I장: 요구사항 확인 - 문제풀이 (pl20)	
문제 1 개발을 쓰트웨어의 건물을 만들어 최종 경과를 예측하는 모형.	
시제품을 먼저 만들어 고객에게 전달 후 프로토타입을 바탕으로 소프트웨어를 완성하는 기법	
문제 2	
소프트웨어 생명 주기	
문제 3	
어자일	
문제 4	
스크럼	
문제 5 ?	
익스트림 개발 extreme Programming.	
문제 6 p 22	
1) pair programming	
2) Whole Team	
す でかけい なけい ないとれ いたい ない こう	
문제 기	
BAC C-A+B ZOUH COZ 71/274	
문제 8	
서버 이중화	
문제 <i>9</i>	
l) 기능 요구사항: ㄱ ㄴ ㄷ	
2) 비기능 요구사항: ㄹ	

문제 10 p123 정의, 분지, 관리는 프레를 연구하는 호문
소프트웨어 개발에 있어 고객의 요구사항을 분석하고 명세하는 기법
문제 11? 124
l) 정형적 71법 - 정명 명세
2) 자자연어 비전병 명시
문제 I2
조객의 요구사항이 제대로 반영되었는지, 명세가 완병하고 정확하게 작성되었는지 확인하는 단계
문제 13?
요구사항 % 5출 / 5출 : 무% 어떻게 건한 것인지?
분지: 나 갤러내기
문제 14 명세: 15일 작성 및 문(합)
1) Data Flow 학인 : 정확하고 관전하고 검토
2) Data Store
문제 15? 2130 63가 차의 경이
문제 15? 자료 흐름도 전의 분석 기법
문제 I6
요구사항 분석을 <mark>자동으로 수행해주는 개발 자동화 도구</mark>
2 纽林 明州省 1度
문제 17 ?
1) 711/天 5元
2) 剖内 死
3) <u>각트 차트 세부</u> 건 5분
-, =
문제 I8
I) - 일반화 관계 - 2 의존
2) 그 집합 관계
3) ㄴ 포함 관계

Ƴ) ᄅ 의존 관계	7 28
문제 19	
l) 구조적 다이어그램	
ㄴ 클래스	
ㅁ 객체	
ㅂ 컴포넌트	
ㅅ 배치	
ㅌ 복합체 구조	
ᄑᅖᆌᄌᆝ	
2) 행위 다이어그램	
그 유스케이스	
ㄷ 시퀀스	
르 커뮤니케이션 <<	헷갈림 ^건 남공하니다요
ㅇ 상태	
ス 활동	
ㅊ 상호작용	
크 EH이밍	
문제 20	SUP PH
일부 기능을 공유하는	관계, 를 뭐라고 하더라? UML〉 관계 (p58)
	<u> </u>
문제 기	
1) ((include))	생물대며 생물을 <u>등 상물감박이 필요하</u> → 따로 발리하여 용유
2) 《 extends》	반납기하이 지났다면 연체람과 (축가기능) - 현장
문제 22	
l) 신청할 카드 선택	카드바ુ 선정
2) 신용 양호	
3) 인증 재시도	
-/ -0	

문제 23
UML 클래스 사물 관계 속성 사물!!!!!! 게약조건 — 클래스 다이어그램 P기4
문제 24
클래스와 클래스 사이의 연관 관계를 기술하는 클래스
李阳是 西部 影 \$14 2时到10亿 %是 时 6岁日
문제 25 pl30
카드: 신규신청 객체 생성 사전병당 메시지 바이면 객체 병망하나였음 (일기)
문제 26
Lifeline, Swimlane, Message, Frame, Object
문제 27 Spin Lane
Swimlane Hold Lifeline
5 5
문제 28
로그인화면, 카드선택화면, 회원정보 게드: 난개선정, 신용: 선용확인 라면
문제 29
l) 본인정보 입력
2) 인증 재시도
3) 정보 불일치
/) 정보 일치
문제 30
객체 지향 (소프트웨어 개발) 방법론
문제 3
副에 ① 架 智 地 ② 架 化 型 划 p90
문제 32 대로 1대트웨어 개발이나 유지에 사용
이미 개발된 기능을 다시 사용하여 중복된 기능의 개발을 방지하고 업무 자원을 효율적으로 사용할 수 있게 함

문제 33
LOC 기법
문제34 개공하
소프트웨어 재사용 비슷한 이름이었는데
문제 35
총 라인수 36,000
프로그래머 6
프로그래머당 라인 6,000
평균 생산성 월간 400
<u>/15</u> 7H2
계산식: 36,000 / (6 * 400) = 25 15
답: 25개월 /5
문제 36
COCOMO 모델의 3가지 프로젝트 유형??
초 기준비관리? ?? (전형, 반병3형, 내장형
L 301 271 PLOS
문제 3기
ōt Putram plo3
문제 38
1) 초기형 기분
2) 완성형 ^변 산명
문제 39
기능 어쩌구 (하) 임계 당신 기법
기장 2개 설는 경 호
문제 40
???, 정리, 정량적 관리 수행, 흑님, 예측 pll3

