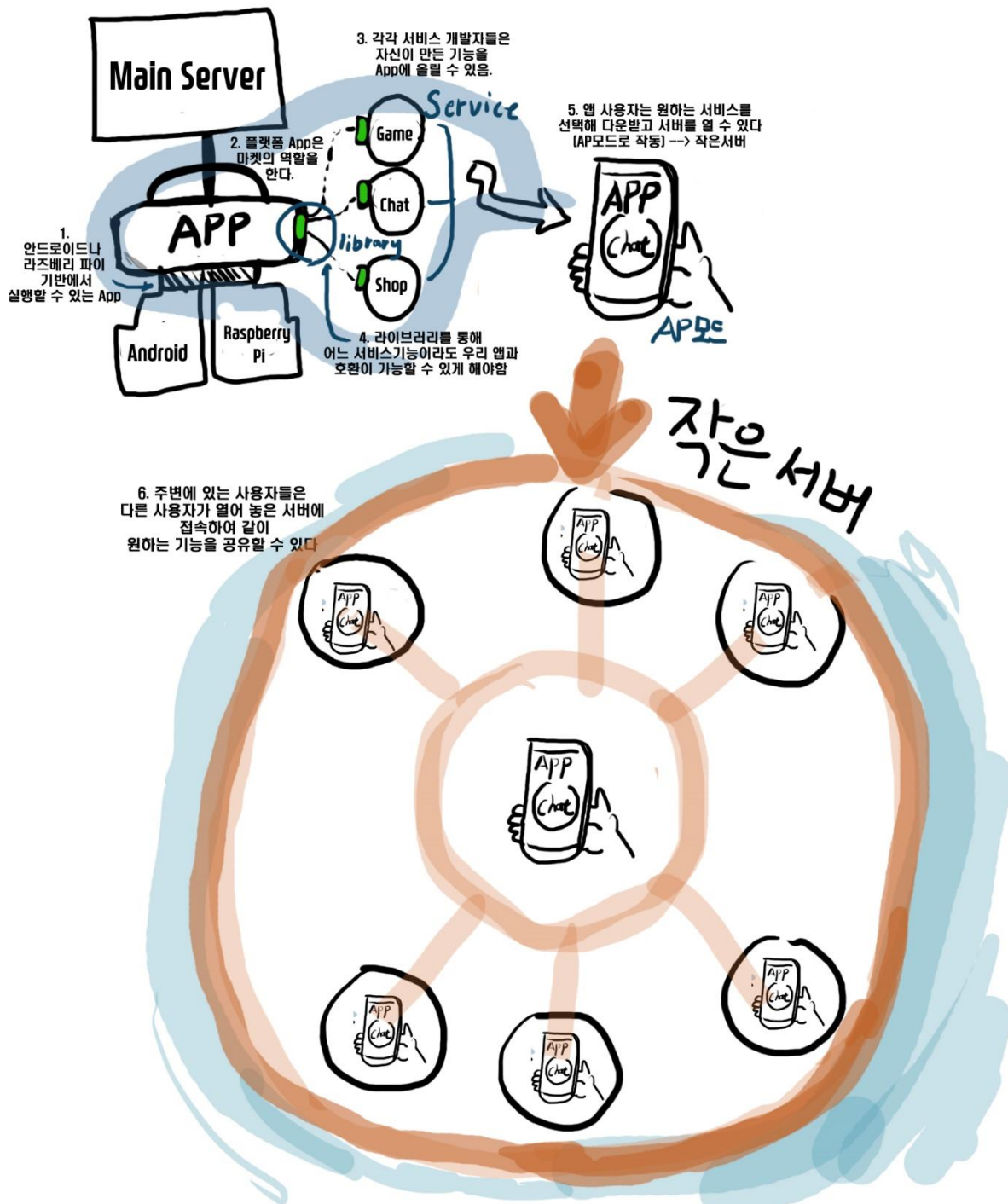
