



객체지향설계 오리엔테이션

충북대학교 소프트웨어학부

이의종 교수

학습 개요 및 목표

학습 개요

- 객체지향 개발 방법에 의하여 소프트웨어를 분석하고 설계하기 위한 기본 개념의 이해 및 기법들을 대하여 학습
- 적용 프로젝트를 통한 문제 분석 및 설계 과정을 진행

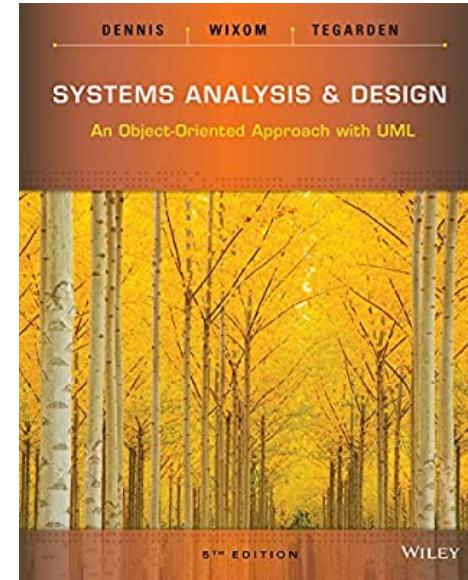
학습 목표

- 객체지향에 대한 기본 개념의 정확한 이해
- 소프트웨어의 분석 및 설계 개발 능력 배양
- 프로젝트를 통한 실무 기술 이해 및 습득

학습 교재

주 교재

Systems Analysis and Design with UML,
5th Edition, Alan Dennis, et al.,
Wiley Publishing, Inc., 2015



부교재

- UML로 배우는 시스템 분석 설계

최은만 지음, 생능출판사



주차별 학습 내용 (1/2)

세부 학습 주제

주 별	학습 내용
1	강좌 소개 및 SW 분석 설계
2	객체지향의 특성 및 UML 개요
3	객체지향 프로젝트 계획
4	요구사항 추출 방법
5	객체지향 모델링 - 활동 다이어그램
6	사용 사례(Use Case) 모델링
7	중간고사

주차별 학습 내용 (2/2)

세부 학습 주제

주 별	학습 내용
8	클래스 다이어그램의 이해
9	클래스 추출 방법 및 적용
10	객체지향 행위 모델링 - 순차 다이어그램
11	상태 기계(State Machine) 다이어그램
12	분석 모델간 일관성 검사
13	설계 개념 및 패키지 다이어그램
14	클래스와 메소드 설계
15	기말 고사

강좌 진행 방식

원리 이해 중심의 이론 강의

- 왜 객체지향 개념이 필요한지 이해
- 객체지향의 기반 개념을 충실히 이해
- 객체지향 개념이 어떻게 적용되는지 이해

프로젝트 기반의 실습 진행 (팀 프로젝트 있음)

- 각 학습 주제단위로 실습 프로젝트를 진행
- 특정한 적용 시스템을 선정하여 프로젝트를 수행

중간 및 기말 이해도 평가

- 강좌 중간 및 말미에 학습 성취도 평가를 실시(퀴즈 또는 과제)

성적 산정 방식

출석 (10%)

- 오프라인 강의
- 2번 지각 = 결석
- 3번 초과 결석하면 F = 지각 6번 초과하면 F
- 등교 전 너무 아프면 병원 다녀와서 관련 서류와 메일 보낼 것

중간(25%)/기말고사(25%)

과제 또는 퀴즈(30%)

개별/팀별 발표(10%)



수업 진행 내용에 따라서
변동이 있을 수 있음

연락방법

이의종 교수

- kongjjagae@cbnu.ac.kr
- S4-1 317호 (사전 연락 후 면담신청)
- 전화하지 마세요..

조규찬 조교

- 오픈톡방
<https://open.kakao.com/o/grtCttjh>

