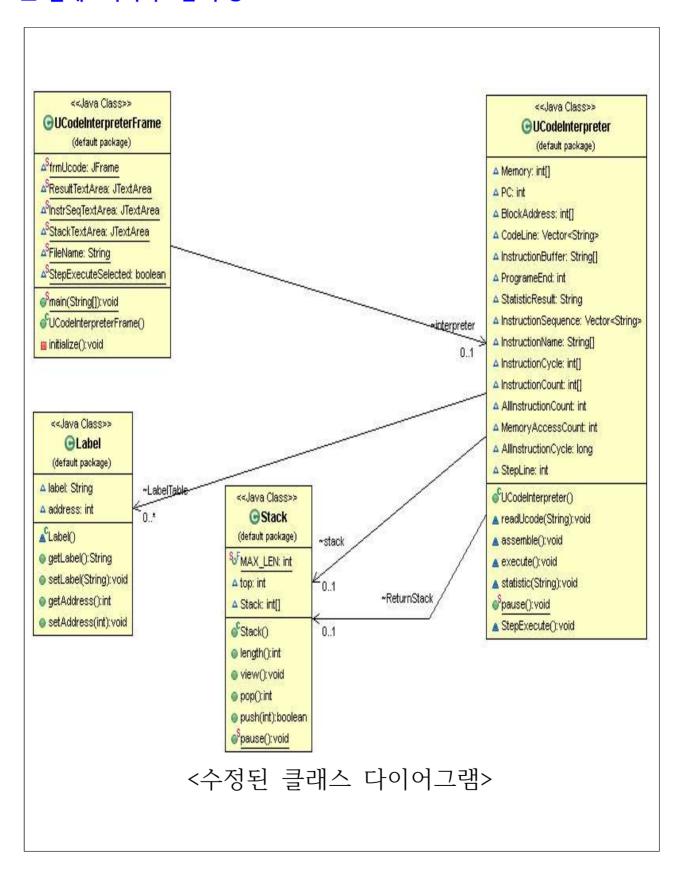
프로젝트 결과 보고서

U-Code Interpreter (GUI)

| 과목명 | 소프트웨어프로젝트 | | |
|------|-------------------|--|--|
| 학 과 | 컴퓨터공학과 | | |
| 이 름 | 김민성 | | |
| 제작기간 | 2015.11 ~ 2015.12 | | |

1 설계 추가 및 보완

_____ ■ 클래스다이어그램 수정



■설명

GUI를 구현하기위해서, CUI에서 구현했던 클래스들을 그대로 가져와서 쓰되, GUI로 프로그램을 구동시키기위해서 JFrame을 상속받은 UCodeInterpreterFrame 클래스를 새로이 선언하였습니다.GUI틀을 만들기해서 WindowBuilder를 사용하였고, 단계별로 보여줄수있도록 하기위해서, UCodeInterpreter에 StepExecute() 메소드를 추가하였습니다.StepExecute메소드는 Execute메소드와 거의 유사하지만, 단계별로 실행하기위해서, 반복문을 통해서, 명령어를 해석하는것이아니라, 버튼을 클릭할때마다, 명령어를 하나씩 실행하도록 메소드를 만들었습니다.또한 스택클래스에도 단계별로 실행에따른 스택의 상황을 볼수있도록 스택에 들어있는 값을 보여주는 view() 메소드를 추가하였습니다.

■ GUI 인터페이스 설계



- 1. 명령어 배열에서 읽어온 명령어를 출력하는 화면입니다.
- 2. 명령어를 실행하면서, 연산을 위해 사용되는 임시기억장치인 Stack의 상태를 보여주는 화면입니다.
- 3. 읽어온 명령어의 레이블과 그에 해당하는 주소를 보여주는 화면입니다.
- 4. 명령어를 실행한 결과를 보여주는 화면입니다.
- 5. 명령어의 실행결과를 바로 확인할 때 사용하는 버튼입니다.
- 6. 명령어를 하나씩 실행하면서 스택의상태를 확인하고싶은 경우 사용하는 버튼입니다.
- 7. 명령어를 하나씩 실행 하지않고, 레이블단위로 Jump하면서 스택의 상태를 확인할 때 사용하는 버튼입니다.
- 8. 사용된 명령어 수, 각 명령어별로 실행된 수,메모리 접근횟수 등 실행결과에대한 통계파일을 생성하고 싶을 때, 사용하는 버튼입니다.
- 9. U-CODE파일를 읽어올 때 사용하는 버튼입니다.