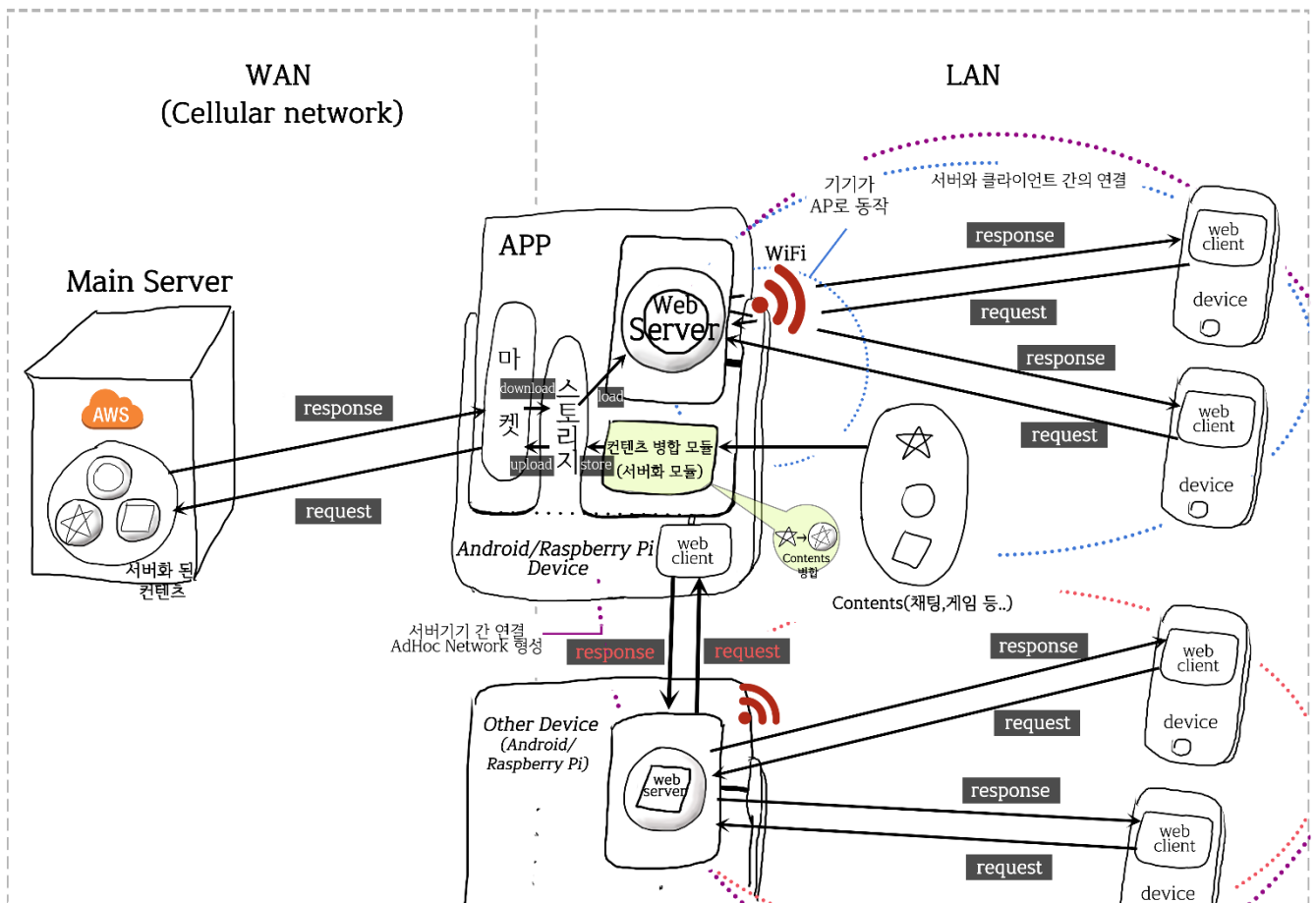


