

# Inception Phase

---

- 비전이 무엇이고 이 프로젝트의 비즈니스 케이스가 무엇인가
- 현실적인가?
- 살 것인가 만들 것인가
- 대략적 비용
- 계속 할지 멈출지
- Envision the product scope, vision, and business case
- Do the stakeholders have basic agreement on the vision of the project, and is it worth investing in serious investigation?

## Artifact (소프트웨어 산출물)

---

- 인셉션의 목적 : 프로젝트의 목적에 대한 공통된 초기의 비전 수립
- 해당 비전이 현실적인지 확인하고, 할만한 가치가 있는지를 결정
- Artifact : 소프트웨어 개발 과정에서 실재하는 by-products 중 하나
- Use Case Model, Supplementary Specification, Glossary, Vision, Business Rule

## Focuses

---

- 요구사항 식별 : 기능적, 품질적 요구사항
- UI 구현
- 현실성 구현

## Requirements

---

- 시스템/프로젝트가 충족해야 할 조건, 능력
- 찾고, 의사소통하고, 기록해야 함
- 고객 / 개발팀에게 무엇이 필요한지 정확히
- Engineering : 요구사항을 정의하고, 문서화하고, 유지하는 것

## Functional Requirements

---

- 시스템이 제공해야 하는 서비스
- 특정 인풋에 대해 시스템이 어떻게 반응할지
- 특정 상황에서 시스템이 어떻게 행동해야 할지
- Use Case Model에서 발견/기록

## FURPS Model

- Functional : 기능, 능력, 보안
- Usability : 인간 요소, 도움, 문서화
- Reliability : 실패의 주기, 회복성, 예측성
- Performance : 응답시간, Throughput, 정확성, 가용성, 자원 사용
- Supportability : 적응력, 유지력, 내재화, 설정 가능성

## FURPS+ Model

- Implementation : 자원 제한, 언어 / 도구, 하드웨어 등
- Interface : 외부 시스템과 접속 할때의 제약사항
- Operations : Operational Setting에서의 시스템 관리
- Packaging : 파일 디렉토리, 물리적 박스
- Legal : 라이센싱 등

## Non-Functional Requirements

- 시스템이 제공하는 서비스/기능들의 제약사항
  - 신뢰성, 응답시간, 저장공간 용량
- 시스템 전체 차원에서의 품질 요구사항
- 시스템 아키텍쳐에 큰 영향
- 기능적 요구사항보다 중요함

## Scenario

- 특정 Actor/시스템의 행동/상호작용의 시퀀스

## Quality

- 품질속성 : 양이나 질로 관찰하여 수치로 측정 할 수 있는 **시스템의 특성**
- 이해관계자들의 **관심사와 요구사항**을 그대로 반영
- 아키텍처는 이해관계자들이 원하는 수준으로 품질속성을 달성 해야 함
- 품질요구사항 : 시스템이 제공해야 할 품질속성의 수준, 관찰/측정 할 수 있어야 함 -> **정확한 수치**로 제시