2 **GUI 개발 계획**

| 개발 기간 15년 11월 30일 ~ 15년 12월 07일 | | | | | | |
|---|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 기간 개발내용 | 11/30~ 12/1 | 12/1~ 12/2 | 12/2~ 12/3 | 12/3~ 12/4 | 12/4~ 12/5 | 12/5~ 12/6 |
| 단계별로 보여주기 위한 알고리즘 작성 | | | | | | |
| GUI 기반 U-CODE Interpreter 클래스 다이어그램 작성 | | | | | | |
| GUI 기반 U-CODE Interpreter 소스코드 작성 테스트 및 디버깅 | | | | | | |
| 통계파일(*.lst) 개선 통계 부분에 명령어별 소요된 사이클 계산 추가 | | | | | | |
| 결과 보고서 작성 | | | | | | |

3 기능 리스트

| 기본 기능 | 완성 여부 | 설명 | | | | | |
|---|-------|--|--|--|--|--|--|
| 난이도 별로 3가지의 U-CODE 파일 작성 | Ο | 설계 발표에서 말씀하셨던 난이도 별로 U-CODE를 준비하라고 하셔서, 피보나치의 수열을 1번째 열부 터 10번째 열까지 출력하는 Fibo.uco와 퀵정렬을 사용하여 사용자로부터 받은 입력을 오름차순으로 정렬하는 QuickSort.uco를 준비하였습니다. | | | | | |
| (*.uco)파일을 해석하여 화면에 실행결과 출력 | 0 | 콘솔 창으로부터 사용자의 입력을 받아서 실행결과 를 화면에 출력하는 기능을 구현하였습니다. | | | | | |
| 실앵 과정 및 동계정모들 O U U U U U U U U U U U U U U U U U U | | 사용자의 입력에 따른 실행 결과를 바탕으로, 통계 파일를 작성하여 텍스트파일(*.lst)로 출력하도록 구 현하였습니다. | | | | | |

| 확장 기능 | 완성 여부 | 설명 |
|--------------------------------------|-------|---|
| GUI 구현 | O | 사용자 인터페이스를 편리하게 하기위해서, GUI로 구현하였습니다.사용자의 입력을 다이얼로그를 통해서 입력받아서, 실행결과 창에다가 출력하고, 레이블 테이블, 스택 현황,실행되는 명령어를 실시간으로 볼수있도록 구성하였습니다. |
| 실행 과정을 단계별로 보여준다. (스택 현황을 보여줌) | 0 | 1단계씩 사용자가 실행해가면서, 스택의 현황을 보면서 실행하도록 구현하였습니다. |
| 통계파일 내용 추가 | О | 통계파일의 내용을 개선하여, 명령어 당 필요한 사이클을 정의하고, 명령어가 사용된 횟수를 이용하여, 명령어 당 사용된 사이클수를 계산하여 텍스트파일에 출력하도록 추가하였습니다.또한, 정의한 사이클에 대해서, 알수있도록 <부록>으로 명령어 당 필요한 사이클 수도 추가하였습니다. |
| 실행 과정을 단계별로 보여주는 기능 개선 | 0 | 1단계씩 실행 할 경우, 오래 걸린다는 단점이있는데, 이 점을 개선하기위해서 단계별로 보여주는 기능을 개선하여서, 레이블 단위로 실행하도록 수정하였습니다. |

4 프로젝트를 진행하면서 느낀점

CUI를 구현하는 과정에서 필요한 알고리즘의 대부분을 개발한 상황에서 시작한 GUI 개발이어서, 구현하는데 시간이 상당히 많이 단축되었습니다. 이번 프로젝트를 통해서, 자바에 대해서 자신감도 많이 생긴것같고, 컴퓨터 구조에 대한 이해도도 많이 향상된것같습니다. 특히, 이번 프로젝트를 통해서 평소에 어려워했던 재귀적인 구조를 이해하는데 많은 도움이되었던 것 같습니다.

