목차

[1. Preface 4](#_Toc512699150)

[1.1. Objective 4](#_Toc512699151)

[1.2. Readership 4](#_Toc512699152)

[1.2.1. User Requirement Readership 4](#_Toc512699153)

[1.2.2. System Requirement Readership 4](#_Toc512699154)

[1.3. Document Structure 4](#_Toc512699155)

[1.3.1. Preface 5](#_Toc512699156)

[1.3.2. Introduction 5](#_Toc512699157)

[1.3.3. Glossary 5](#_Toc512699158)

[1.3.4. User Requirement Definition 5](#_Toc512699159)

[1.3.5. System Architecture 5](#_Toc512699160)

[1.3.6. System Requirement Specification 5](#_Toc512699161)

[1.3.7. System Models 5](#_Toc512699162)

[1.3.8. System Evolution 5](#_Toc512699163)

[1.3.9. Appendices 5](#_Toc512699164)

[1.3.10. Index 6](#_Toc512699165)

[1.4. Version of the Document 6](#_Toc512699166)

[1.4.1. Version Format 6](#_Toc512699167)

[1.4.2. Version Management Policy 6](#_Toc512699168)

[1.4.3. Version Update History 6](#_Toc512699169)

[2. Introduction 6](#_Toc512699170)

[2.1. Objective 6](#_Toc512699171)

[2.2. Needs 6](#_Toc512699172)

[2.3. Expected Effect of the Service 6](#_Toc512699173)

[3. Glossary 6](#_Toc512699174)

[3.1. Objective 6](#_Toc512699175)

[3.2. Term Definitions, Acronyms and Abbreviations 6](#_Toc512699176)

[3.2.1. Term Definition 7](#_Toc512699177)

[3.2.2. Acronym and Abbreviation 7](#_Toc512699178)

[4. User Requirement Definition 7](#_Toc512699179)

[4.1. Objective 7](#_Toc512699180)

[4.2. Functional Requirements 7](#_Toc512699181)

[4.2.1. 7](#_Toc512699182)

[4.3. Non-Functional Requirements 7](#_Toc512699183)

[4.3.1. 7](#_Toc512699184)

[5. System Architecture 7](#_Toc512699185)

[5.1. Objective 7](#_Toc512699186)

[5.2. Game Manager System 7](#_Toc512699187)

[5.3. User Profile Manager System 7](#_Toc512699188)

[6. System Requirement Specification 7](#_Toc512699189)

[6.1. Objective 7](#_Toc512699190)

[6.2. Functional Requirements 7](#_Toc512699191)

[6.2.1. 7](#_Toc512699192)

[6.3. Non-Functional Requirements 7](#_Toc512699193)

[6.3.1. 7](#_Toc512699194)

[6.4. Scenario 7](#_Toc512699195)

[6.4.1. Join Scenario 7](#_Toc512699196)

[6.4.2. Question & Answer Scenario 7](#_Toc512699197)

[6.4.3. Winning Scenario 7](#_Toc512699198)

[6.4.4. Managing User profile Scenario 7](#_Toc512699199)

[7. System Models 8](#_Toc512699200)

[7.1. Objective 8](#_Toc512699201)

[7.2. Context Models 8](#_Toc512699202)

[7.3. Interaction Models 8](#_Toc512699203)

[7.4. Structural Models 8](#_Toc512699204)

[7.5. Behavioral Models 8](#_Toc512699205)

[8. System Evolutions 8](#_Toc512699206)

[8.1. Objective 8](#_Toc512699207)

[8.2. Limitations and Assumption 8](#_Toc512699208)

[8.3. Evolutions of User Requirement 8](#_Toc512699209)

[8.3.1. Voice Recognition-Based System 8](#_Toc512699210)

[8.3.2. Rule Modification Sandbox 8](#_Toc512699211)

[8.3.3. New game mods 8](#_Toc512699212)

[9. Appendices 8](#_Toc512699213)

[9.1. Objective 8](#_Toc512699214)

[9.2. Database Requirements 8](#_Toc512699215)

