7주차 회의록

오늘 할 것은 순차별

저희가 이번에 그리는데 다이어그램예시 옆쪽의 장문을 써야 하나?(노희종)

그건 필요없어보인다(이준성)

우리가 액터를 회원(로그인회원, 비로그인 회원), 관리자로 잡았는데 이건 그대로 가는 것이 좋을 것 같다, 클래스는 로그인, 설정, 게시글, 게시판 관리자로 잡자(노희종)

액터와 클래스들을 모두 위에다 올려놓는다.(노희종)

순차는 유즈케이스를 하나 골라서 하는 것(라정우)

원래는 명세서에서 뽑아야 하는 것인데 마음에 안 들 경우는 유즈케이스에서 골라도 괜찮을 것(노희종)

일단 서로 하나씩을 골라보도록 하자(라정우)

설정에서 할 게 많을 것 같다(노희종)

전 글쓰기가 좋을 것 같다(이준성)

저희가 잘못 생각한 것 이미 액터가 저장되어 있었기 때문에 객체와 액터,

메시지를 그거에 대한 걸 쓰는 것을 추가하는 것, 이거하고 저거를 추가하려고 하는 건 좀 복잡해진다.

그림 필요한 것은 사용자하고 통합 커뮤니티 시스템(라정우)

그 중 중복되는 것들도 있으니 걸러내야 되겠고(노희종)

그러니까, 액터가 로그인하기라고 하는 메시지를 전달해서 들어가는 것인가, 아니면 로그인이라는 명령을 주는 것인가?(이준성)

일단 로그인하기라고 하는 명령이 있는 것이고, 그것이 로그인이라고 하는 클래스 안에 들어가야 할 수 있는 것으로 보인다, 로그인 키를 받고 그 다음 일을 하는 식으로 흘러간다.(라정우)

제가 보기에는 통합 시스템과 유저가 있으면 유저에서 로그인이 시작, 로그인이 받고 답신을 받음, 키를 줄 것이고 여기에서 두 개로 갈라서 하나는 고정 로그인으로 들어가고 하나는 익명로그인으로 들어가게 된다. 그런데 받는 건 같다.

만약 그런 식으로 간다면 로그인이란 클래스를 추가해야 할 것 같다.(라정우)

밑의 것이 클래스다.(라정우)

한 액터당 액터가 최소 3개는 나온다고 보면 되겠는데 관계 그래프를 그린다고 치면 최소 8개 가까이 나오지 않을까, 하나만 제대로 하면 되지 세 개를 다 연결시켜버릴 필요는 없다(노희종)

시스템 자체를 다 적는 게 아니라 유즈케이스 하나를 잡아서 하는 게 맞겠다. 유즈케이스를 정하자.(라정우)

하나를 고른 뒤에 명세서를 다시 작성한다(이준성)

클래스 다이어그램을 했을 때처럼 프로세스를 정하고 모델링을 하면 되는 것 같다(라정우)

모델링은 그냥 예제를 따라하면 될 것 같다(노희종)

게시판 관리자(이준성), 설정(노희종), (임시)게시글(라정우)

회원정보를 할 때 따라해도 상관 없나?(노희종)

모두 같은 유즈케이스를 골라야 한다. 그리는 스킬을 보기 위함이다.

유즈케이스로 게시글 쓰기로 하도록 하자

유즈케이스에서 시퀸스를 더 보충해서 쓰는 것이 좋을 것 같다(이준성)

다시 쓸 필요는 없고 단지 예시를 보면 될 것 같다(노희종)

객체에 로그인, 게시판, 게시글이 있어야 할 것 같다(이준성)

어떤 유저가 게시판 끝에 가서 글을 써야 하는데 그 전에 행동들이 있는 것을 적는 것이 목적인 것 같다(노희종)

원래 우린 시스템만 하기로 했었는데 서버를 건들여야 하는가?(노희종)

메시지 :

1. 로그인 요청
2. 답신(양쪽에 노트 필요)
3. 게시글 작성 요청(양쪽에 노트 필요)
4. 게시글 작성 응답

정 부족하다 싶으면 밑에 이벤트를 추가할 수도 있다.

정말 안되겠다 싶으면 별도의 메세지를 추가해보도록 하자.

|  |  |
| --- | --- |
| 유즈케이스 명 | 게시글 작성 |
| 액터 명 | 로그인 회원, 비로그인 회원 |
| 유즈케이스 개요 및 설명 | 회원은 게시판에 게시글을 올릴 수 있다. |
| 사전 조건 | 1. 로그인을 해야 한다. 2. 카테고리를 선택한다. 3. 글쓰기 메뉴가 있어야 한다. |
| 사건 흐름 | |
| 정상 흐름 | 1. 회원은 게시판에 들어간다. 2. 회원은 로그인을 한다. 3. 게시판 안   비로그인 회원은 카테고리로 들어간다.  글쓰기를 |
| 이외 흐름 | 1. 브라우저를 게시글 작성 도중에 닫으려 한다 2. 게시글이 저장된다. 3. 게시판이 닫힌다. |