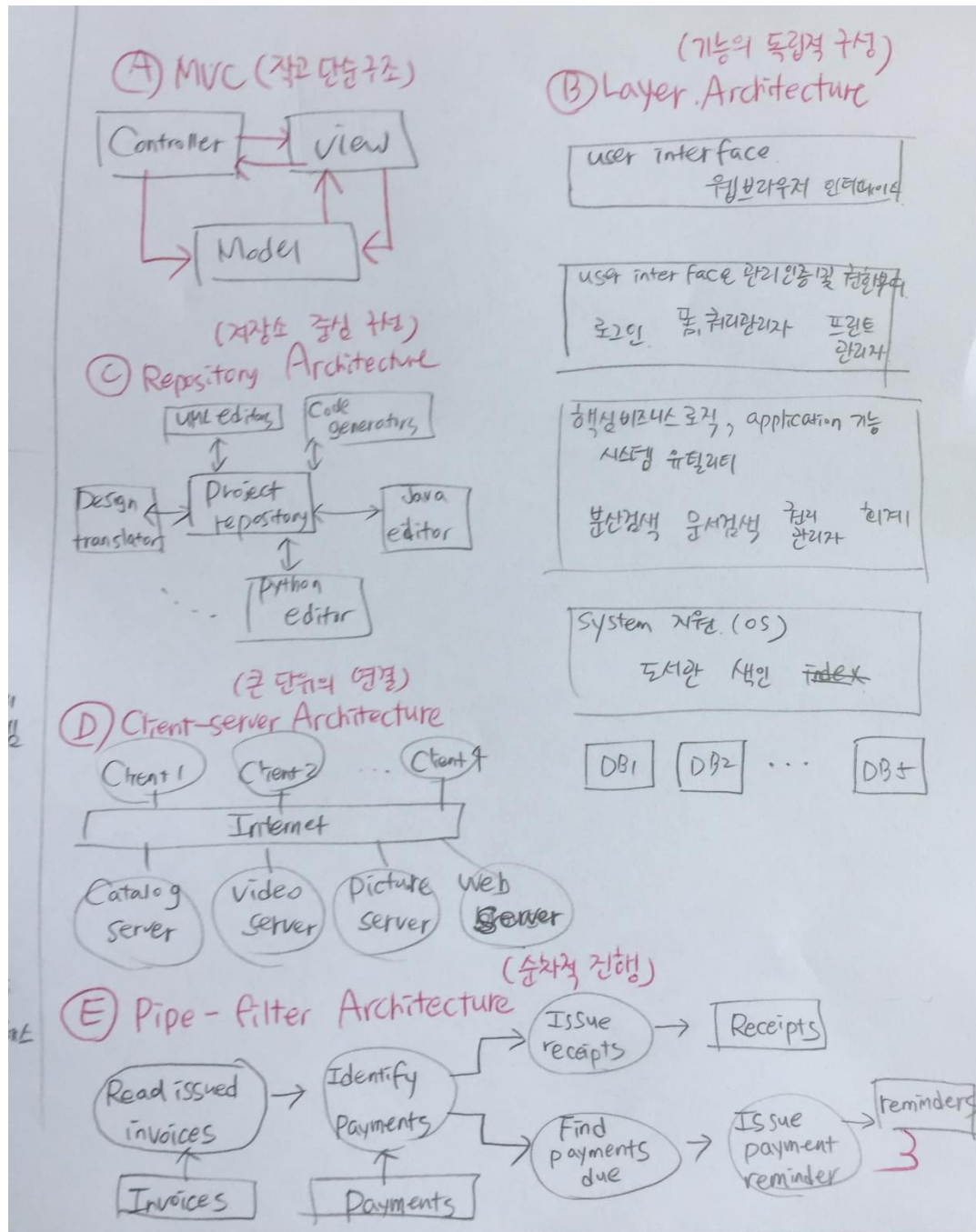
## System Architecture (1) 아키텍처 스케치



## System Architecture (2) 초기 아키텍처



## System Architecture (3) 아키텍처 공부



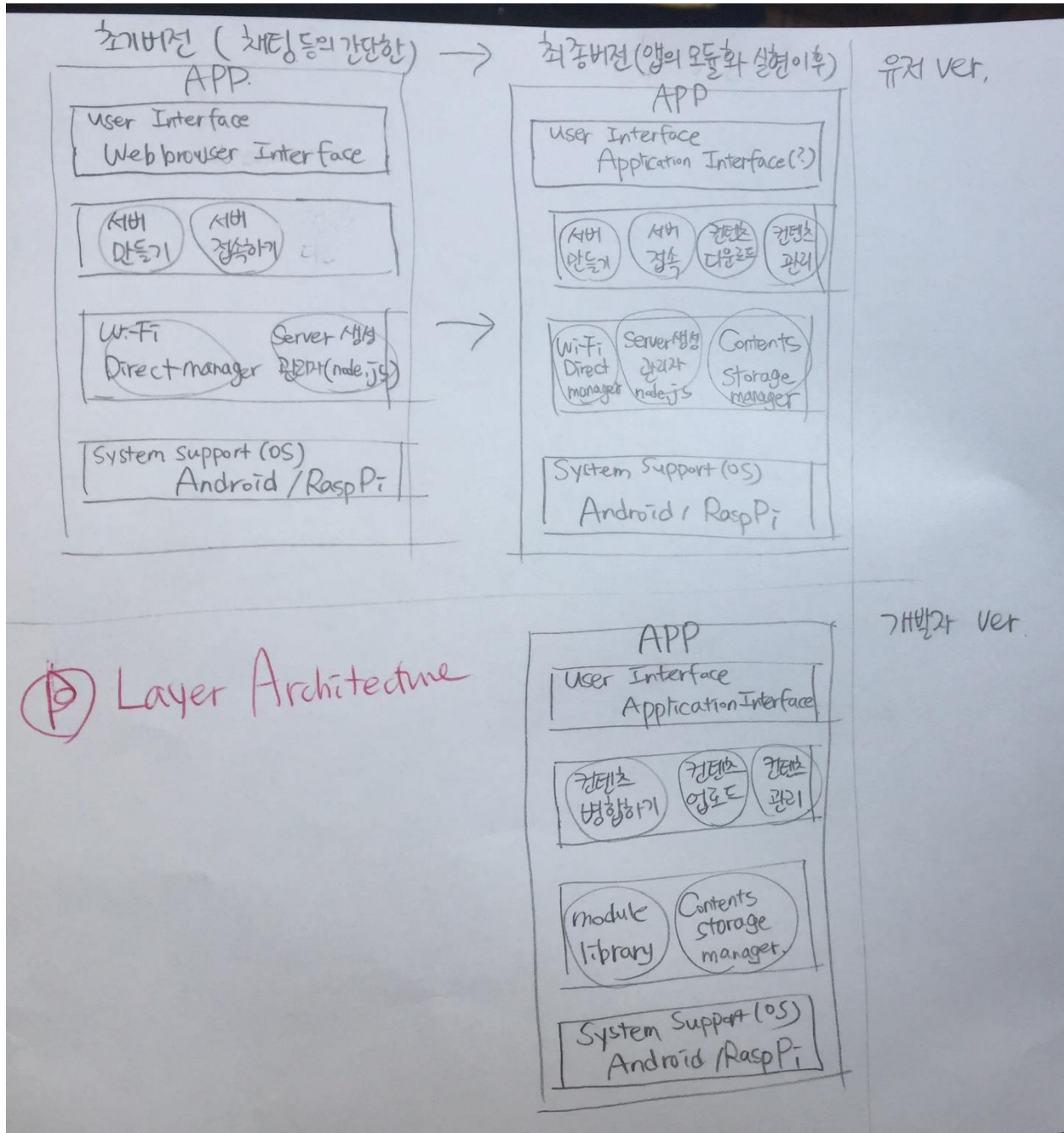
소프트웨어공학 수업시간에서 배우는 Software Architecture 의 다섯가지 종류(A~E)에 대한 단순한 예시그림. 이를 바탕으로 A~E 종류별로 우리 프로젝트에 맞춘 아키텍처 그림을 그려보았음.

## System Architecture (4) B. Layer Architecture

유저 버전과 개발자 버전으로 나누어 그려보았음.

