

Expert Project 과제 팀별 회의록

		과목명	소프트웨어설계공학
회의 주제	팀 프로젝트 주제 선정 및 추가 할 기능과 적용 할 패턴에 대한 논의		
학과(전공)	컴퓨터소프트웨어공학과		
회의 일시	2019. 04. 09 13:15 ~ 17:30	회의장소	정보공학관 911호
참석자	팀장 김동현 (서명)	팀원 이승윤 (이승윤)	팀원 전찬혁 (전찬혁)
	팀원 신취정 (신취정)		

회의 내용

주요 안건

1. 이전 회의에서 선정했던 2가지의 주제 중에서 어떤 것을 선택할 것인가?
2. 선정된 주제에 추가 할 기능을 무엇이며 어떠한 패턴을 적용 할 것인가?

이전 회의에서 각자 추가 할 기능과 적용시킬 패턴을 조사해오라고 하였다.
그 결과 두 가지 중에서 이상형 윌드컵이 선정되었으며, 프로젝트의 메인 주제를 포켓몬스터로 잡아 패턴들을 적용시키기로 하였습니다.

적용 예상 패턴의 종류

- 빌더 패턴
- 커맨드 패턴
- 스트레지 패턴
- 데코레이터 패턴
- 메멘토 패턴
- 용저버 패턴
- 스테이트 패턴
- 인터레이터 패턴

각 패턴 별 기능 예시를 적은 후 계획서를 작성하였습니다.

다음 회의 때에는 이종빈 교수님께 각 패턴이 적용되는 것이 옳은지 검사를 받은 후 적용 가능한 것을 골라 남은 계획서에 채우기로 하였으며, 다음의 일정 계획을 만든 후, 역할을 분배하기로 하였습니다.

