Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram_COMMISSION EMPLOYEE interaction SequenceDiagram_월급계산(commission employee) Controller_Factory PAYROLL_CONTROLLER HUMANRESOURCES_DB SALARY_STRATEGY COMMISSION_SALARY_STRATEGY Comission_Employee SALES 1 : create_Commission_payRoll_Controller 2 : Commission_Salary_Strategy 3 : request to calculate and save employee month payroll 4 : request employee information 5 : response employee information 6 : compute total payroll 7 : compute_total_payRoll 8 : get_Employee_Salary 9 : commission_salary 10 : Commission_salary 11 : setEmplotee_PayRoll 12 : response employee commission fee 13 : response success message 가장 핵심적인 부분!!! 기상 역용이는 무료에 기본급을 대해 받는 직원이다 해당 직원의 Pay Roll[필급]가산의 Process를 설명하였습니다. 우선 Factory에 발립 귀실은 원학 Estrategy 클러스를 Commission Employee는 수료에 기본급을 대해 받는 직원이다 해당 직원의 Pay Roll[필급]가산의 Process를 설명하였습니다. 우선 Factory에 발립 귀실은 원학 Estrategy 클러스를 Commission Employee 관리하는 Payroll Controller가 월급 계산 요청을 받고 해당 직원의 정보를 HUMANRESOURCESDB에 가져옵니다. 그리고 나서 CONTROLLER는 월급 계산을 위한 STRATEGY PATTERN의 인터페이스에 관련 정보를 전하면,COMMISSION EMPLOYEE, HOURLY EMPLOYEE별로 다른 월급 계산 청록을 가지는 STRATEGY COMMISSION, SALARY STRATEGY를 호흡합니다. 그 후, 해당 직원의 수무료를 가지면 기계에 어짐만을 판매를 작업 보통 SALESDBE로부터 일어옵니다. 이후 직원의 TOTAL_PAYROLL정보를 쟁신하고 최종 월급을 RETURN합니다. 이 과정에서 CONTROLLER, LOW COUPLING STRATEGY, HIGH COHESION의 패턴이 적용되었습니다.