

Korea  
Software  
Technology  
Association



## UML2.x 기초 다루기 실습

*훈련기간: 2010.01.25 ~ 02.05*

**강사명: 손재현** -넥스트트리소프트  
-jhsohn@nextree.co.kr

## □ 교육 목표 & 특징

- UML2.x의 이해
- 유스케이스 작성
- 객체모델링 이해
- UML2.x의 다양한 다이어그램 이해 및 활용
- 모델링 도구 사용법 습득

- 본 강의는 아래 기술에 대한 이해를 필요로 합니다.
  - 객체지향 언어(Java) 기초
  - 개발프로세스 이해

□ 교육은 매 회 4 시간씩 총 5회에 걸쳐 진행합니다.

1 일차	2 일차	3 일차	4 일차	5 일차
<ul style="list-style-type: none"> <li>- UML 개요</li> <li>UML 소개</li> <li>UML 역사</li> <li>UML 다이어그램분류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구조 다이어그램</li> <li>클래스</li> <li>객체</li> <li>컴포넌트</li> <li>배치</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 행위 다이어그램</li> <li>유스케이스</li> <li>액티비티</li> <li>상태기계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상호작용 다이어그램</li> <li>상호작용 Overview</li> <li>시퀀스</li> <li>커뮤니케이션</li> <li>타이밍</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유스케이스 I</li> <li>유스케이스 개요</li> <li>유스케이스 내용</li> <li>유스케이스 다이어그램</li> </ul>
6 일차	7 일차	8 일차	9 일차	10 일차
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유스케이스 II</li> <li>유스케이스 목표수준</li> <li>유스케이스 명세</li> <li>유스케이스 패턴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유스케이스 III</li> <li>유스케이스 분석기법</li> <li>분석클래스</li> <li>제어클래스</li> <li>실체클래스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 요구사항 모델실습 I</li> <li>유스케이스</li> <li>사용자 시나리오</li> <li>핵심개념 모델</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 요구사항 모델실습 II</li> <li>인터페이스 추출</li> <li>유스케이스 분석</li> <li>컴포넌트 식별</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 설계모델 실습</li> <li>컴포넌트 설계</li> <li>유스케이스 설계</li> <li>도메인 모델</li> </ul>

# 3일차 – 행위 다이어그램

## 1. 액티비티 다이어그램

ONE STEP AHEAD

# 1. 액티비티 다이어그램

## □ Problem 제시

ONE STEP AHEAD

## □ 경매시스템: 로그인

예제 어플리케이션은 간단한 온라인 경매이다.

관리자는 경매할 물품 분류에 사용하는 카테고리를 등록하고 관리하고, 특정 경매 건에 대해서 강제로 마감할 수 있는 권한을 가지고 있다.

**일반 사용자는 경매를 등록하거나 입찰에 참여할 수 없고 회원으로 등록해야만 사용이 가능하다.** 이 사이트의 회원이 되면 경매를 등록하여 자신의 물품을 판매할 수도 있고 남이 올린 경매에 입찰하여 낙찰될 경우 물품을 구매할 수 있다.

