

# 클린코드 2주차 스터디

## 1. 규칙 정하기

<https://github.com/Yooii-Studios/Clean-Code> 사이트에서 chapter 05 ~ 07까지의 내용을 읽고 중요한 부분이라 생각되는 1가지 규칙을 정리해서 가져오기 (1주차 방식과 동일)

## 2. 계산기 Upgrade

목표 : 구현한 계산기를 더 깔끔하고 높은 수준의 계산기로 변경한다!

변경사항1 : 더 계산기 답게

- 이제 변수 2개를 무조건 받지 않고도 실제 계산기처럼 사용할 수 있게 합니다!
- 계산결과를 보려면 '='를 사용하게 바꿉니다
- Ex)  $1 + 3 =$  을 입력해서 4가 나오고 또  $+ 4 =$  를 입력하면 8이 나오게
- 자유로운 방식으로 구현해보세요!!

변경사항2 : 더 객체지향 답게

1. [Interface or abstract 클래스]를 사용하여 만들어지는 메소드들의 형식을 지정
2. Function 클래스를 만들고 [Interface or abstract 클래스]를 사용하여 기능과 관련된 메소드들이 모두 이 클래스에 있게 한다.
3. 메인 메소드에서 기능을 담당하는 Function 객체를 생성해서 기능을 수행한다.

추가사항

1. 입력받는 변수들은 모두 상수값입니다.
2. 결과값이 float형이고 add, divide등을 하는 경우도 있습니다
  - Ex)  $4 / 3 =$  입력 후  $+ 3 =$  을 하는 경우
3. 변수 연산자 변수 = 를 한 번 입력 받은 후에는 연산자와 변수 = 만 입력 받습니다
  - 테스트 예)  $1 + 2 + 3 - 4 =$
  - 테스트 결과) 2

정해진 규칙들을 모두 다 고려하여 자신이 생각하기에 가장 깔끔한 코드를 구현해보세요!

### 3. 일정

#### 1/13 : 정리하기

정리하기는 새롭게 정할 규칙에 대해서 각자 정리해오는 단계입니다. 이 규칙을 하면 무엇이 좋은지, 왜 이 규칙을 써야 하는지 등을 정리해오면 됩니다.

#### 1/14 : 규칙 정하기

규칙 정하기는 각자 가져온 규칙을 모아서 서로 이 규칙을 정한 이유를 들어보고 어느 것을 새로운 규칙으로 할지 정하는 과정입니다. 정해진 규칙으로 토이 프로젝트를 진행하게 됩니다.

#### 1/15 ~ 1/17 : 프로젝트 구현

프로젝트 구현은 정해진 규칙을 실제로 코드로 구현하는 과정입니다. 구현한 코드를 규칙에 맞게 계속해서 수정하는 과정입니다

#### 1/18 : 피드백

피드백은 각자 구현한 토이 프로젝트의 코드를 보고 서로 피드백해주는 과정입니다.

프로젝트를 정해진 규칙에 맞게 잘 구현했는지, 코드에서 더 개선해야할 부분은 무엇인지에 대해서 피드백 하는 과정입니다.

#### 1/19 : 규칙 수정 및 재정의

규칙 수정 및 재정의는 피드백 단계에서 적용한 규칙들을 실제로 구현했을 때 생각한대로 적용되는지 확인해보고 만약 수정사항이 생기면 수정하고 규칙들을 적용하면서 추가적으로 더 적용할 규칙이 생기면 재정의하는 단계입니다.