

(개발)프로젝트 팀(활동, 티칭)일지

활동차수	(1)회차		일시	2025/09/15
활동장소	양성재 신민관 5층 휴게소			
프로젝트명	게임 아이디어 인큐베이팅 플랫폼			
멘토링 팀 참석자	학년	(2)학년	학부(과)	소프트웨어학부
	팀장	박성웅 (2022041033)	팀번호	7
	팀원	박정환(2022041038), 하희찬(2022041041)		

활동 내용	<p>주요내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 팀 명 결정 : 300IQ 2. 주제 결정 : 게임 아이디어 인큐베이팅 플랫폼 3. JDK, Spring 설치 중 문제점 <ul style="list-style-type: none"> - 박정환 : 문제점 없음 - 하희찬 : 룸복 getter와 setter가 제대로 작동하지 않는 문제점 -> 재설치를 통해 해결하였음 - 박성웅 : STS가 제대로 설치되지 않은 문제점 발생 -> 사실 이클립스 설치를 안하고 진행해서 실행 프로그램이 포함되지 않았던 것이어서 이클립스 설치를 통해 해결 4. 스프링 주요 개념 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 스프링부트에 대해 알기 위해서는 프레임워크에 대해 알아야한다. 그럼 프레임워크는 뭐냐? 대규모 프로그램을 작성할 때, 그에 걸맞게 더욱 효율적이고 편하게 프로그램을 작성할 수 있도록 만들어진 도구라고 생각하면 된다. 그리고 스프링부트는 자바에서 가장 인기있는 프레임워크이다. - 스프링부트의 주요 개념에는 크게 세가지가 있는데 의존성 주입, 제어의 역전, 관점 지향 프로그래밍이다. <ul style="list-style-type: none"> - 의존성 주입 : 자바에서는 인터페이스를 활용하여 클래스 간의 직접적인 의존 관계를 끊고, 외부에서 생성된 객체를 전달받아 사용한다. 이는 느슨한 결합이라고 하며 의존하고 있는 클래스가 바뀌어도 사용하는 코드를 수정할 필요가 없다는 장점이 있다. 이렇게 외부에서 객체를 전달하는 행위를 의존성 주입이라고 한다. - 제어의 역전 : 의존성 주입을 사용한다해도 객체를 생성하고 주입하는 코드는 개발자가 직접 작성해야 한다. 제어의 역전은 이 객체 생성과 의존성 주입의 제어권이 개발자에게서 프레임워크로 넘어가는 것을 의미한다. 이게 무슨 말이냐? 개발자는 설정만 하면 프레임워크가 객체를 생성하고 의존성을 주입할 수 있도록 다 해준다 이말입니다. 구현하는 방식으로는 XML기반과 annotation기반 방법이 있는데 현재에는 후자 방법이 주로 쓰이고 있다. - 관점 지향 프로그래밍(AOP) : AOP는 여러 클래스에 걸쳐서 공통적으로 기능하는 것들을 상속 없이 수평적으로 구현하는 프로그래밍 기법이다. 이는 공통 기능 코드로 사용하기 쉽도록 하여 해당 코드의 재사용성을 높이고 유지보수를 용이하도록 한다.
향후계획	스프링 프레임워크를 통해 기본적인 플랫폼 개발하는 것을 목적으로 하기
티칭 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스프링 주요 개념 이해 2. 향후계획을 수립
담당교수* 확인	강 재 구

* 활동증빙자료 별도 첨부

[별첨 : 활동 증빙 자료]

