



한국외국어대학교  
HANKUK UNIVERSITY OF FOREIGN STUDIES



Design Pattern

# 중간시험 대체 레포트

Division of Computer Engineering  
Byunghwan Jeon, PhD

현재까지 학습한 주요 디자인 패턴들을 실제 프로그램에 적용해보고, 각 패턴의 목적과 활용 사례를 이해 및 체득하는 것이 목표이다. 아래의 패턴들을 모두 포함한 프로그램을 설계하고 구현하시오. (레포트 기간 내 수업에서 다루게 되는 추가적인 패턴들을 포함 할 수 있음)

- Factory Pattern
- Builder Pattern
- Prototype Pattern
- Singleton Pattern
- Adapter Pattern
- Proxy Pattern

등



1. 프로그램 주제 및 목적 설명
  - **자율주제**
    - 본인이 구현한 프로그램이 어떤 문제를 해결하고자 하는지
    - 어떤 사용자/시나리오를 상정했는지
    - 프로그램의 주요 기능 간단 요약
2. 디자인 패턴 적용 설계
  - 각 패턴을 어떻게 적용했는지 각 패턴별로 설계적 관점에서 설명
  - 프로그램의 클래스 다이어그램 작성
3. 전체 코드 구현 (단일 소스파일로)
  - 주석을 통해 각 패턴이 구현된 위치를 명확히 표시할 것
  - 최소한의 실행 가능 예제 포함 (main 함수 포함)
4. 실행 예시 결과 캡처 및 간단 설명
  - 주요 기능이 정상 작동하는 모습 (콘솔 출력 또는 GUI 등)
  - 입력/출력 예시 포함
5. 디자인 패턴별 코드 발췌 및 설명 (각 패턴별로 코드 블록 + 설명)
  - 각 패턴이 구현된 핵심 부분을 발췌하여
  - 어떤 의도로 설계했는지
  - 어떻게 해당 패턴 구조를 충실히 따랐는지 기술
6. 설계 및 구현 과정에서 느낀 점
  - 처음 설계할 때의 구상
  - 패턴을 적용하면서 느꼈던 어려움
  - 실제로 코딩하며 깨달은 점
  - 패턴 간의 결합에서 느낀 장점 혹은 한계

| 항목                | 배점  |
|-------------------|-----|
| 프로그램 주제 명확성 및 창의성 | 10점 |
| 패턴의 정확한 구현        | 30점 |
| 각 패턴 적용에 대한 설계 설명 | 20점 |
| 코드의 구조 및 가독성      | 15점 |
| 실행 결과 및 검증 가능성    | 10점 |
| 느낀 점 충실도          | 10점 |
| 전반적인 완성도          | 5점  |