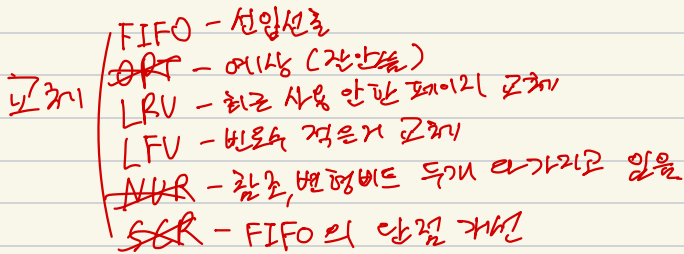
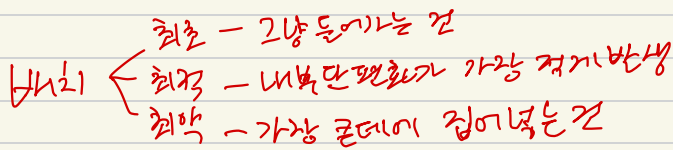
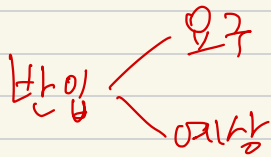


전략



소프트 공학 3R

- 역동학 (물리산술)

- $$- 2H_B u_2 \left(\frac{H}{2} \cos 2\alpha \quad \frac{H}{2} \sin 2\alpha \quad 0 \right)$$

- $2nH\frac{1}{2}$

$$m = 0 - M_{\nu m} - 3m - 5/15 \leq 5/21$$

소프드웨어 개발 모델

- LLM의 특징

제1회 2차



4772

7/16/22

✓ 2m

인자

612824

50% ✓

Clg 15

아이디어 방법론 (물시<소프트웨어)

XP - 의용 피클다

스크럼 - 스포인트, 백로그

프로젝트 관리 3요소

- 사람
- 물리
- 프로세스

가산 비용 산정

- 하행식 산정 (사내)

- 전 물가 판단
- 연필이

- 상행식 산정 (코드)

- 원시코드 라인수 (LOC)
- 측정 LOC : $(\text{나관리} + (\text{가대리} \times 4) + \text{비관리}) / 6$

- 수학적 산정 기법

→ COCOMO (LOC 기반)

- 객체 5 ↓
- 반분리형 30 ↓
- 내장형 30 ↑

→ Putnam Rayleigh - Norden 곡선 SLm

→ FP

인생 산정

• WBS

• CPM 네트워크

• 임계경로 계산

• 간트차트

(회계산출문)

미들웨어 종류

- TP 모니터 -

(하나의 인처리)

- 웹 애플리케이션 서버 -

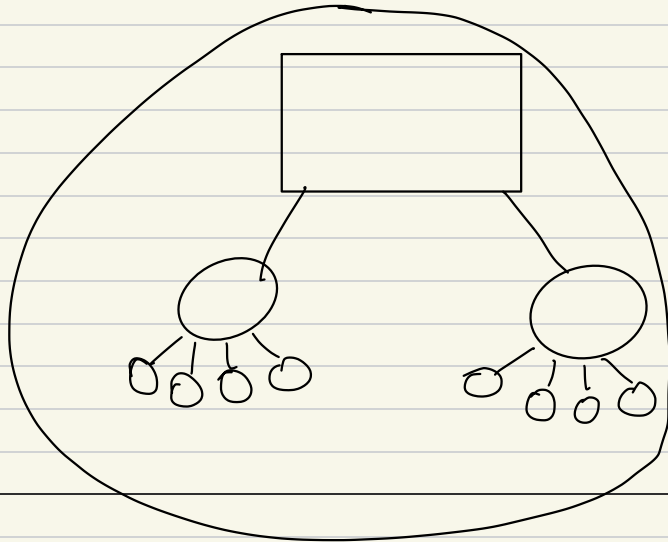
(동적인 컨텐트)

- 엔터프라이즈 서비스 버스 -

요구사항 개발 프로세스 (, , ,)

- (그림이 낫다.)
- (한 수 있는 없는 분리)
- (문서화)
- (핵심~점점)

() - 하향식, 문서화



각각의 지향 분석 모델 (, ,)

-

→

- 각각의 다이어그램

→

-

→

-

- $\frac{b}{r}$

- 미시적, 거시적

- J

- use case

- C

- ER 다이어그램

- W

- 분석, 설계 구분 X

소프트웨어 설계 종류

- UI, 아키텍처, 인터페이스 정의
- 모듈, 자료구조, 알고리즘

설계 모델링 유형

- (정적)
- (동적)

소프트웨어 아키텍처

• 4 + 1 뷰

- → 기능적 요구사항

- → 개발자 관점

- → 시스템 표현

- → 물리적 배치

- → 의미 부른 관리

UML - '표준'화 된 언어

(가장 기본)

- 언어

- 언어

- 언어

- 언어

다이어그램

- (정적 - 객체 컴베이션 다이어그램)

- (동적 - 유스케이스 다이어그램)

UI 설계 도구

- 기획자 → 디자이너
- 전반적 선택

협업 관리 - " " 또는 "통제하고 관리"

(식 → 통 → 잡 → 기)

↓

기출선에 반영

중략 ⇒ (기출, 기출) +

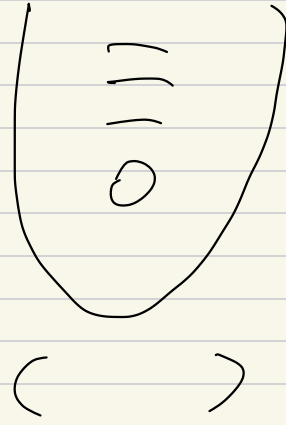
빌드 자동화 도구 종류

- JAVA 기반, CI/CD (리눅스 통합)
- Groovy 기반, 안드로이드

개별 프리일 워크

—
—
—
— ORM

표



거기 합도

내	공	외	미	스	22
()	()	()	()	()	가 ~
			22의 22		

포트 오픈해 있음. 보안 신경 X

개방 - HTTP, , 동은동은 C기반
2기12기 프로그램

개방 - 시작 당시 WSDL, → 문이름 → ' ' , SOAP

패킷 공격 기법

지켜본다. -

속인다 -

인터페이스 보안기능 적용

- , , S-HTTP, TLS

객체지향 시스템

S

O

L

I

D

GOF 디자인 패턴

-

-

-