

|       |                    |
|-------|--------------------|
| 교과목명  | 소프트웨어창의설계1(캡스톤디자인) |
| 과제명   | 3회 활동일지            |
| 과제수행팀 | 코드포디시유             |
| 작성날짜  | 2022년 10월 01일      |

요구사항을 분석하여 명확하게 정리하기 위한 요구사항 분석서를 작성하였습니다.

첫번째로, 제안 시스템의 기능과 특징을 먼저 작성을 하였습니다. 저희가 만들려고 하는 시스템은 생활쓰레기의 효율적인 처리를 위한 커뮤니티 앱 입니다. 일반적인 기능으로 로그인/회원가입, 커뮤니티 기능(글쓰기, 검색 등), 1:1 채팅, 문자서비스, 위치 및 지도 서비스가 들어갈 수 있습니다. 시스템의 가장 중요한 특징은 원활한 커뮤니케이션 방식입니다, 일반 채팅만이 커뮤니케이션 수단이 아닌, 문자 서비스를 넣음으로써, 밖에서 리어카를 끌고 다니는 노인들도 인터넷이 필요한 데이터통신의 걱정 없이, 원활하게 서비스를 이용할 수 있습니다. 가장 핵심적인 기능을 중점적으로 구현한 후, 다른 기능들을 계속해서 살을 붙여나갈 것입니다.

시스템 플랫폼을 개발하기 위해서, 웹 서비스 이용을 위한 클라이언트, 인터넷 통신을 위한 IPC로 http프로토콜, 사용자 정보 저장을 위한 데이터베이스, 클라우드 서버(혹은 독립적인 서버)등 각각의 플랫폼 요소로 어떤 것을 사용할지 논의하였습니다. UI작업을 위한 프론트엔드로 리액트 네이티브 사용, 백엔드 프레임워크, 그 안에서도 데이터베이스와 연동하는 부분을 어떤 것을 쓸지에 대해 작성하였습니다.

이 시스템을 개발할 때 어떤 데이터가 필요한지에 대한 데이터 명세부분에 대하여 토의하였습니다. 저희가 만들 시스템의 경우, 사용자 정보, 커뮤니티 글, 글 목록, 채팅 기록 등의 데이터들을 생각한 후, 데이터 테이블들을 만들고, 그 데이터들을 어떻게 서로 구조화 시켜서 연결시킬 것인가를 생각하여 데이터 모델을 토의하였습니다. 협의된 데이터 모델을 토대로 각 데이터 테이블에 대한 세부 명세를 작성할것입니다.

데이터 명세 작성 후, use-case 다이어그램을 사용하여 실제로 사용자가 사용하는 방법이 어떻게 되는 지를 토의할것입니다. 저희 시스템의 사용자의 경우, 쓰레기가 필요한 사람과, 전달하게 되는 사람이 나뉘지게 되어 각기 다른 사용방법을 명세하게 되었습니다. 앱을 들어갈 때 화면에 보이는 기능들의 위주로 토의하였습니다. 사용자들이 실제로 어떻게 사용할 것이라라는 시나리오를 작성하고 그 시나리오 각각에 대한 설명을 작성할것입니다.

사용자 인터페이스 요구사항을 작성할 땐, 처음 시작하는 메인화면에서 갈 수 있는 로그인 화면, 커뮤니티 글 목록 화면, 또 목록화면에서 갈 수 있는 채팅 화면 같은 화면 흐름에 대해 그림을 그리고, 각 화면에 대한 설명, 화면에 대한 그림을 명세하였습니다.

저희는 웹서비스이자 모바일 앱을 만들 것이기 때문에 비교적 화면이 좁고 글씨가 작게 보일 수 있는 제약조건을 가지게 됩니다. 그 점을 감안하여 사용자들이 편하게 사용할 수 있는 환경을 개발할 줄 알아야 합니다.

마지막으로 프로젝트 수행 일정을 논의하였습니다. 앞서 말했던 프론트엔드 개발, 백엔드 개발, 데이터베이스 연동과 같은 개발 작업을 위하여 다음 학기가 시작되기 전에 미리 공부를 한 후 넉넉한 시간을 잡고 개발을 시작하는 게 좋을 것 같다고 판단하였고, 설계가 끝난 후, 겨울학기부터 각 기능별로 일정을 잡아서 시작하기로 하였습니다.