



프로젝트 소개

다양한 회사에서 가지고 있고, 다양한 버전으로 개발이 진행되는 쿠폰 서비스

이번 스프린트의 목적

- 요구사항 분석하기
- 문제 해결 시퀀스 정의하기
- 시퀀스 다이어그램 작성하기

활동 일정

날짜	활동 내역
3월 4일	#2 회의록 분석, 요구사항 정리 #8 쿠폰 종류 정하기
3월 11일	#1 블로그 플랫폼 선정 #4 문제 해결 시퀀스 정의
3월 18일	#13 시퀀스 다이어그램 문법 조사 #5 스켈레톤 시퀀스 다이어그램 작성

활동 내역

요구 사항 분석하기

개발을 진행하기 앞서 가장 먼저 하는 것이 바로 "요구사항 분석"이다.


일반적인 SI 업체에서는 개발에 들어가기 전, 요구 사항들을 다 모아서 REP(request for proposal)을 만듭니다.

SI 업체? 타사의 시스템에 대한 전반적인 개발, 유지 보수 또는 시스템 통합 개발 서비스를 제공하고 프로젝트 베이스로 수익을 창출하는 회사

요구 사항이 다 나오면, 브레인 스토밍을 통해 시스템을 어떻게 요구 사항에 맞게 만들어 가는지 더 구체적으로 설계해야겠죠?

요구 사항 제안 시 고려 사항

- 해결하고자 하는 것이 무엇인지 명확히 제시한다.
- 한 문장으로 나와야 한다.



mtak0235 commented last month

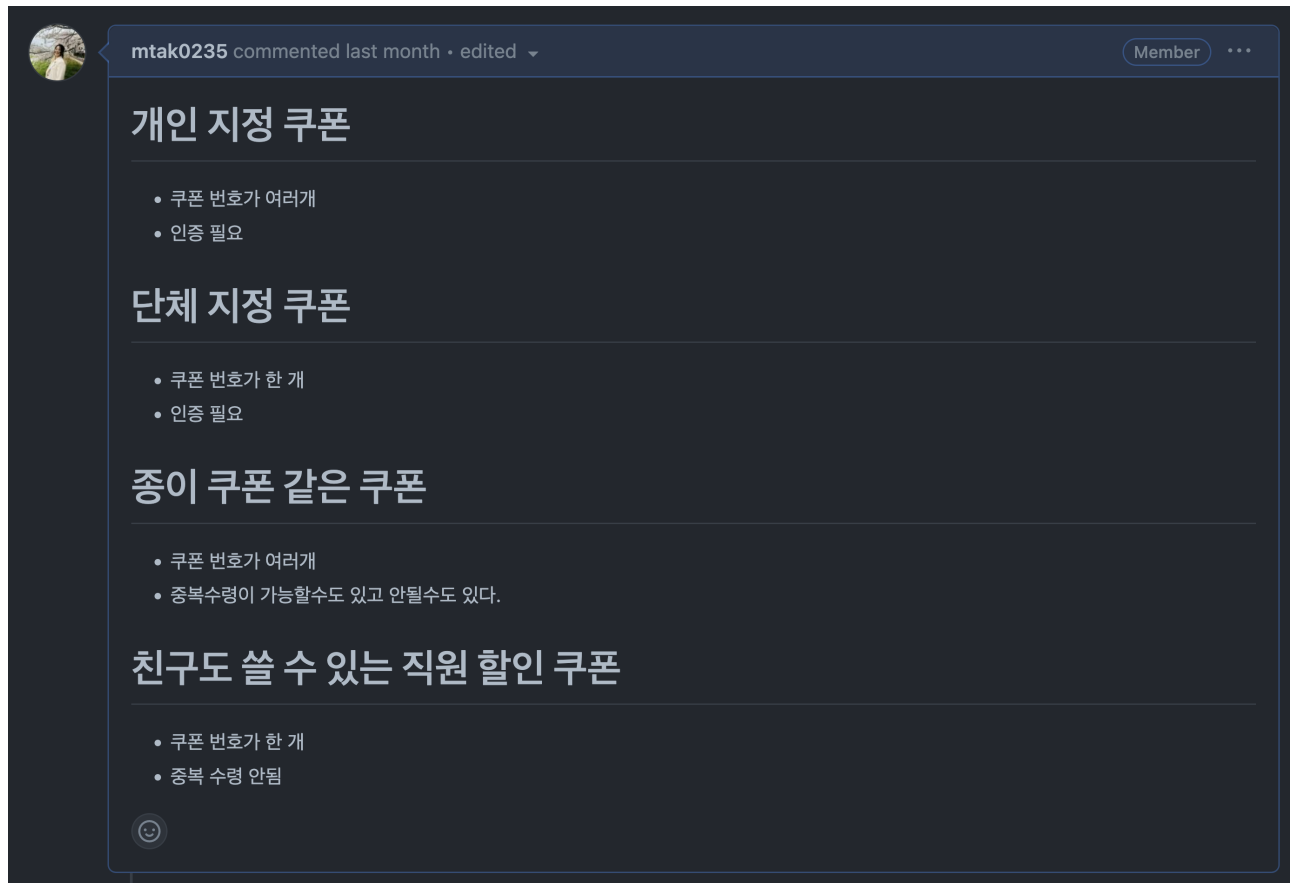
Member Author ...

요구사항

- 쿠폰을 정기적으로 보낸다.
- 쿠폰의 종류를 다양하게 한다.
- 쿠폰 발급에 대한 서비스 히스토리를 볼 수 있다.

