<퀴즈를 이용한 일본어 학습>

Software Requirements Specification

For <Subsystem or Feature>

Version <1.0>

[Note: The following template is provided for use with the Rational Unified Process. Text enclosed in square brackets and displayed in blue italics (style=InfoBlue) is included to provide guidance to the author and should be deleted before publishing the document. A paragraph entered following this style will automatically be set to normal (style=Body Text).]

[To customize automatic fields in Microsoft Word (which display a gray background when selected), select File>Properties and replace the Title, Subject and Company fields with the appropriate information for this document. After closing the dialog, automatic fields may be updated throughout the document by selecting Edit>Select All (or Ctrl-A) and pressing F9, or simply click on the field and press F9. This must be done separately for Headers and Footers. Alt-F9 will toggle between displaying the field names and the field contents. See Word help for more information on working with fields.]

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| **<24/03/26>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 및 디자인 초안작성>** | **<김아름>** |
| **<24/03/26>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 수정>** | **<고은별>** |
| **<24/03/30>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 수정>** | **<김선호>** |
| **<24/03/30>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 및 설계서 검토>** | **<김강훈>** |

목차

1. 서론 3

1.1 목적 3

1.2 범위 3

1.3 정의 3

2. 본론 3

2.1 Use-Case Model Survey 3

2.2 Assumptions and Dependencies 3

2.2.1 Assumptions and Dependencies 3

2.2 업무분장 3

2.2 일정 3

2.2 UI 3

2.2 UX(기능정의) 3

2.2 Assumptions and Dependencies 3

2.2 Assumptions and Dependencies 3

3. 결론 3

3.1 배포 3

3.2 실행결과화면 3

4. 참고문헌 3

Software Requirements Specification

# Introduction

일본어를 배우고 싶어하는 사용자에게 쉽게 접근하고 비교적 짧은 시간안에 많은 걸 배울 수 있도록 히라가나와 가타카나 퀴즈를 통해 학습하며 일본어의 자음, 모음을 더 자세하게 학습할 수 있도록 여러가지 단어들을 제공합니다.

## Scope

히라가나, 가타카나, 간단한 단어 확인 및 퀴즈

## Definitions, Acronyms and Abbreviations

현재로선 없습니다.

## References

일본어 학습 어플 [오십음]

## Overview

일본어를 배울 때 알아야 하는 히라가나와 가타카나를 퀴즈를 이용하여 장소와 시간에 상관없이 학습을 할 수 있습니다. 퀴즈를 통해 얼마나 학습을 했는지 확인도 가능합니다.

# Overall Description

이 어플은 일본어를 배우고 싶지만 시간이 없어 배우지 못하는 사람들을 위해 쉽게 접근하여 편하게 배울 수 있는 어플입니다. 핸드폰으로 손쉬운 학습이 가능하며 이 어플 하나로 다양한 단어를 암기할 수 있도록 설계되어 있습니다. 기본적으로 일본어에 필요한 히라가나, 가타카나를 제공하며 히라가나, 가타카나만 이용한 단어들을 제공합니다. 퀴즈 같은 경우 문제 정답을 고른 즉시 정답을 공개하며 퀴즈 마지막엔 틀린 횟수를 확인할 수 있어 퀴즈를 풀고서 자신의 일본어 능력이 얼마나 향상되었는지 확인할 수 있게 설계하였습니다.

## Use-Case Model Survey

설계하는 앱과 비슷한 “오십음”이라는 앱이 있습니다. 이 앱에선 현재 팀에서 설계하고 있는 퀴즈, 단어 외우기 등의 기능과 히라가나, 가타카나를 얼마나 습득하였는지 퍼센트로 확인할 수 있도록 되어 있습니다.

## Assumptions and Dependencies

시작화면에서 히라가나와 가타카나를 각각 선택할 수 있으며, 히라가나를 선택하면 히라가나 퀴즈를 가타카나를 선택하면 가타카나 퀴즈를 풀도록 하며, 히라가나와 가타카나를 배우도록 합니다.

# Specific Requirements

히라가나와 가타카나의 퀴즈, 퀴즈완료 후 점수확인 등등 있습니다.

## Use-Case Reports

이 프로그래밍은 유저들의 참여도를 중심으로 만들었습니다. 학습의 중요한 것은 참여도와 반복성, 간단함이라고 여겨 버튼을 이용한 퀴즈 학습 '퀴즈를 이용한 일본어 학습'을 설계를 했습니다. 퀴즈를 통해서 그 나라의 언어의 흥미를 가질 수 있고, 풀면서 맞고, 틀리면서 데이터가 쌓이며 내가 어느 점이 취약한지 자꾸 틀리는 부분이 어딘지 알 수 있는 것입니다.

## Supplementary Requirements

퀴즈를 이용한 학습*을 할 수 있는* 앱*,* 프로그램,시스템은 무수히 많습니다. 이 방법은 간단하기도 하면서 효율적이기 때문에 예전부터 많이 볼 수 있는데, 우리는 컴퓨터가 있었던 때부터 지금 핸드폰을 들고 다니는 순간까지 학습 프로그래밍으로 공부합니다. 현재는 핸드폰을 더 많이 사용하다 보니 모바일 프로그래밍이 많이 발달해서 *장소, 시간에 상관없이* 공부할 수 있게 되었습니다. 그러다 보니 많은 모바일 앱이 나왔는데 안드로이드 앱은퀴즈 워드, 일본어 퀴즈, 히라가나*,* *가*타*카*나 퀴즈 등등 *있으며,* iOS는 Busuu, yuSpeak, 일본어 공부 등등이 있습니다*.*

# Supporting Information

Rational Unified Process(Rational Unified Process)에서 지원한 템플릿을 가반으로 작성하였습니다.