

1. 프로젝트 기획

기획 목표

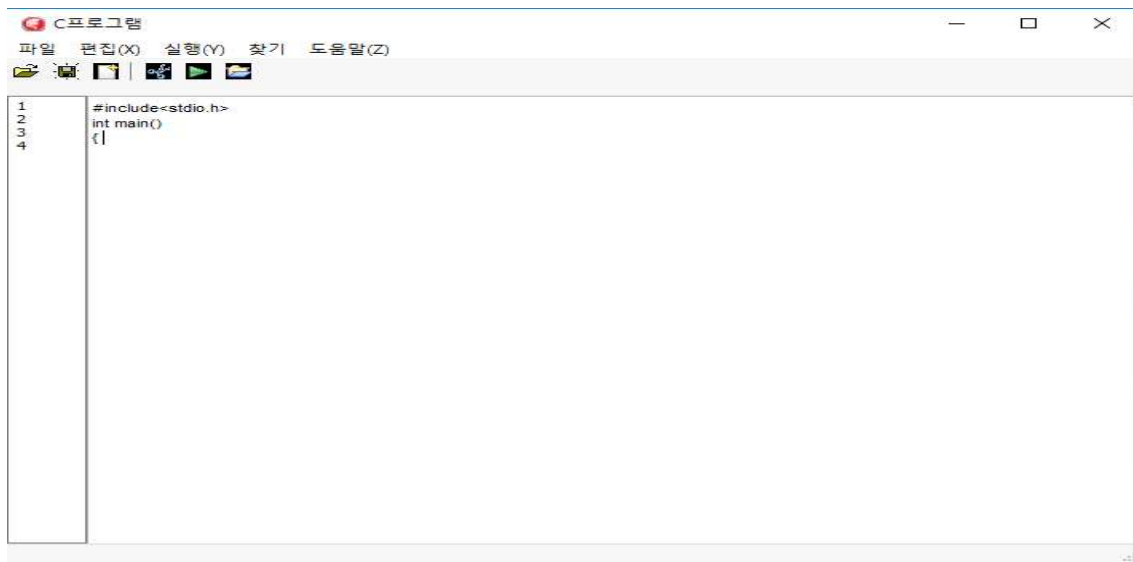
프로그램을 작성시에 초보자들이 사용하기 쉽게 gcc 컴파일로를 제작하고 자신만의 기능 1가지를 구현하여라.

기획 방향

프로그램작성할때 중요한 것이 무엇인지 조사 하던 도중에
간결성이 중요한 요소중에 하나라는 사실을 알고 간결성을 위주로
자신의 기능을 생각해보았고 생각하던 도중에 사용자가 작성한
코드를 블록화 하여 제어할수있다면 코드를 줄일수있으며
코딩시에도 화면에서 간결히 되어 있을것 같아서 블록라고이름 짓고
코프로젝트로 선정하게되었다.

2. 프로젝트 결과물

2-1 인터페이스 모양



각각 부가적인 설명으로

파일 버튼을 누르면 파일을 저장 열기 새로 만들기가 있으며

편집시에는 블록화부분과 되돌리기기능(블록X)

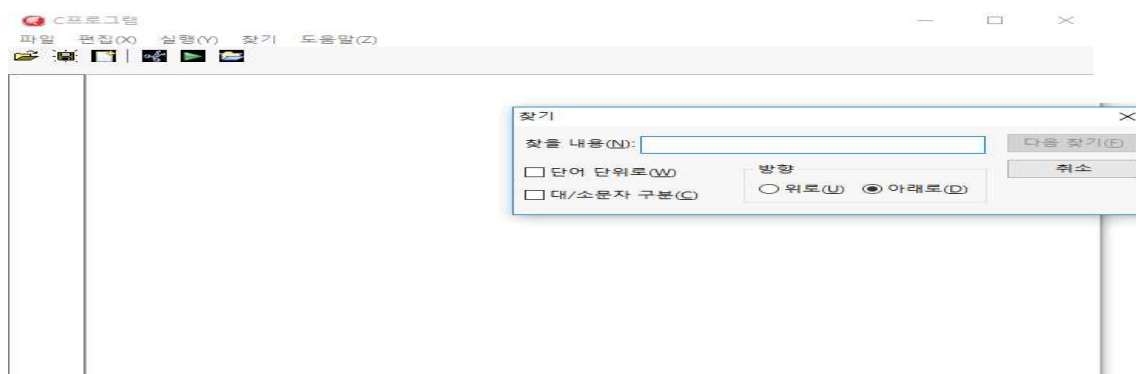
실행, 찾기버튼에서 찾기 및 다른이름으로 바꾸기 기능 이있다..



팝업메뉴를 사용하여 블록화를 시킬수있게 하였다.