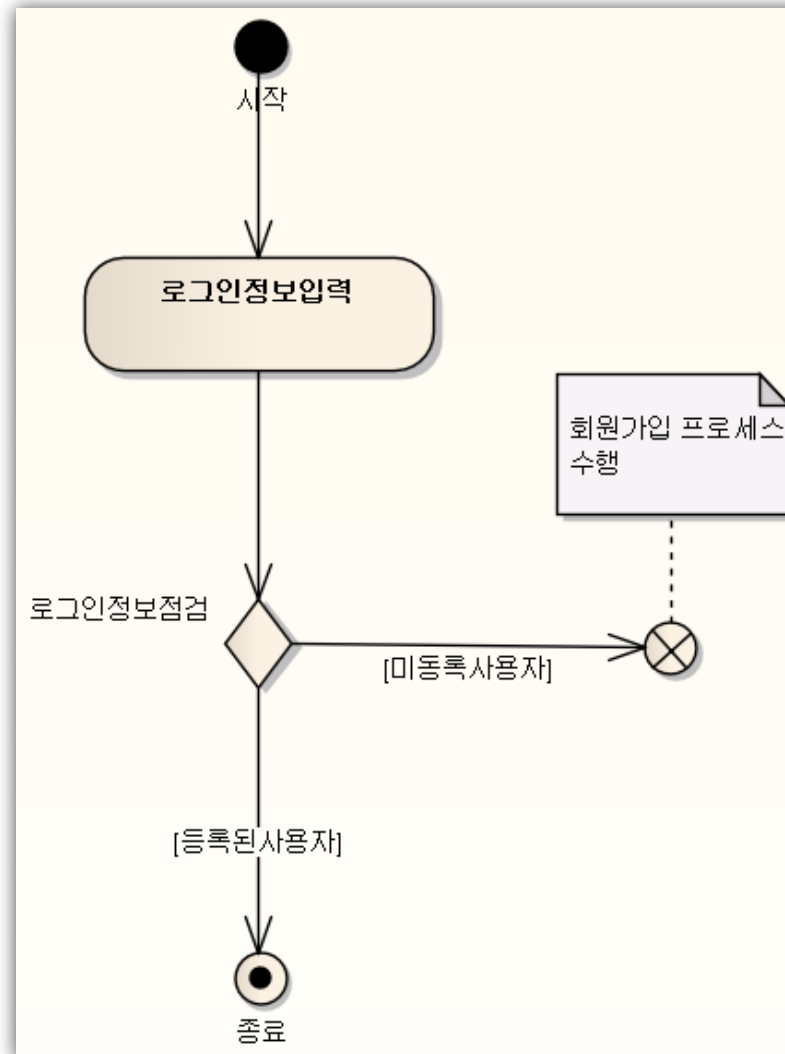
경매 등록 시 경매 시작 시간과 종료 시각을 지정하여야 한다(실습 시스템에서는 시작 시간은 현재 시각으로 설정한다). 회원은 누구나 경매 건에 대해 입찰을 할 수 있으며, 입찰 시에는 금액은 자동증가 금액이 적용되므로 회원은 금액 제시 없이 입찰을 한다. (경매 정보에 즉시 구매 가격은 표시하지만 즉시 구매 처리는 실습 시스템에 포함하지 않는다.)

종료 시각이 되면 시스템 내부의 경매 마감 타이머에 의해 마감처리된다. 경매 마감 시, 해당 경매에 입찰이 한 건도 없으면 "실패 마감"으로 처리하고 결과를 판매 회원에게 알려준다. 여러 건의 입찰이 있을 경우, 가장 최근에 입찰한 입찰자가 낙찰되며 판매자와 낙찰자(구매자 라고도 함)에게 결과를 알려준다.

