**클린코드 2주차 스터디**

1. **규칙정하기**

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!**

계산기 변경사항

1. 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!!

추가사항)

입력받는 변수들은 모두 **상수값**입니다.

결과값이 float형이고 add, divide등을 하는 경우도 있습니다!! Ex) 4 / 3 = 입력 후 + 3 = 을 하는경우

변수 연산자 변수 = 를 한번 입력받고 그 다음부터는 연산자와 변수 = 만 입력받습니다

테스트 예) 1 + 2 + 3 – 4 =

테스트 결과) 2

계산기를 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.

정해진 규칙들을 모두 다 고려하고 자신이 생각하기에 코드가 가장 깔끔하다고 생각되게 구현해보세요!!

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.