

Expert Project 과제 팀별 회의록

과목명 소프트웨어설계공학

회의 주제	javadoc 사용 관련 주의할 점 이야기 및 앞으로의 개발		
학과(전공)	컴퓨터소프트웨어공학과		
회의 일시	2019. 05. 16 15:55 ~ 17:30	회의장소	정보공학관 911호
참석자	팀장 김동현 (김동현)	팀원 이승윤 (이승윤)	팀원 전찬혁 (전찬혁)
	팀원 신휘정 (신휘정)		

회의 내용

주요 안건

1. javadoc 사용 관련 주석 작성 방법 교육
2. 각자 2가지 종류의 패턴 선택
3. 포켓몬 DB의 정보와 현재 프로그램 연동 방법 고안

<이전까지의 회의 내용>

스트레티지 패턴, 메멘토 패턴 구현 완료.

스트레티지 패턴과 메멘토 패턴의 UML 그리기.

<javadoc 사용 관련 주석 작성 방법 교육>

팀장의 주도하에 javadoc에 사용될 주석 방식에 대한 교육을 진행하였음.

//로 표기하던 주석을 지우고 /* * */안에 표기하였으며, 클래스 상단에

@since 다음에 올 년-월-일 관련 정보에 대한 내용을 교육하였으며

다음 회의 이전까지 각자가 짜온 코드에 대한 주석을 고쳐 오기로 하였음.

<구현할 패턴에 관하여>

수업시간에 교수님께서 패턴을 5개 했다고 가져와 보아야 인정받지 못한다는 말씀을 하셔서 각자 패턴을 1~2개씩 구현하고 그에 관한 시나리오를 작성해 와서 교수님께 질문하기로 하였음.

김동현 - 스트레티지, 데코레이터 + α

전찬혁 - 메멘토, 스테이트 + α

신휘정 - 이터레이터, 컴포지트 + α

이승윤 - 싱글톤, 커맨드 + α

<포켓몬 DB의 연동 방법 고안>

스트레티지로 만들어진 포켓몬 객체들이 있다면 DB가 필요 없다는 의견이 나왔으나, 계획서에 개인이 포켓몬 도감을 추가할 수 있어야 한다는 구절과 관리자가 포켓몬이 업데이트되면 추가할 수 있어야 하므로 연동하는 방식을 고안하게 되었다.

Java 파일을 생성하는 클래스를 만들어 GUI에 연동시키고, 최초로 DB의 정보를 읽어와서 그에 따라 포켓몬 구현 클래스를 만들고, 사용자의 개인 포켓몬 DB에 관한 정보를 입력받아 따로 구현한다.
이를 구현하였고 실제 동작하는지 확인해 보기로 하였다

<테스트>

메멘토 패턴에서 stack에 쌓인 객체가 없을 때 문제가 발생하지 않는가?

- 발생하지 않음.

포켓몬 생성 클래스를 사용시 잘못된 값이 들어가더라도 문제없이 동작하는가? - 생성은 되나 오류코드로 처리되어 동작하지 않음.

<다음 회의에 관하여>

각자 새로 작성해온 주석과 클래스명, 변수 이름, 메소드 명을 자신의 역할을 보여줄수 있도록 재명명해오기.

⇒ 결과를 바탕으로 다음 회의에서 1차로 합치는 작업 후 거기에서부터 남은 개발 지속 및 sonarqube 테스트 후 코드 에러 없앤 후 동적 테스트, junit 공부해보기.