5 향후 개선사항

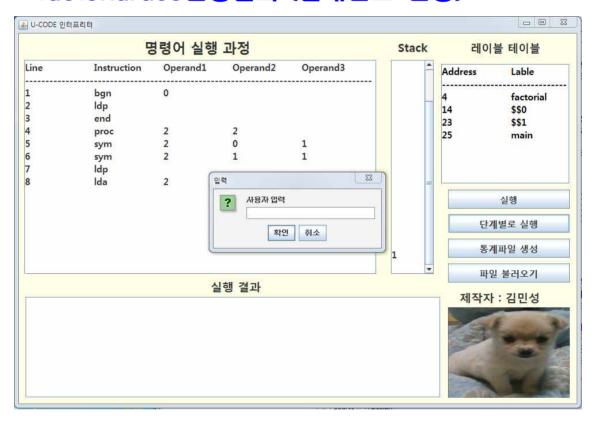
기능리스트에서 언급햇던것과같이 단계별로 실행시에, 한단계씩 실행하다 보니까, 프로그램의 실행에 많은 시간과 노력((?)마우스 클릭)이 소요되는 단점이 있었습니다.이 점을 개선하려면, IDE에서 제공해주는 디버깅기능처럼 실행단계를 Jump하거나, 브레이크 포인트까지 바로 실행하는 기능 등을 제공하여야하는데, 이 점에대해서는 아직 자바프로그래밍이 미숙하다보니 구현을 하지못했습니다.다음에 자바프로그래밍 실력이 더 향상된다면이 프로그램을 개선하여 단계별로 실행이아닌 완벽한 디버깅 기능을 수행하는 프로그램으로 개발해보고싶습니다.

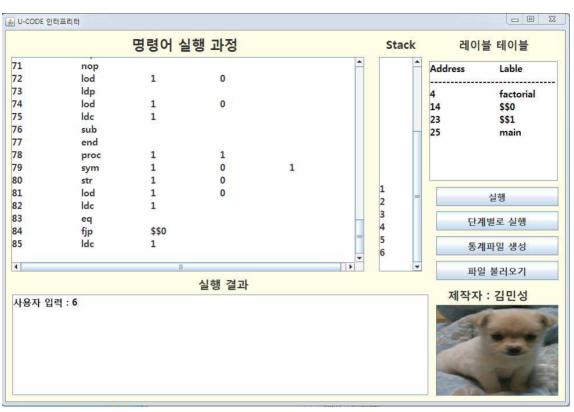
6 프로젝트를 진행하면서 어려웠던 점

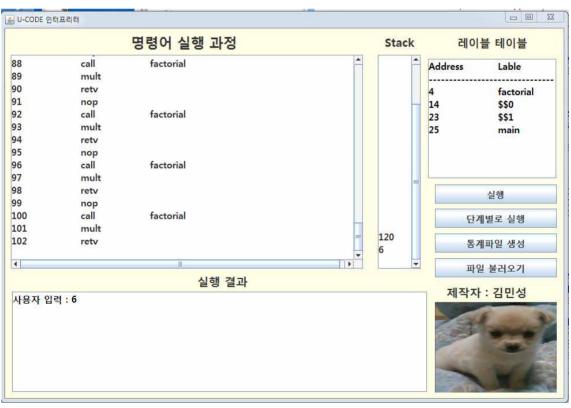
WindowBuilder를 통해서, 개발을 하다보니, 인터페이스 개발하는데는 유용하였지만,코드를 분석하는데는 어려움이 있었습니다.또한, 자바 GUI에서 사용되는 스윙 컴포넌트들을 잘 모르다보니, 인터넷과 책을 일일이 찾아가면서,프로그램을 작성하는데 많은 시간이 걸렷던것같습니다.

