

## 객체지향프로그래밍 프로젝트 회고

정보융합학부 2021204051 우지윤

### 1. 구현하면서 느낀 점

평소에 영화를 즐겨 보는 저는 많은 블랙 잭 게임 장면들을 접하였습니다. 그에 대한 이해력을 높이하고자 자바라는 객체 지향 언어의 특징을 이용하여 장기간 작업하였습니다. 클래스들이 구현해야 하는 메소드들이 선언되는 추상형인 인터페이스, 부모클래스에 만들어진 필드와 메소드를 자식 클래스가 물려받는 상속, 자료구조의 기본이 되는 구조이자 배열과 같이 연속되는 기억장소에 저장되는 선형리스트, 객체를 소프트웨어에 실사화하는 인스턴스, 선언되어 있으나 구현되지 않는 메소드이며 abstract로 선언 추상 메소드, 슈퍼 클래스의 메소드를 서브 클래스에서 재정의하는 오버라이딩 등의 다양한 개념을 사용하며 한 학기동안 배운 내용들을 복습하는 시간도 가졌습니다.

블랙 잭 게임의 규칙들을 프로젝트의 알고리즘으로 사용하여 소스 코드로 구현하였습니다. Card, CardDeck, Dealer, Gamer, Rule, Game, Application의 자바 파일들을 생성하여 서로가 서로에게 영향을 주고받으며 상호작용하는 모습도 상상할 수 있었습니다. 한 학기동안 배운 내용들을 전부 포괄하지는 못하였지만, 이 프로젝트를 작업하며 오랫동안 고민하며 좌절하고 성공해 기뻐하는 저 자신의 모습을 되돌아보며 뿌듯하다고 느꼈습니다. 코로나라는 부득이한 이유로 비대면 수업으로 혼자 고민하며 공공대는 나날들을 보내 아쉬웠습니다.

그리고 사실 매 강의마다 확실히 개념을 잡지 못하고 급하게 넘어간 것 같아 조금 아쉬웠습니다. 실습을 하며 개념과 유형을 이해하며 천천히 다가가고 싶었는데 그러지 못해 강의 내용을 따라가는 데 개인적인 시간을 많이 투자하여 이해하려 노력하였습니다. 그래도 이 프로젝트를 구현하며 한 학기 내용을 다시 둘러보며 어떤 부분이 부족하고 더 알아가야 하는 지에 대해 탐구하는 기회를 가져 뿌듯했습니다.

### 2. 어려웠던 점

간단하면서도 임팩트 있는 창의적인 프로젝트를 구현해내고 싶었는데, 비교적 가벼운 주제로 다가갈까 염려되었습니다. 그러나 저는 이 프로젝트를 하면서 많은 실패와 배움을 얻어갔기에 만족합니다. 생각보다 많은 메소드들과 리스트들이 필요하여 헛갈려 종이에 하나하나 기능들을 적어가며 분류하여 작업하였습니다. 한 번씩 접해보진 오류가 발생하는 경우도 다수 발생해 혼란스러웠지만, 강의자료와 인터넷, 강의, 책 등을 활용하여 원활하게 해결할 수 있었습니다. 다른 학우분들은 무슨 주제로 어떻게, 어떤 개념들을 사용하여 프로젝트를 완성하셨는지 궁금하기도 합니다.

### 3. 초기 기획서와 변경된 점

없습니다. 다음 프로젝트부터는 상세 조건들을 자세히 설정하여 차질이 없도록 할 것입니다.