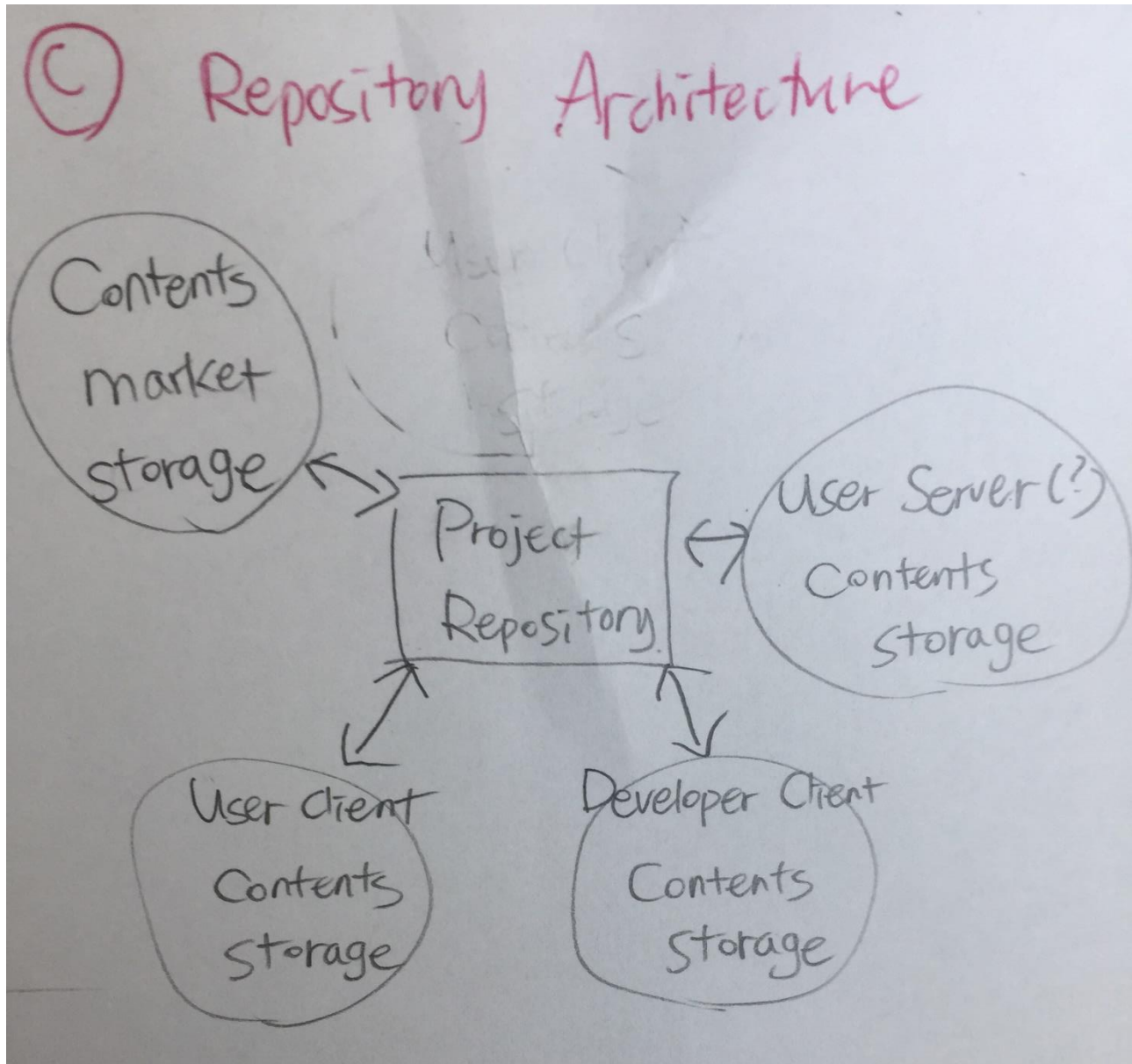
유저 버전의 경우, 중간평가 이전(초기버전; 채팅, 간단한 게임정도) 초기버전 형태와

여기서 발전된 형태(최종버전; 앱의 모듈화를 실현한 이후) 두가지로 나누어 그려보았다.



