GitScm cmd인터페이스를 사용하여 작업

Lecture1

하드웨어 -> 운영체제 -> 응용소프트웨어 -> 사용자

소프트웨어의 종류

1. 시스템 소프트웨어

사용자와 연결된 것이 아닌 디바이스와 엮여있다.

OS나 디바이스드라이버

2. 응용소프트웨어 (오피스, 게임, 미디어플레이어)

목적에 따른 분류

계층에 따른 분류

사용자 작성 소프트웨어(매크로)

응용 소프트웨어

플랫폼 소프트웨어

여태까지는 소프트웨어 – 소프트웨어 공학으로 넘어가겠다.

소프트웨어 과학이 아닌 공학이 붙은 이유는 무엇일까?

소프트웨어개발을 공학적 접근으로 냉정하게 해결해야 되게 되었다. 머릿속으로만 상상하는 것 이상으로.

폰 노이만(프로그램 내장방식으로 배선조작을 저장해서 자동으로 바뀌도록 만듬)

저장된 프로그램을 읽는 기계를 만들자

연구부와 사업부와의 관계에서 사업부는 양산을 하기 때문에 하루 코드의 사용이 천만번 이상이라고 가정. 연구부에서는 공학적인 접근을 못했다.

문제는 개발 프로세스였다.

소프트웨어 개발에 있어 체계적이며 공학적인 프로세스가 확립되어야 여러 문제점이 냉정하게 해결 될 수 있음

게임소프트웨어 공학은 다른 소프트웨어공학보다 유지보수단계에서의 리액트가 빨랐으나 요즘 다른 소프트웨어도 그런 추세이다.

대표적인 개발모델 – 폭포수모델

순차적 모델, 고전적 생명주기, 이전단계의 완벽한 작업완료를 가정

요구

설계

구현

검증

유지보수

Ex)애플부터 시작된 핀치줌(아직까지도 소송이 되고있는) 을 바다 os에서 하고자 했을 때

실제 개발을 하고나니 요구사항이 달랐다.

차례차례 밀리니 총 2주간 연기가 되었다.

게임 프로그램은 연속적으로 그림을 그리는 특성이 있기 때문에

무조건 Loop가 필요하다.(RenderScene)