- 회의 요약

- [쿠폰 종류 분석](#)



문제 해결 시퀀스 정의하기

- 요구사항에 대한 구체적인 실행 방법을 시퀀스 별로 정의 합니다.
- 시퀀스별 필요한 데이터를 유추할 수 있습니다.
- 추후 데이터베이스의 정규화 과정을 진행 할 수 있습니다.
- [문제 해결 시퀀스 정의](#)

- 필요할 것 같은 데이터

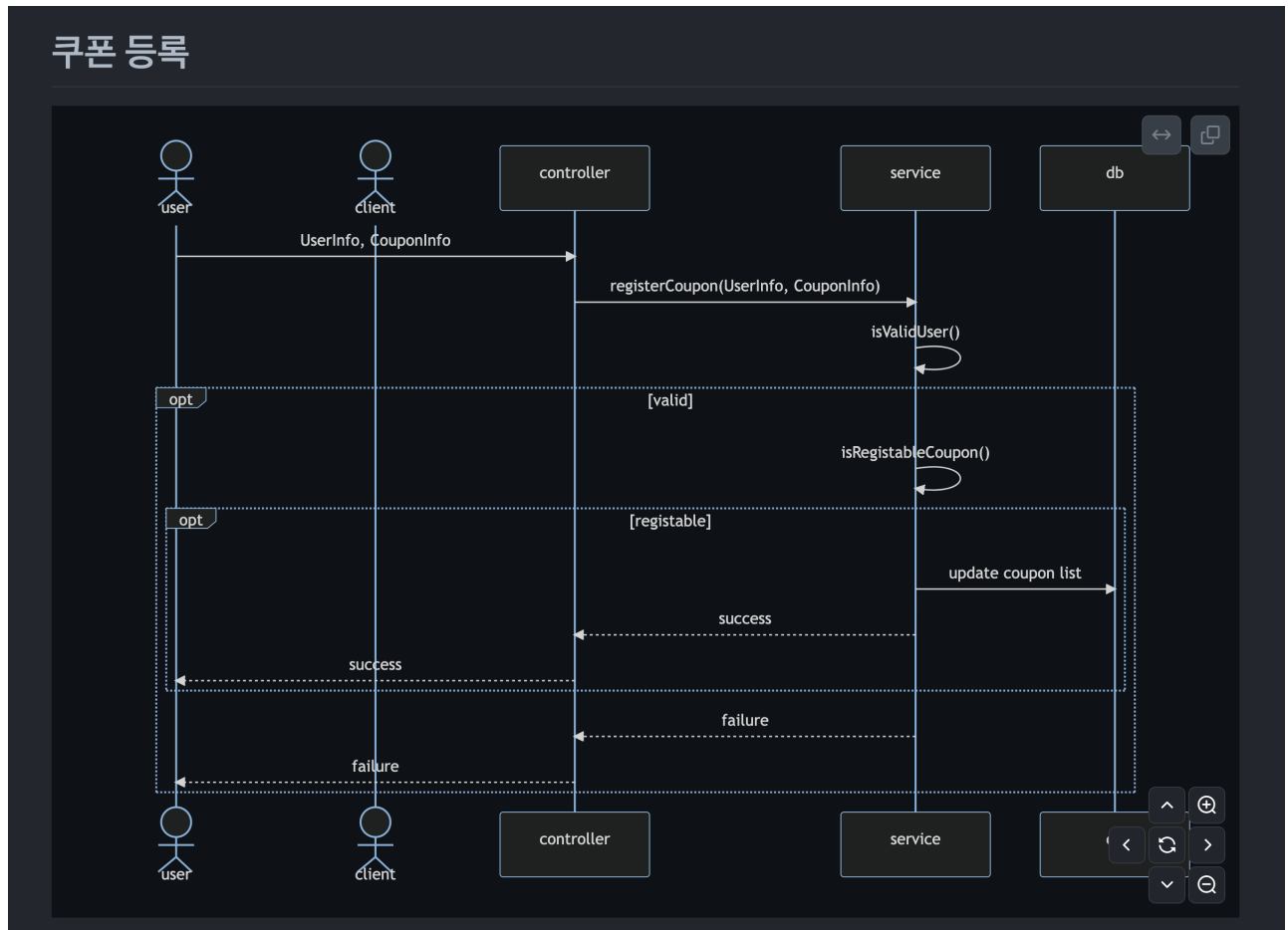
<데이터>

- 쿠폰 정책 명
- 쿠폰 할인 구분
 - % 할인
 - 최소 사용 금액
 - 일괄
 - X원 할인
 - 최소 사용 금액
 - 일괄
 - 1 + X 할인
 - 기타
- 다운로드 할 수 있는 기간
- 사용할 수 있는 기간
- 중복 가능 여부
- 수량 제한 여부
 - 수량 제한 함.
 - 최대 발급 건수
 - 수량 제한 안함.
- 고객 인증이 필요 여부
 - 쿠폰 푸시 여부
- 쿠폰 발행 사유
- 사용 가능 요일
- 쿠폰 이미지
- 상품 정보

시퀀스 다이어그램 작성하기

- 문제해결을 위한 시퀀스를 실제 개발을 프레임워크에 적용하여 파싱한다.
- 프레임워크에서 제공하는 각각의 포지션에 맞게 문제해결 시퀀스를 마이크로단위로 작은 단위로 쪼개서 각각의 위치시키면서 실제 코드 작성 전에 시뮬레이션을 할 수 있다.

- 눈으로 코드의 흐름과 데이터의 흐름을 볼 수 있어야 한다.



UserInfo

- userID

CouponInfo

- couponID

시퀀스 다이어그램 phase - 0

리소스 배분

3월 4일, 3월 11일 , 3월 18일 각 10:00 ~ 17:00

다음 스프린트의 목적

- 서비스 데이터 정의하기
- DB 정규화하기
- MVP 개발