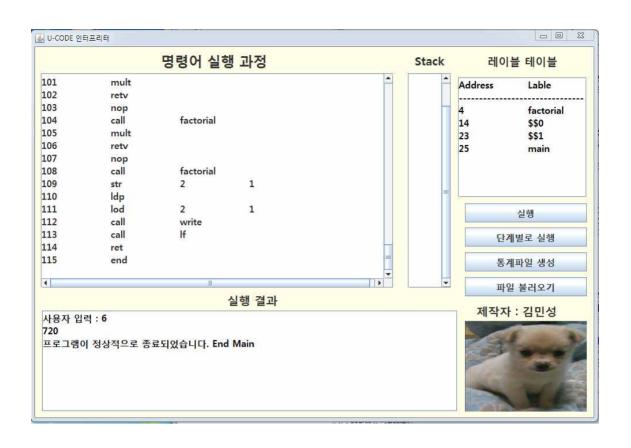
7 실행 결과

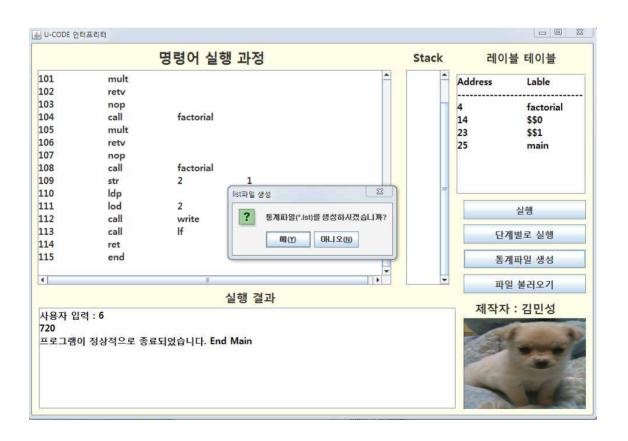
■factorial.uco실행결과 (단계별로 실행)