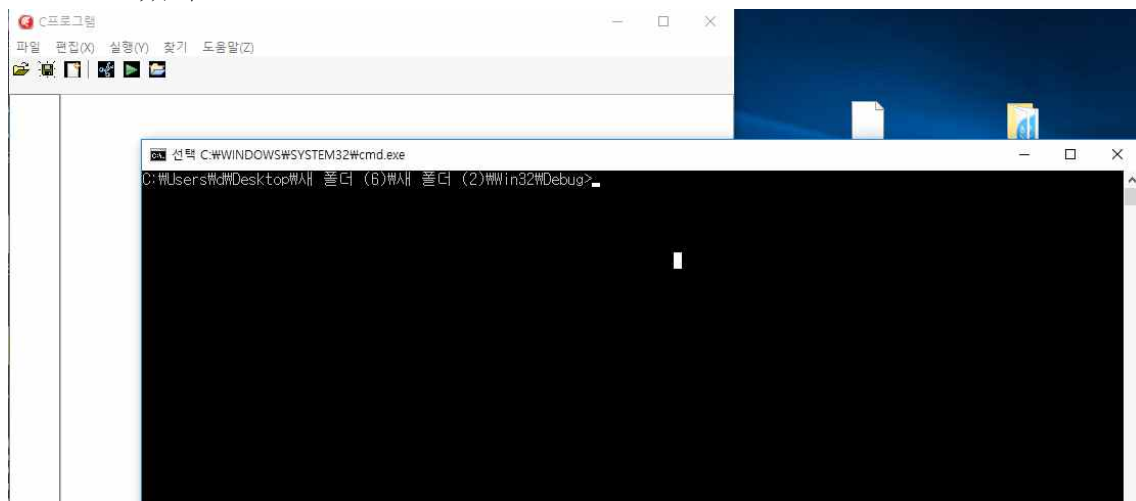
2-2 기본적인 블록화 외에도 파랑색으로 강조하게 만들었다.



2-3 찾기 버튼에서 찾기를 눌렀을 경우에 찾기를 할 수 있다.



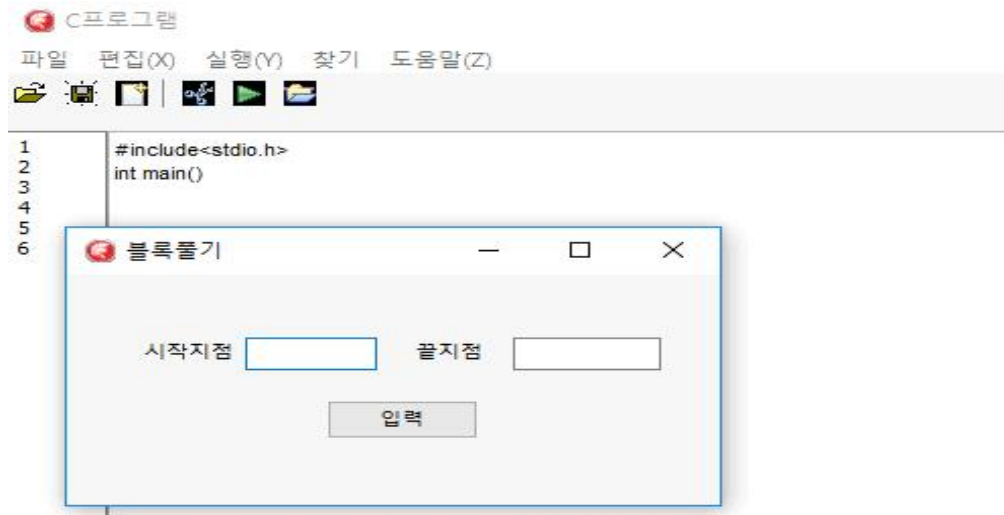
2-4 바꾸기 기능을 만들어서 사용자가 하나만 바꾸거나 모두 바꿀수있게 만들었다.



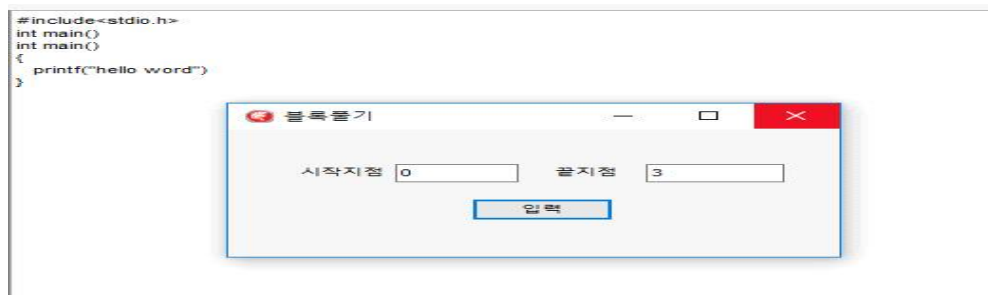
2-5 실행 버튼을 눌렀을경우에 나오는 모습.



2-6 블록화를 하고나서 블록내용확인을 누르게 블록화된내용확인



2-7 블록풀기를 눌렀을 경우 시작지점과 끝지점을입력하는 form이 뜬.



2-8 입력을눌렀을 경우 블록의 내용을 richedit에 다시 나타나게한다.

