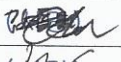





# Expert Project 과제 팀별 회의록

		과목명	소프트웨어설계공학
회의 주제	지금까지 각자 개발한 소스 종합 및 패턴별 시나리오 종합		
학과(전공)	컴퓨터소프트웨어공학과		
회의 일시	2019. 05. 21 14:10 ~ 19:30	회의장소	정보공학관 911호
참석자	팀장 김동현 	팀원 이승윤 	팀원 전찬혁 
	팀원 신취정 		

## 회의 내용

### 주요 안건

1. 각자 개발한 소스 종합 및 앞으로의 진행 방향 논의
2. 구현시킨 패턴별 시나리오 작성 및 boomi로 UML 작성

### < 이전까지의 회의 내용 >

각 구현할 패턴들과 javadoc 준비에 관한 주석 재정립  
포켓몬 데이터의 연동 방식 고안

### < 각자 개발한 소스 종합 및 앞으로의 진행 방향 논의 >

14:10분에 저번 회의에서 예정했던 각자 새로 작성한 주석을 바탕으로 프로그램 개발 진행 상황을 합치기로 하였음. 전찬혁 학생이 작업한 내용을 git에 commit 하였고 그 것을 바탕으로 다 같이 sonarqube 처리 후 신취정학생이 commit 하기로 함.

### < 구현시킨 패턴별 시나리오 작성 및 UML 작성 >

메멘토, 스트레지 패턴의 시나리오 및 UML은 미리 만들었으니, 지금까지 구현한 이터레이터 패턴과 커맨드 패턴의 시나리오와 UML을 만들기로 하여 교수님께 검사받기로 하였음.

### < 다음 회의에 관하여 >

수요일 수업 시간에 교수님께 여쭙본 것을 수정하고 남은 것을 더 구현 하려 패턴들을 더 적용해 보기로 하였음.

