**JavaStory - 자바로 떠나는 여행**

1. [Topic-Club] 친구들과 여행을 자주 갑니다. 여행에 대한 기록을 정리하고 싶어요.
   1. [Level1] 여행 클럽을 만들고 싶어요.
      1. [Step1-정의] 친구들과 활동할 공간을 정의합니다.
         1. 시나리오  
            우선 기록을 적고 친구들과 활동할 공간이 필요하겠죠? (Needs발생)
         2. 기술재료  
            클래스, 인스턴스, 객체, 속성, 변수, String, 생성자, new, private/public, getter/setter, 매개변수
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage1
            2. 아키텍처 : C-O-M
            3. 실습내용 : javastory.club.stage1.step1
         4. 퀴즈
      2. [Step2-표현] 여행 클럽을 하나 만들어 봅니다.
         1. 시나리오  
            여행 클럽을 정의했으니 화면에서 직접 등록해 봅니다.
         2. 기술재료  
            System.out.print(), Scanner, main, 메소드
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage1
            2. 아키텍처 : C-O-M
            3. 실습내용 : javastory.club.stage1.step2
         4. 퀴즈
      3. [Step3-처리] 여행 클럽을 여러 개 입력합니다.
         1. 시나리오  
            여행 클럽을 여러 번 입력하고 싶다면 어떻게 해야 할까요? (Needs)  
            어떠한 일을 여러 번 반복해야할 때 처리하는 방법에 대해 알아봅니다.
         2. 기술재료  
            while, if/else, ==, return, int, boolean, 기본형
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage1
            2. 아키텍처 : C-O-M
            3. 실습내용 : javastory.club.stage1.step3
         4. 퀴즈
      4. [Step4-저장] 입력한 여행 클럽을 모두 보여줍니다.
         1. 시나리오  
            이제 등록된 여행 클럽을 모두 보여줍니다. 그러려면 이전에 입력한 클럽도 기억하고 있어야겠죠? (Needs)  
            정보를 기억하고 지속할 수 있는 방법에 대해 알아봅니다.
         2. 기술재료  
            Map, 제네릭, import, package, static
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage1
            2. 아키텍처 : C-O-M
            3. 실습내용 : javastory.club.stage1.step4
         4. 퀴즈
   2. [Level2] 친구들의 연락처를 기록하고 싶어요.
      1. [Step1-정의] 친구들의 어떤 정보를 클럽에 기록하고 싶나요?
         1. 시나리오  
            클럽에서 활동하는 친구들에게 연락을 하려면 그들의 연락처를 기록해야 합니다.(Needs) 클럽에 친구들의 정보를 추가하여 정의합니다. 여러개의 정보를 묶어서 담으려면 어떤 구조가 필요할까요?
         2. 기술재료  
            배열, List, ArrayList, 생성자, this, 오버로드
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage2
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage2.step1
         4. 퀴즈
      2. [Step2-표현] 클럽에 친구들의 연락처를 등록합니다.
         1. 시나리오  
            클럽에 친구들의 연락처를 등록합니다. 우선 등록된 클럽 중 하나의 클럽을 선택해야 합니다. 메뉴가 늘어날수록 복잡해지는 조건들... 좀 더 쉽게 구성할 수 없을까요?(상수 Needs)
         2. 기술재료  
            switch, 상수, final, 오버라이드, tostring, Object클래스, 참조형
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage2
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage2.step2
         4. 퀴즈
      3. [Step3-처리] 길동이가 소속된 클럽을 모두 찾아봅니다.
         1. 시나리오  
            길동이가 전화를 해서 본인이 속한 클럽이 무엇무엇이냐고 물었습니다. 등록된 클럽 중 길동이가 속한 클럽은 무엇일까요?  
            여러 개의 정보 중 하나씩 비교해서 조건에 만족하는 정보를 탐색하는 일은 흔히 발생합니다. 함께 생각해봅니다.
         2. 기술재료  
            for, ++, equals/==, 문자열연산(+), break, continue
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage2
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage2.step3
         4. 퀴즈
      4. [Step4-저장] 친구들의 연락처를 파일에 보관합니다.
         1. 시나리오  
            컴퓨터를 껐다 켜보니 저장되었던 모든 클럽이 사라졌습니다. 좀 더 오래 정보를 유지할 수 있는 방법이 없을까요?( Needs 발생)  
            클럽의 정보를 파일에 저장해봅시다.
         2. 기술재료  
            File IO - txt
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage2
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage2.step4
         4. 퀴즈
   3. [Level3] 여행 이야기를 남기고 싶어요.
      1. [Step1-정의] 게시물을 남길 수 있는 클럽을 정의합니다.
         1. 시나리오  
            친구들과 결정한 여행계획들을 글로 남기고 싶습니다. (Needs)  
            게시물을 남길 수 있는 클럽을 정의해봅시다.
         2. 기술재료  
            Enumeration, Date Type(Date, Timestamp, Calendar...)
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage3
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage3.step1
         4. 퀴즈
      2. [Step2-표현] 클럽에 게시물을 등록하고 확인합니다.
         1. 시나리오
         2. 기술재료  
            Java FX
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage3
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage3.step2
         4. 퀴즈
      3. [Step3-처리] 제목이 없는 게시글을 등록할 수 없습니다.
         1. 시나리오  
            예상치 못한 일이 발생했습니다. 제목없이 글을 저장한 것입니다. 이럴 때 (제목없음)이라고 글제목을 임의로 지정하는 것이 좋을까요? 아니면 ‘글 제목을 입력해주세요.’ 라는 안내를 띄우고 저장하지 않는 것이 좋을까요?   
            예외에 대처하는 방법에 대해 알아봅니다.
         2. 기술재료  
            Exception, try/catch/finally, throw
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage3
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage3.step3
         4. 퀴즈
      4. [Step4-저장] 클럽의 게시물을 파일에 보관합니다.
         1. 시나리오  
            텍스트파일보다 좀 더 보기 좋은 엑셀에 정보를 저장하고 싶습니다. (Needs)  
            엑셀을 쉽게 구성할 수 있는 csv파일로 저장하는 방법을 살펴봅니다.
         2. 기술재료  
            File IO - 엑셀(csv)
         3. 예제
            1. 프로젝트명 : javastory.club.stage3
            2. 아키텍처 : C-O-F
            3. 실습내용 : javastory.club.stage3.step4
         4. 퀴즈
2. [Topic - Budget] 회비를 관리하여 수입과 지출 현황을 투명하게 관리하고 싶어요.
3. [Topic - Talk] 클럽톡을 만들어서 신나게 대화(채팅)하고 싶어요.
4. [Topic - Tour] 회원들의 여행 일정을 관리하고, 여행 정보를 등록하고 공유하고 싶어요.