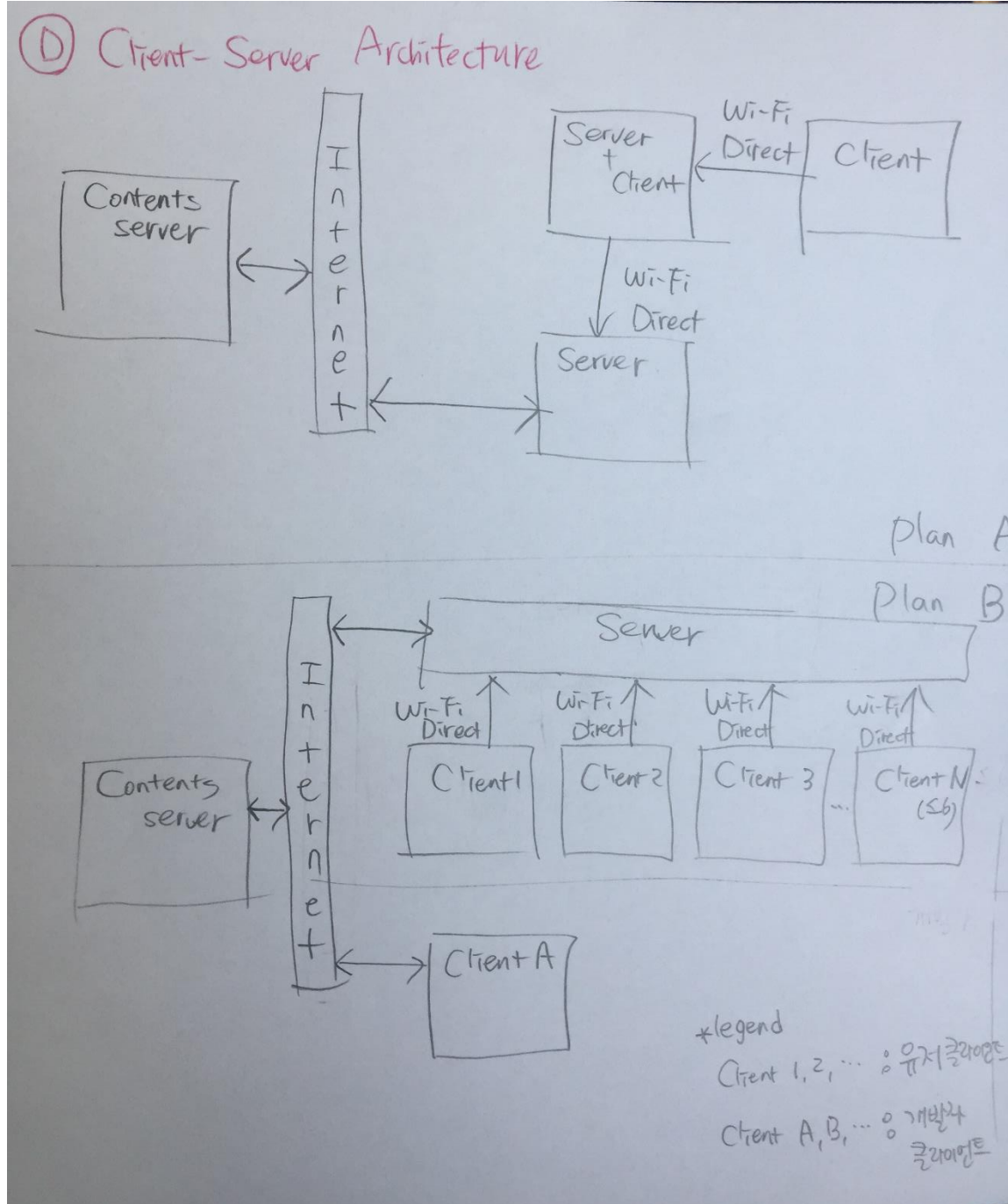


## System Architecture (5) C. Repository Architecture



User의 경우 (1) '작은 서버'를 개설한 유저=Server User (2) '작은 서버'에 접속하는 클라이언트 유저 = Client User로 나뉜다

