

5957 객체지향 프로그래밍

60222117 이서현

목차

1. Graphical user Interface
2. 소프트웨어 설계 순서
3. Window graphics library

주제 : graphical user interface

1. Graphical user interface

Operation System(OS)는 컴퓨터와 사용자가 Interface 할 수 있도록 관리자로서 쉽게 사용할 수 있게 하는 역할을 한다. OS는 컴퓨터에게는 Utility program을 제공해 프로그램이 실행될 수 있도록 하고, 사용자에게는 IO device를 관리해주어 사용자가 IO device를 사용할 수 있도록 한다.

Graphical user Interface는 사용자와 OS의 접점을 의미한다. 즉, 사용자와 OS가 Interface한다는 의미이다. Graphical user Interface 구체적으로 화면은 사용자로부터 IO device를 통해 명령을 입력받고, OS가 실행하는 프로그램의 내용을 보여주는 접점이다.

2. 소프트웨어 설계 순서

“소프트웨어 설계 순서는 기능 요구사항, UI 설계, class design, 데이터베이스 설계, 시스템 설계 및 모듈 설계, 코딩, 테스트로 이루어져 있다.”[참고문헌 1번 인용] 소프트웨어를 설계할 때는 우선 시나리오를 작성한다. 이는 기능적 요구사항에 대하여 작성하는데, 이는 동사로 구성된다. 기능

이란, 서비스의 목적에 맞는 것을 의미한다. 어떠한 서비스를 제공하기 위해서 해야만 하는 기능이 아닌, 사용자가 직접적으로 원하는 요구사항을 기능이라고 한다. 기능은 단위기능과 복합적기능으로 나누어 기능, 서비스로 각각 불리는데, 여러 개의 기능이 유저에게 원하는 것을 제공하는 것을 Transaction이라고 하고, 이는 복합적 기능이다.

그 다음으로 화면의 시각적 설계 즉, UI를 완성한다. 그리고 class design 즉, 프로그램 설계가 있다. 프로그램 설계는 Class와 멤버변수, class의 메소드를 작성하는 과정이다. 이 과정에서 class는 상속개념을 가지고 있기 때문에 트리구조로 작성한다.

3. window graphics library

Window란 그림을 그리기 위한 영역이다. 즉, 프로그램 UI를 나타낼 수 있는 공간을 의미한다. 사용자와 상호작용할 수 있는 즉, OS와 사용자의 접점역할을 하기 때문에 무언가 명령에 따라 서비스를 제공하는 기능을 가지고 있다.

SDK는 소프트웨어 프레임워크, 운영체제 등을 위한 응용프로그램을 만들 수 있도록 도와주는 도구이다. OS마다, 운영체제 마다 모두 다른 종류를 가지고 있다.

참고문헌

1)" 소프트웨어 설계순서", chatgpt, 인용 : 1번째 줄