

Expert Project 과제 팀별 회의록

과목명 소프트웨어설계공학

회의 주제	빌더 패턴, 옵저버 패턴 적용 및 Sonar Qube 버그 제거		
학과(전공)	컴퓨터소프트웨어공학과		
회의 일시	2019. 05. 24 11:00 ~ 15:30	회의장소	정보공학관 911호
참석자	팀장 김동현 (서명)	팀원 이승윤 (서명)	팀원 전찬혁 (서명)
	팀원 신취정 (서명)		

회의 내용

주요 안건

1. 패턴 수정 및 적용하기
2. Sonar Qube 버그 제거

<이전까지의 회의내용>

교수님께 지금까지 적용했던 패턴 목록 UML 그려가서 질문하기.

<패턴 수정 및 적용>

스트레티지 패턴에 관한 UML과 시나리오를 교수님께 가져갔으나, 패턴의 적용 상황이 잘못되었다는 지적을 받게 되어 패턴을 수정하였음.

스트레티지 패턴 → 빌더 패턴 변경하기로 하여 이와 관련된 클래스들을 전부 수정하기로 하였음. 또한 메멘토 패턴을 스택을 사용한 구현 방식에서 리스트를 사용한 방식으로 수정하여 구현하기로 하였으며 옵저버 패턴을 추가로 구현하여 적용해 보기로 함.

<Sonar Qube Bugs 제거>

기존에 했던 Sonar Qube 정적분석 이후 프로그램 소스코드를 합쳐서 새로 정적 분석을 진행하였고 Bugs가 13개 ~ 15개 정도까지 증가하였으나 Bug를 깔끔하게 제거하여 Commit하였다.

<다음 회의까지 할 것>

각 패턴 재 적용 및 UML 그리기, 교수님께 질문 및 남은부분 최종 구현