## System Architecture (6) D. Client-Server Architecture



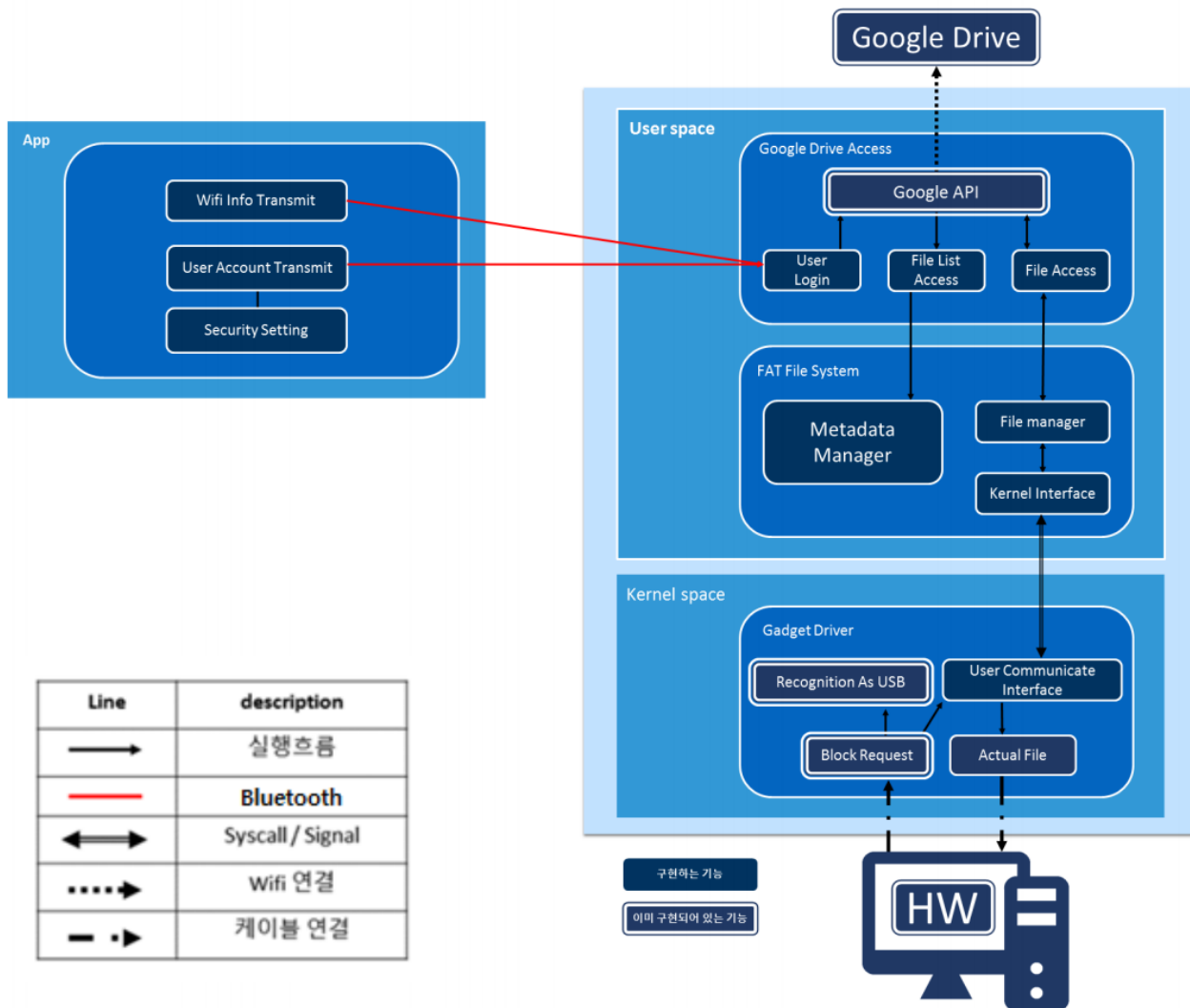
지금 LAN 연결 이슈 중에 난관에 봉착한 이슈는, Wi-Fi Direct를 이용하였을 때이다.

