

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

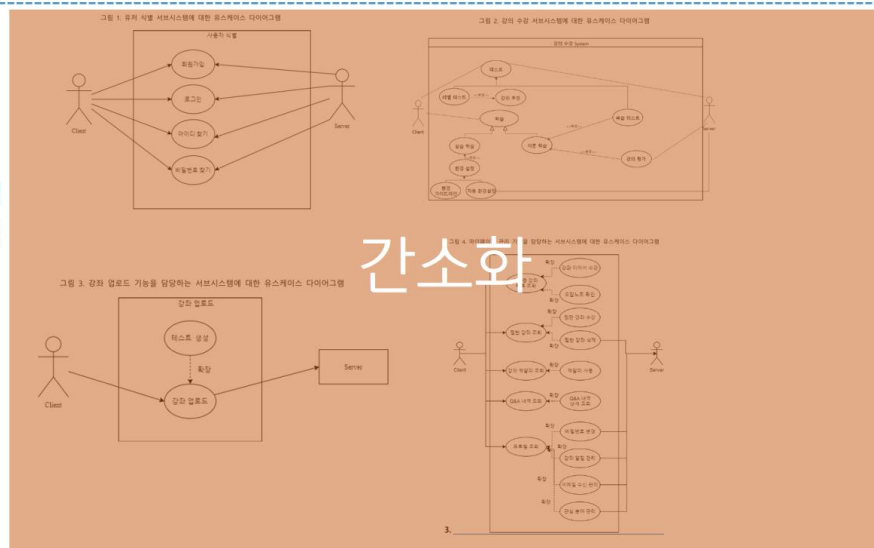
→ 문서 재작성 및 프로토타입 재제작

아칸자용학습

문서 간소화 및 재작성 (실습에 집중)

문서

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

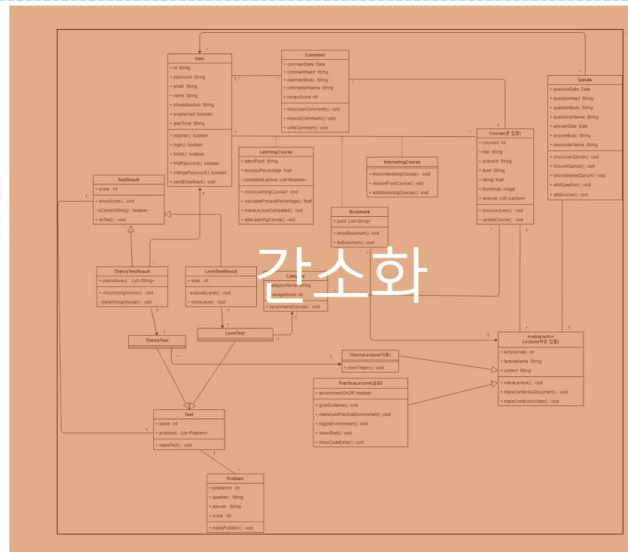


간소화

아칸자용학습

문서

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



프로토타입 Version 2 제작

프로토타입 V2

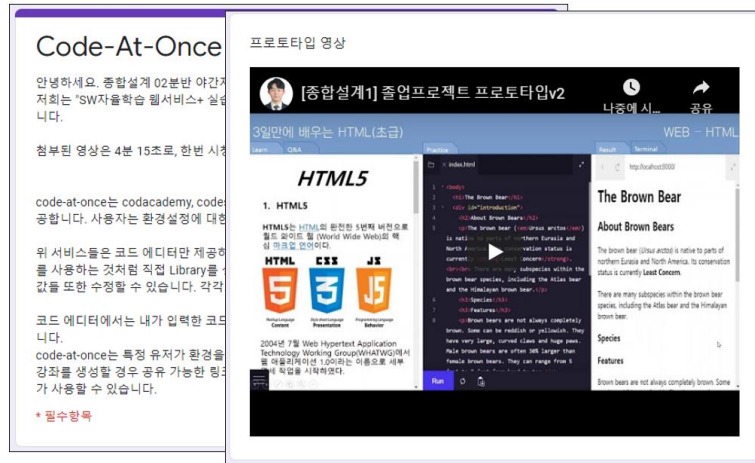
Demo: <https://youtu.be/rGqttuH5E8s>



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/FpPVygiRda4>

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