3. 향후 보강해야 할 점, 제작 후기 등

3-1 향후 보강해야 할점

1) 실행 및 컴파일 기능

컴파일에 있어서 shellexcute를 사용 연결하여 cmd로컴파일 및 실행을 시킴 하지만 계속적인 오류 로인하여 Winexec를 사용하여 CMD 창만 실행시켜 이것이 향후 다른 방식으로 연결될수있는지 확인하여야할것같다.

2) 블록화부분(지운내용을 다시 코드창에 불러옴)

지워진 내용에대하여 무엇이지에대하여는 사용자가 알수있게 하였지 만 사용자가 원할시에 사용된 내용을 다시 출력하고자할때 1개만 출력이되고 나머지부분은 안되는 버그가 계속적으로 발생하여 이 기능은 일단은 미완성으로 남겨두웠는데 기본적으로 삭제를 하였으면 삭제한 부분에 대한 내용을 다시 나타나게 해야되는데 이부분이 미흡한것같다.

3) 인터페이스 부분

사용자가 원하는부분에 대하여 사용자가 마우스로 선택하여 줄을 없애는 기능은 만든것같지만 사용자가 직접 코드창에서 그 일을 실행해야 된다는 단점이있는것같고 또 보기에그냥 없어진것같기만하여 다소 보기가 안좋은것같았다 향후 다시 만들게 된다면 이부분에서도 코드창이아닌부분에 처리할 수 있는 방법이 없을지에 대하여 고민해보고 또한 옆에줄에 +모양을만들어서(처음에 해보려고 클립보드 기능을 사용하여보았지만 클립보드 기능자체가 +로 되는게 아닌 기존의 내용을 담은 하나의 공간이기 때문에 구현 사용 불가능)삭제와 삽입을 좀더 자유자제로 하게 만들었으면 어떨까 생각해보게되었다.

4) 설계 부분

설계에 있어서 무엇이 가장필요한지와 기본적인 개념에대하여 많이부족하였던것같았다 예를들어 스프린트1 ~ 스프린트3 까지는 하고자 하는내용에대해서 설계를 잘했던것같은데 그 다음 스프린트인4~ 스프린트6 까지에서는 계속적으로 출동되는 내용이 생기어서 스프린트의 이슈를 잘못 선정하게되었던점이다, 개인적인프로젝트라서 다행이었지만 대규모 프로젝트나 팀단위프로젝트였다면 잘못된설계로 일정에 못맞출수도있었다는 생각을 하게되었다.

3-2 제작 후기

처음에 시작할때만 해도 GCC가 무엇인지에 대하여도 개념적인 부분이 많이 부족하고 이때문에 설계에 있어서도 GCC 컴파일에 대하여 어떻게 설계할지 몰라서 스프린트 4 ~ 스프린트 6 까지에서 잘못된 내용에 대한 이슈를 생성하였고 이로인하여 스프린트 들간의시간격차를 잘못 조절하여서 프로젝트가 끝날때까지몇몇개의잘못되고 미숙한부분이발생하게되었던것같다. 하면서 또늦긴점이 자신이 생각한 기능보다는 남들과 같이 컴파일 기능을 먼저만들고나서 자신만의기능을먼저 만들었다면 좀더 시간분배를 잘할 수 있지 않았을까 하고 고민을 해보기도하였다.

또한 블록코딩으로해서 만들어서 내용에대한 간결성은 보장된것같아서 선정을 하게된 이유와 개인적으로 상충되지는 생각이나오지않아서 블록코딩에 대해서는 만족스러운 편인것같다, 또한잘못된 설계의 피해를 알게되어서 제작에있어서 설계가 중요하다는 사실을 세삼스럽게 다시 한번느낄 수 있는 계기가 되었던것같다.

※6.27일까지 한 내용 추가사항.

블록화부분(지운내용을 다시 코드창에 불러옴)

- 사용자가 원하는 부분티하여 블록화되었던 내용을 확인하고 블록화 내용을 다시 확인할수 있는 부분을 구현 하려고자하였고 그에 따라서 우선 조각으로 나누어서 생각해서 1. 사용자가 원하는 부분을 1로만채우기. 2. richedit에있는 내용을 사용자가 원하는 부분에 넣기. 3. 사용자가 원하는 부분을 선택하고 사용자가 블록화 했던 첫내용을 다시 richedit에 붙여넣기. 4. 사용자가 원하는 부분을 선택하고 사용자가 블록화한 내용을 보고 원하는 부분을 다시 richedit에 집어 넣기를 순으로 하여 완성하였다.

향후 보강해야할점

- 조금더 생각해서 사용자가 입력해진 내용을 큐로 구현해 보려고 하였지만 큐로 구현시에 들어온 데이터에 대하여 줄형식 변환을 잘 하지 못하여서 그

냥 큐에있는 데이터가 순서대로 쪽나와서 richedit의 내용이 한줄로만 나와서
바뀌게 되었는데 이것에대하여 나중에 보강한다면 좀더 완성도 높은 프로그램
이 될것같다.