문제 기
3+4+6+5 = 18일
문제 42
I) 인적 관리
2) 작업 관리 일점
문제 43
정식 명칭은 ISO/IEC 5220기 (아닌듯) 몰라몰라몰라
運乳에의 풀길 및 생산성 향상을 위해
문제 44 - 갤러에 프네를 평가 및 개선하는 국제 표준
I) BY ISHL
2) 不包 写出 p112
하나도 모르겠다 미안
문제 45
I) 和是 正圣礼臣
2) 표준器
문제 46
전자정부 프레임워크
문제 4기
하 일단 스프링프레임워크는 아닌듯
닷빗(.NET) 프레임션

2022-03-22 다시풀기!	7(H:	03 46
문제		
개발할 소프트웨어의 견본품을 만들어 완성품을 예상	하는 방법	
문제 2		
소프트웨어 개발 방법론 생명 주기		
문제 3		
어자일		
문제 4		
스크럼		
문제 5		
eXtreme Programming		
문제 6		
l) team programming		
2) == Whole Team		
2) 00 Whole ream		
문제 기		
CAB		
문제 8		
ଠାଟିହା		
문제 9		
1) ¬ ∟ ⊏		
2) =		

문제 10
요구사항을 파악하고 분석하여 정확하고 완벽한 명세서로 기술하는 공학
정의하고 분석 및 관심하는 프로세스를 연구하는 하는
문제 Ⅱ
l) 정형 <mark>젖</mark>
2) 비정형 <mark>젖</mark>
문제 12
요구사항이 완벽하고 정확하게 기술되었는지 명세서를 확인하는 단계
문제 13
요구사항 색병 5호 → 전 단계를 확인하다
문제 14
I) Data Flow
2) Data Store
문제 15 P (25
뭐더라? 구소의 보너 기법
문제 16 로 보기 명세서 각정
요구사항 파악과 (분석)을 자동으로 수행하는 자동화 도구
문제 [7]
Or 呈라~~ 冰风 斑, 刻风 斑, 세坞 斑
문제 18 이나게 (···· 이건
USINAPORAL TO
- 2viet
27
4) = ⁷
+/ -

문제 19
I) /i L of D U A E II
2) cozza 9/11/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0
문제 20
집합관계 일반한 관계
문제 21 0vaile IV Third 72k
EM 21 1) 《include》 船州心 Cholo 1734
2) 《 extends》
문제 22
l) 카드발급 신청
2) 신용 양호
3) 인증 재시도
문제 23
_ 제약 조건
문제 24
클래스 사이의 연관 관계를 기술하는 클래스
LOIM 和 题的中学学的什里到回想 发 an
문제 25
신청생성
문제 26
Object, Lifeline, Active Box, Message Fram
Coject, Ellenne, Nettve Box, Hessage
문제 2기
Lifeline
Litetine

문제 28
:로그인화면
:카드선택화면
카드:신규신청
신용:신용확인 화면
문제 29
l) 본인정보 입력
2) 인증 재시도
3) 정보 불일치
4) 정보 일치
문제 30
객체 지향 개발 방법론
문제 3
원데 입무 영역 분석, 입무 시스템 설계
문제 32
이미 개발된 소프트웨어를 사용하여 개발에 필요한 인적, 금전적 자원을 절약한다.
L CHE CIEGION NUSULY POINT YES
문제 33
LOC
문제 34
소프트웨어 재공학
문제 35
계산식: 36000/(6*400)
답: 15개월

문제 36	
COCOMO : ग्वेंब, एस्मेब, परिषे	
문제 3기	
Putnam	COCOMO
	॰ 19वं - एटिखं - पिठंवं
문제 38	· 개형-중간형 - 발건형
1) 초반형? 기본형	153-363-363
2) 완성형?	
문제 39	
ㅎㅎ CPM (임계 경로 기법)	
문제 40	
के क्या मार्थ हा	
정량적 관리만 기억난다 - 건설하에 ~ ?	
문제 뇌	
18일	
10 E	
문제 42	
l) 인력 관리	
2) 일정 관리	
문제 43	
몰라 4프웨어 품질 및 생산성 형상을 위해	征导的 理例을 평가 및 개선하는 利登
문제 44	
1) 프로젝트 프로세스 공학 프로세스	
2) ē	

문제 45			
l) 프로젝트			
2) 표준 <mark>품질</mark>			
문제 46			
전자정부 프레임워크			
문제 4기			
<u> 스프링은 아니고 이거 저번에도 틀</u>	렸는 데		
닷빗(NET) 프게임워크			