Wi-Fi Direct의 Group을 형성하는 Group Owner는 동시에 Non-Group Owner(=그룹원) 이 될 수 없는 한계점이 존재하므로(Android OS 자체에서 이것을 막아놓았음),

현재 Plan A를 온전히 진행할 수 없는 가능성이 존재하다는 판단 하에,

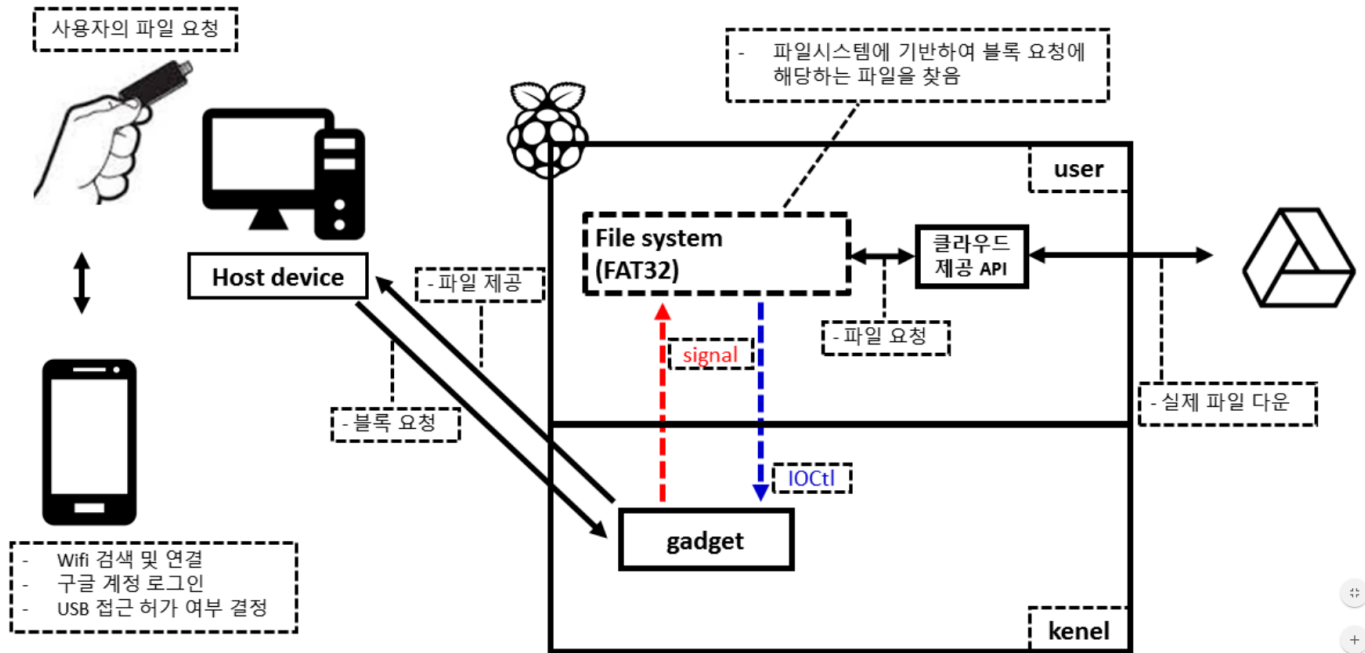
Plan B에 대한 Architecture 또한 그려두었다.(Non-Group Owner는 N명 존재 가능,  $N \leq 6$ )

## System Architecture (7) Reference 01. 구름 USB Architecture



구름USB의 경우 제시된 아키텍처는 B. Layer Architecture와 D. Client-server Architecture를 혼합하여 만든 것으로 보인다.

## System Architecture (8) Reference 02. 구름 USB Architecture



중간발표까지 점선 박스로 기능을 간략히 표현하는 아키텍처도 그려보아야 할 것이다.