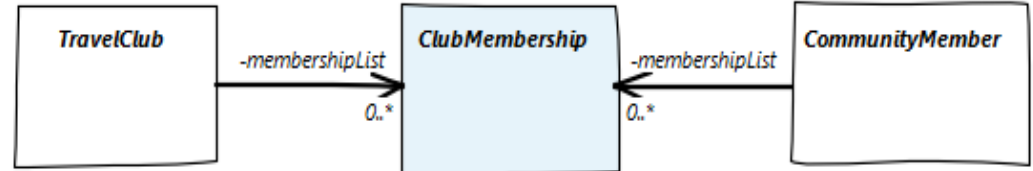
4. 사용자, 클럽, 회원 도메인

회원들을 가지고 있는 여행클럽



클럽의 회원들을 여행클럽에 담아서 관리했기 때문에
시스템의 회원을 독립적으로 관리할 수 없습니다.

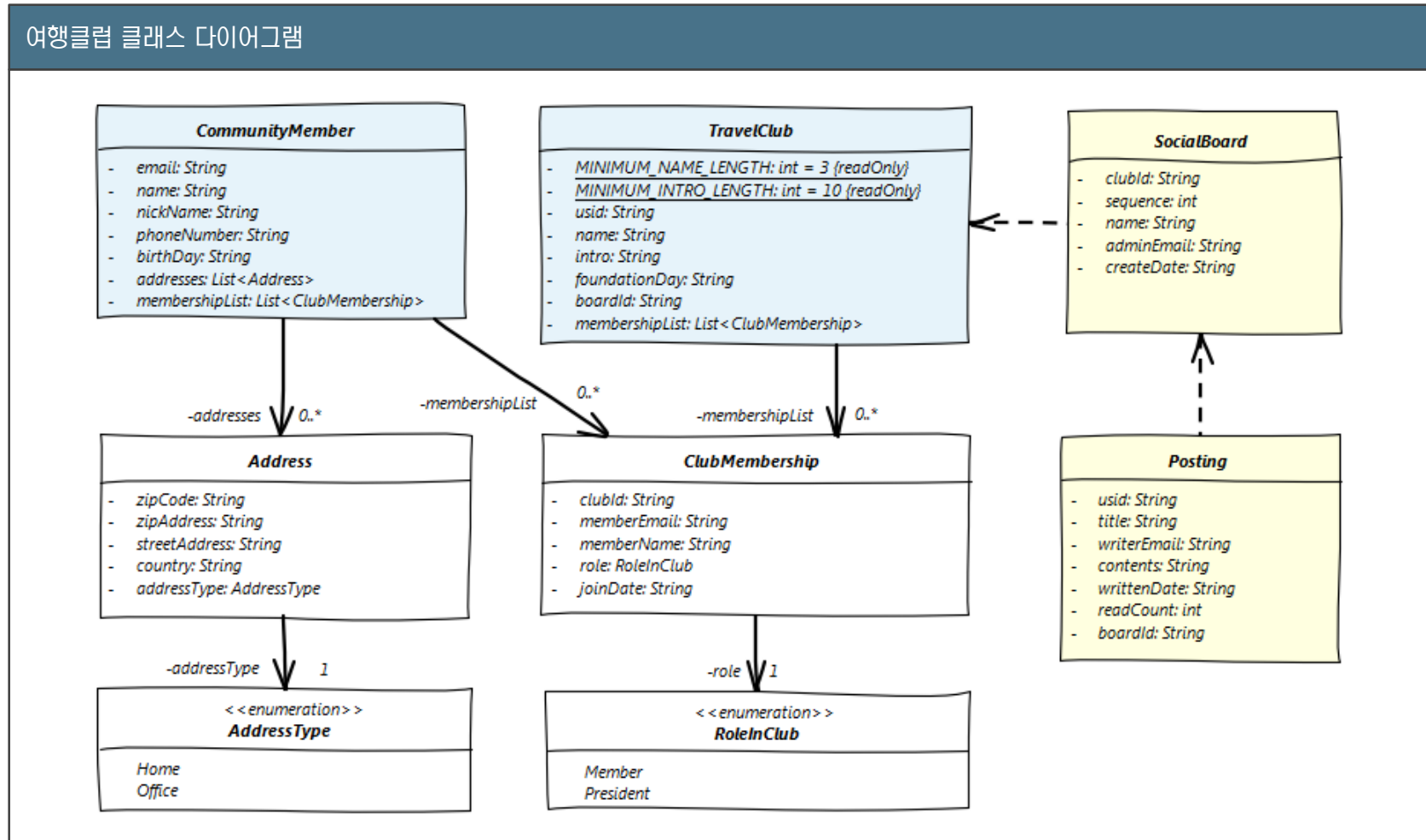
여러 멤버십 정보를 가지는 여행클럽과 회원



시스템의 회원과 여행클럽이 모두 독립적으로 관리할 대상이라면 이 두 객체는 어떻게
연결해야 할까요? 사실 여행클럽에서 관리하는 정보는 회원이 아닌, 클럽에 "가입한" 회원
정보입니다. 멤버십(ClubMembership) 클래스를 중간에 두어 클럽에 여러 회원이
가입하고, 회원은 여러 클럽에 가입할 수 있습니다.

4. 도메인

여행클럽 클래스 다이어그램



5. 화면흐름

멤버십 추가 액티비티 다이어그램

