

Object_Oriented Design

2020년 6월 13일 토요일 오전 1:57

Object_Oriented Design

2 객체지향설계에서 과정,모델,UML

4 분석, 디자인, 프로그래밍

OOA object model 개발하는것

OOD 시스템 모델 개발

OOP 프로그래밍 개발

5 OOD 특징

객체는 실세계의 추상체

캡슐화,독립적

공유된 데이터지역이 없어야함

기능분산되어야함

7 OOD장점

유지보수 쉽다.

Stand-alone형태로 이해됨 (시스템 독자적인프로세스)

재사용가능

실제세상의 시스템과 mapping이됨.

8 objects and object class

Objects=실제세상의 시스템에서 가져오는것(인스턴스)

Object class templates=객체(붕어빵틀)

상속가능

10 UML (unified modeling Language)

Notation(표기법) 통합

12~13 Object communication

Message를 주고받는거에 의해서 호출하고 서비스를 받는다.

실질적으로, procedure calls로 호출된다

Example=A=class.get()

14 generalisation hirerarchy

Employee

Attribute type=변수

operations =함수

상속의 장점:

17상속의 단점 참고로 보기

이것만으로 이해할수없음 그위의클래스들을 봐야 이해가능

18~19 생략

20 Concurrent objects(병행객체)

Thread를 이용하여 동시에 돌리는게 중요

Shared data에 대해 상태를 바꾸게한다던가 문제가 발생할 수 있음

21 서버,active 객체

서버: 외부 요청하는게 없으면 대기상태로 있다가 서비스 요청 있을때마다 움직임(수동적)

Active: 객체가 병렬 프로세스 internal->external가능

외부 반응이 없어서도 변화를 일으킬 수 있음

22 Active transponder object

Example=broadcast

23예시run

24참고

25 **An object-oriented design process**

Structured design process는 많은 다른 시스템을 개발하는것을 포함

개발과 유지보수에 많은 노력이 필요함.

작은시스템의 경우 구조화된 프로세스는 비용적으로 효율적이지 않음

대규모시스템의 경우 개발하고 의사소통하는데 꼭 필요하다.

26process stages(참고)

Define(이해하라) ->context mode에대해 이해정의하라

Design(구조 설계)->

(object 찾아내고)->어떤것들을 object로가져갈것인가

개발-> 인터페이스 구체화(정의)

27예시

28 System context model use

System context: 서브시스템에서 다른시스템을 보는것,전체적인 환경을보는 것
시스템의 경계를 정의하고 그 구성요소 및 외부와의 연동 관계를 나타내는 그림

Model of use-case할수도있음(actor)

29 Layered achitecture

데이터 추출->가공->저장->디스플레이

31use-case model

32 actor

33 use-case desecription