**\*\* 실습 시스템에 결제처리는 포함하지 않는다.**

**\*\* 실습 시스템에 배송처리는 포함하지 않는다.**

## □ 경매시스템: 로그인



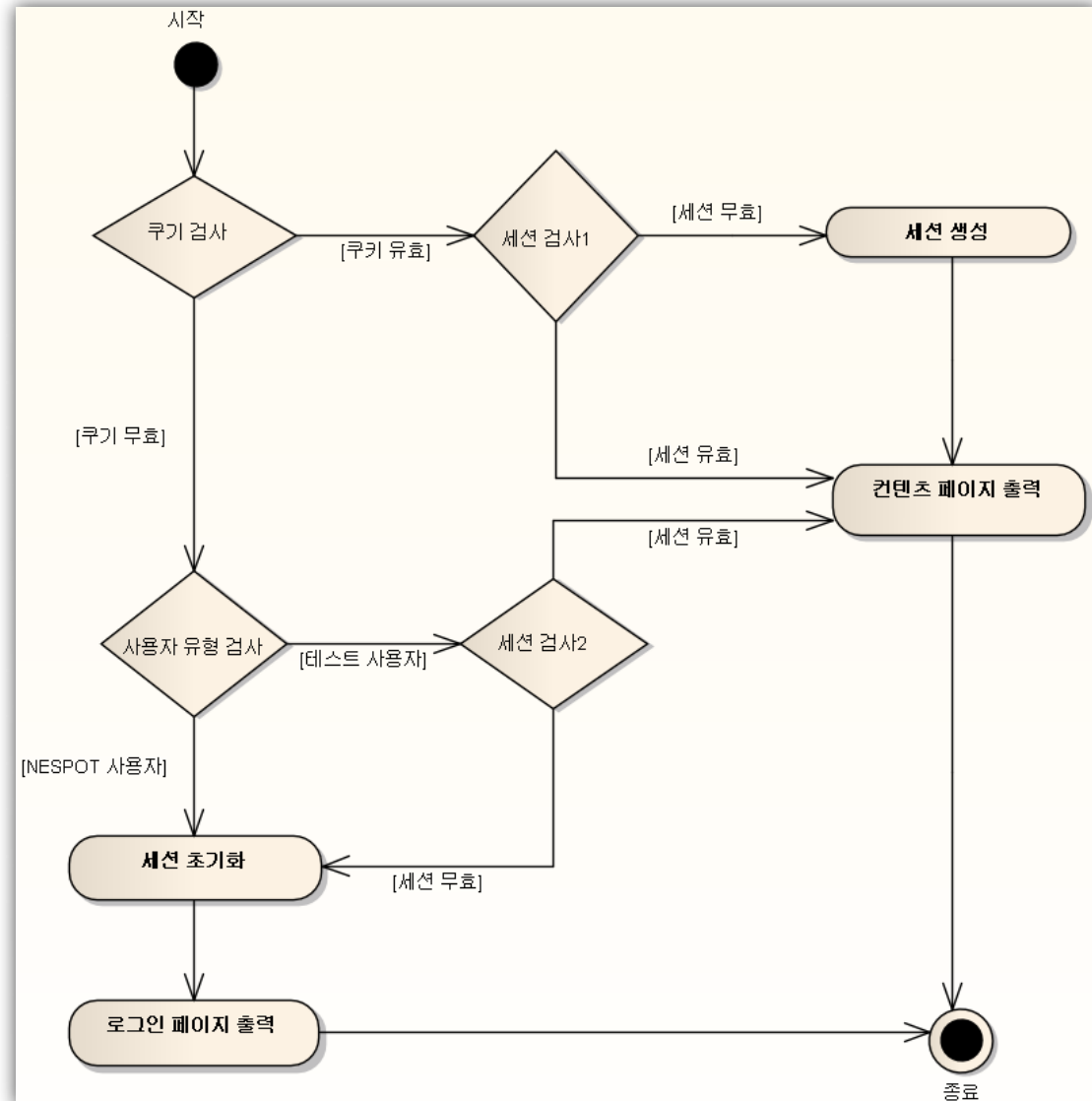


## □ 포탈시스템: 로그인

HU 사이트는 네스팟 또는 메가패스 가입자이면 즉시 네스팟(또는 메가패스) 아이디/비밀번호를 사용해서 로그인을 할 수 있어야 한다. 별도의 회원가입은 존재하지 않으며, 만일 사용자가 네스팟(또는 메가패스)을 탈퇴할 경우 HU 사이트 또한 로그인할 수 없게 해야 한다.

만일 사용자가 [www.nespot.com](http://www.nespot.com)(또는 [www.megapass.net](http://www.megapass.net)) 에서 로그인을 한 후 본 사이트로 이동하면 자동으로 로그인해야 한다. 반대로 사용자가 본 사이트에서 로그인 한 뒤 [www.nespot.com](http://www.nespot.com)(또는 [www.megapass.net](http://www.megapass.net)) 사이트로 이동하면 자동으로 로그인하게 되어야 한다.

## □ 포탈시스템: 로그인



## □ 경매시스템: 경매등록

예제 어플리케이션은 간단한 온라인 경매이다.

관리자는 경매할 물품 분류에 사용하는 카테고리를 등록하고 관리하고, 특정 경매 건에 대해서 강제로 마감할 수 있는 권한을 가지고 있다.

일반 사용자는 경매를 등록하거나 입찰에 참여할 수 없고 회원으로 등록해야만 사용이 가능하다. 이 사이트의 회원이 되면 **경매를 등록하여 자신의 물품을 판매할 수도 있고** 남이 올린 경매에 입찰하여 낙찰될 경우 물품을 구매할 수 있다.

**경매 등록 시 경매 시작 시간과 종료 시각을 지정하여야 한다**(실습 시스템에서는 시작 시간은 현재 시각으로 설정한다). 회원은 누구나 경매 건에 대해 입찰을 할 수 있으며, 입찰 시에는 금액은 자동증가 금액이 적용되므로 회원은 금액 제시 없이 입찰을 한다. (경매 정보에 즉시 구매 가격은 표시하지만 즉시 구매 처리는 실습 시스템에 포함하지 않는다.)

종료 시각이 되면 시스템 내부의 경매 마감 타이머에 의해 마감처리된다. 경매 마감 시, 해당 경매에 입찰이 한 건도 없으면 "실패 마감"으로 처리하고 결과를 판매 회원에게 알려준다. 여러 건의 입찰이 있을 경우, 가장 최근에 입찰한 입찰자가 낙찰되며 판매자와 낙찰자(구매자 라고도 함)에게 결과를 알려준다.

**\*\* 실습 시스템에 결제처리는 포함하지 않는다.**

**\*\* 실습 시스템에 배송처리는 포함하지 않는다.**

## □ 경매시스템: 경매등록

