

Expert Project 과제 팀별 회의록

과목명 소프트웨어설계공학

회의 주제	메멘토 패턴 적용 및 포켓몬 클래스 추가와 사용 될 데이터베이스에 관해서		
학과(전공)	컴퓨터소프트웨어공학과		
회의 일시	2019. 05. 13 16:05 ~ 17:30	회의장소	정보공학관 914호
참석자	팀장 김동현 (김동현)	팀원 이승윤 (이승윤)	팀원 전찬혁 (전찬혁)
	팀원 신희정 (신희정)		

회의 내용

주요 안건

1. 본 게임 개발 및 메멘토 패턴 적용
2. 사용될 데이터 저장 방식

<이전 회의 결과>

각 역할 분담 및 역할 수행 리스트 설정 및 테스트 케이스 준비

<개발 진행 상황>

김동현 - 포켓몬 도감 가능 (스트레티지 패턴) - 내돈 객체 조건할 당론제 제외 완료.

이승윤 - 로그인 UI 화면 및 메인 화면 완성. java.io (입출력) 공부

전찬혁 - 포켓몬 비교 선택 메인 게임 가능 설계 및 구현, 이전의 선택 되돌리기 기능(메멘토 패턴) 구현 완료.

신희정 - 포켓몬 선택 결과 화면 UI에 외부 그래프 연동, 추가할 기능 생각

<진행 대기>

각자의 개발 클래스 합치기 작업 진행

<의논점>

사용자의 포켓몬 추가로 데이터 추가시에 포켓몬 정보를 어떻게 저장하여 야 하는지 의논

<다음 회의까지 필요한 준비>

각자 데이터 추가 시 저장 방식 고민해 보기.

김동현, 전찬혁은 각자 적용한 패턴의 UML 그려오기.