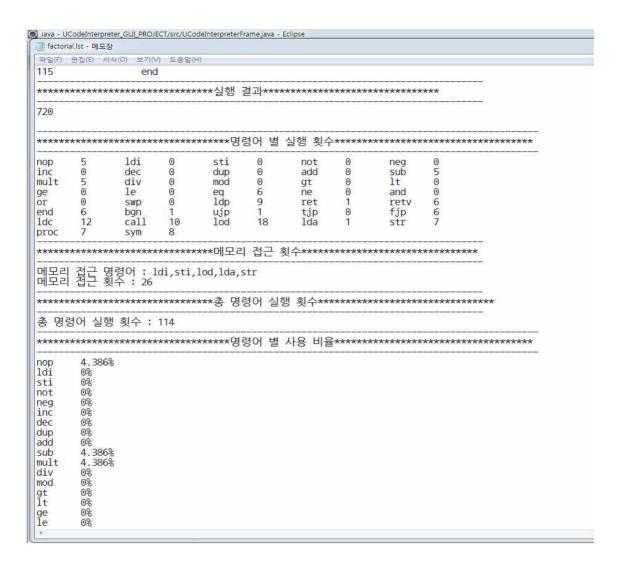


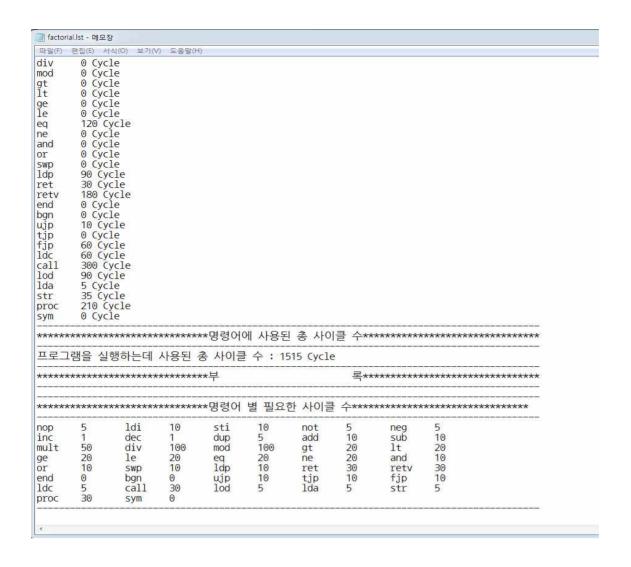




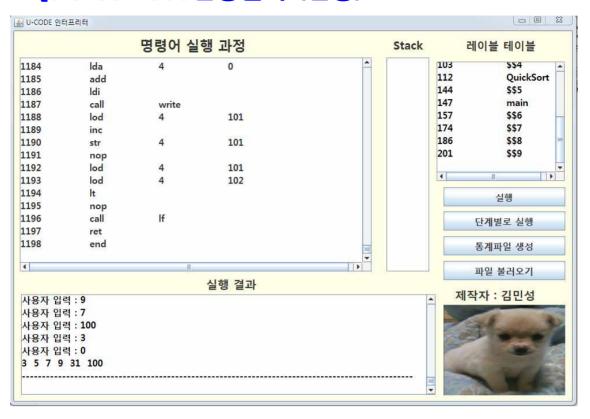


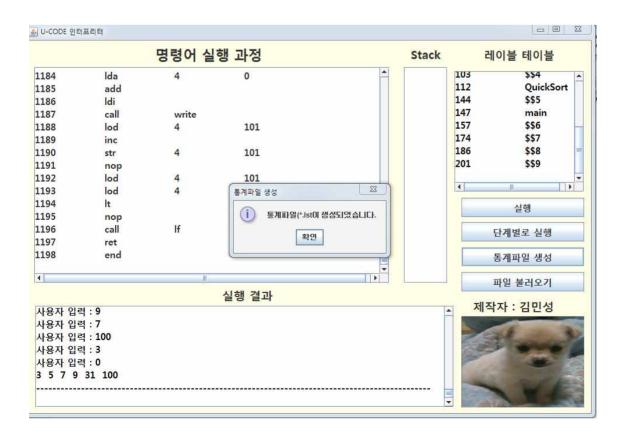


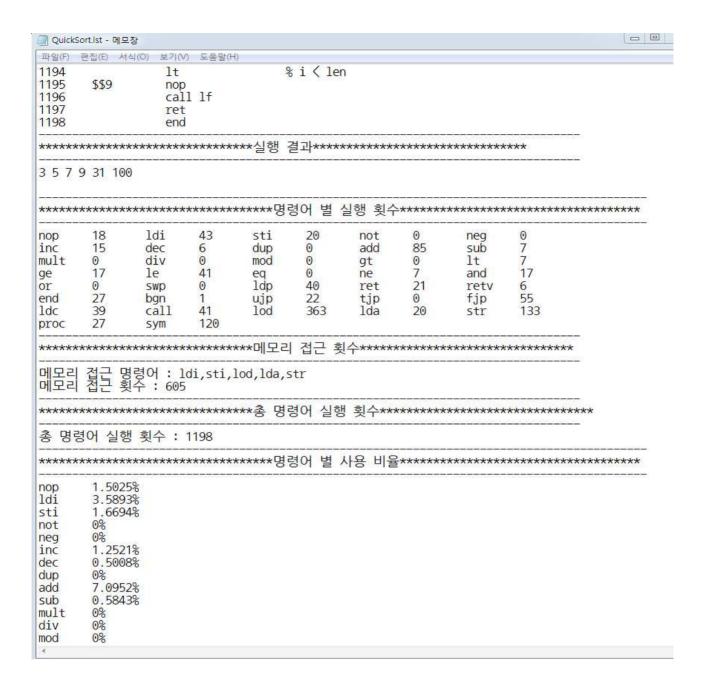


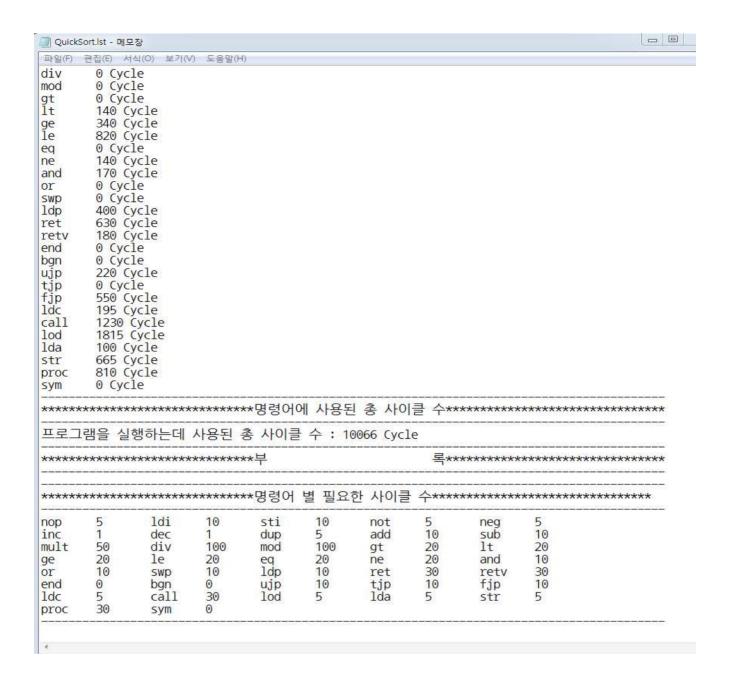


■QuickSort.uco실행결과 (실행)









■Fibo.uco실행결과 (레이블 단위로 실행)

○위의 실행화면과 인터페이스가 약간 다른 이유○수요일까지 결과발표일이 연장되면서, '레이블 단위로 실행' 기능을 추가하였습니다.

