

종합설계1_02분반 week13 보고서

201701972 고태완

프로젝트 방향 재설정

멘토링 그 이후

- 현재 메인 시스템이 3개로 규모가 너무 큼 (웹기반 동영상강의플랫폼, 퀴즈-채점, 도커를 이용한 실습 환경)
- 도커를 이용한 실습 환경에 초점을 맞추기로 결정(선택과 집중)
- 이미 시장에서 잘 사용되고 있는 이론 강의에 대한 서비스 및 퀴즈는 최종 프로젝트에서 삭제
- 실습 환경을 이미지로 저장하여 수강생들 개개인에게 하나의 컨테이너로 제공
 - => OS에 대한 접근이 필요한 실습에서 수강생은 root 권한으로 자유롭게 실습 진행 가능, 단 1회용 컨테이너, 실습이 끝난 후에 삭제됨
 - => Shell과 Code Editor를 웹페이지에서 제공
 - 단 Shell을 사용하지 않아도 되는 경우(OS에 접근하지 않아도 되는 경우) Shell을 제공하지 않음
 - Code Editor를 사용할 경우에 채점을 하지 않고 컴파일 된 결과만 보여줌.
 - => 기본적으로 사용자가 업로드한 실습 강의에 대해서 저장된 실습의 난이도를 이용해 사용자에게 수준별 학습을 제공할 수 있도록 Curation한다.
 - => 특정 강사가 특정 사용자들에 대해서만 실습을 가능하게 할 것을 원하는 경우, 이 실습은 private 상태가 되며 특정 강사가 저장한 환경으로 사용 권한을 가진 수강생 들에 한해서 해당 환경으로 바로 실습을 진행 할 수 있도록 한다.
- Docker와 Kubernetes를 이용한 Orchestration 방식의 유연한 서버 운영
- CI(Continuous Integration) 기반의 소스 코드 에디터 사용. 소스코드를 올리면 빌드 후 여러 포함한 결과 리포트를 사용자에게 보여줌.

위와 같은 이유로 웹기반 동영상강의플랫폼, 퀴즈-채점은 제거
도커를 이용한 실습 환경 중점적으로 구현 => SE문서에 좀 더 상세하게 기록

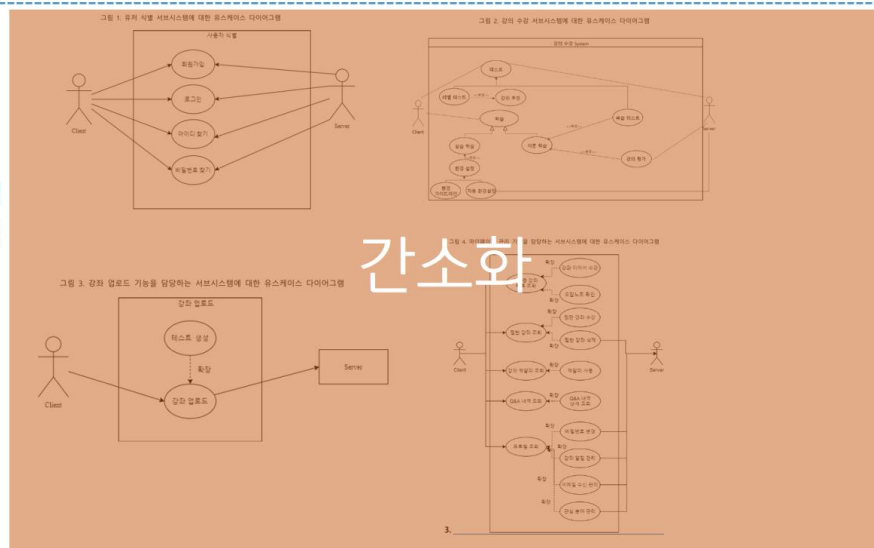
→ 문서 재작성 및 프로토타입 재제작

아칸자용학습

문서 간소화 및 재작성 (실습에 집중)

문서

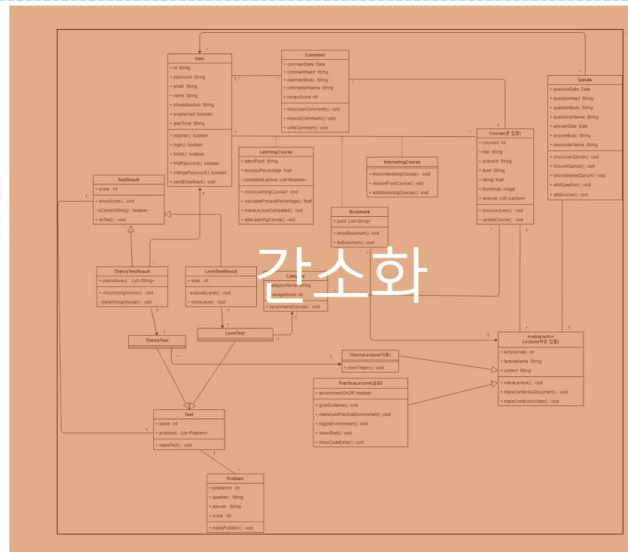
1. 문제정의서
2. 요구사항명세서
3. 유스케이스
4. 클래스 다이어그램
5. 시퀀스 다이어그램



아칸자용학습

문서

1. 문제정의서
2. 요구사항명세서
3. 유스케이스
4. 클래스다이어그램
5. 시퀀스다이어그램



프로토타입 Version 2 제작

프로토타입 V2

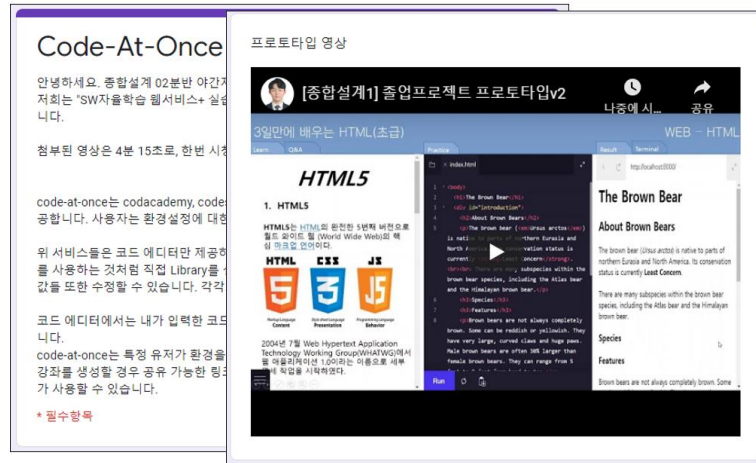
Demo: <https://youtu.be/rGqttuH5E8s>



설문조사 및 분석

설문조사

SW와 관련이 있는 지인들에게 요청, 6명이 응답



설문조사

설문 결과



결론

사용자들은 기존의 다양한 기능을 제공할 때 보다 부족한 점을 느끼지 못하였고, 좀 더 전문화된 실습 환경 서비스 구축으로 프로젝트가 전환이 되었다.

Youtube Link : <https://youtu.be/tUYiPwmZZ8c>

Github Link : <https://github.com/Night-Self-Study/the-design-sprint>