[9.3. User-System Requirements 8](#_Toc512699216)

[9.4. Development Process 8](#_Toc512699217)

[10. Index 8](#_Toc512699218)

[10.1. Table Index 8](#_Toc512699219)

[10.2. Figure Index 8](#_Toc512699220)

[10.3. Diagram Index 8](#_Toc512699221)

[11. Reference 8](#_Toc512699222)

1. Preface
   1. Objective

Preface에서는 본 문서의 예상되는 독자들과 문서의 전반적인 구조, 그리고 각 부분의 역할에 대하여 제시한다. 또한 버전 관리 정책, 버전 변경 기록, 그리고 문서의 변경사항들과 그에 대한 근거들을 서술한다.

* 1. Readership

본 요구사항 명세서는 독자에 따라 크게 User Requirement와 System Requirement의 두 부분으로 구성되어 있다.

* + 1. User Requirement Readership

User Requirement는 사용자의 관점에서 요구사항을 간략히 명세한 것이다. 본 프로젝트에서는 Game Player의 관점에서 서술한다.

* + 1. System Requirement Readership

System Requirement는 본 프로젝트에서 개발해야 하는 시스템의 특정 기능이 어떻게 구현되어야 하는지를 자세하게 기술한 것이다. 본 프로젝트에서는 Software Developer와 Server 및 Database Manager 관점에서 서술한다.

* 1. Document Structure

이 문서는 총 10개의 부분으로 구성되어 있다. Preface, Introduction, Glossary, User Requirements Definition, System Architecture, System Requirements Specification, System Models, System Evolution, Appendices, Index로 구성된다. 각 장의 역할과 전반적인 서술은 다음과 같다.

* + 1. Preface

Preface에서는 본 문서의 예상되는 독자들과 문서의 전반적인 구조, 그리고 각 부분의 역할에 대하여 서술한다. 또한 버전 관리 정책, 버전 변경 기록, 그리고 문서들의 변경사항과 그에 대한 근거들을 서술한다.

* + 1. Introduction

Introduction에서는 시스템의 필요성과 해당 시스템이 어떠한 Needs를 반영하고 있는지 서술한다. 또한 시스템의 기능이 다른 시스템과 어떻게 상호작용하는지 간략하게 서술한다.

* + 1. Glossary

Glossary에서는 본 문서에 등장하는 기술적 용어들과 축약어들을 정의한다.

* + 1. User Requirement Definition

User Requirement Definition에서는 사용자의 요구사항을 User Level에서 서술한다. 크게 Functional Requirement와 Non-Functional Requirement로 나누어 서술한다.

* + 1. System Architecture

System Architecture에서는 각 Component들의 hierarchy에 대하여 Diagram등을 이용해 서술한다.

* + 1. System Requirement Specification

System Requirement Specification에서는 User Level에서 정의되었던 Functional/Non-Functional Requirement들을 Developer Level로 세분화하여 서술한다.

* + 1. System Models

System Models에서는 System Component, System, 그리고 System Environment 사이의 관계를 Figure 및 Diagram을 통해 서술한다.

* + 1. System Evolution

System Evolution에서는 시스템이 세우고 있는 주요한 가정들과 사용자의 Needs 변화, 혹은 추후 Update될 사항들에 대해서 서술한다.

* + 1. Appendices

Appendices에서는 본 프로젝트와 관련한 참고사항들을 서술한다.

* + 1. Index

Index에서는 본 문서에 사용된 Table, Diagram, Fiqure들의 Index를 서술한다.

* 1. Version of the Document
     1. Version Format

Version 번호는 major.minor[.maintenance]로 구성되며, 문서의 버전은 0.1부터 시작한다.

* + 1. Version Management Policy

본 문서를 수정할 때마다 버전을 업데이트 한다. 이미 완성한 파트를 변경할 때는 Minor number를 변경하며, 새로운 부분을 추가하거나 괄목한 만한 변화가 있을 경우 Major number를 변경한다.

* + 1. Version Update History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Committer | Explanation |
| 0.1 | 김동현 | 문서 목차 작성 및 Preface 서술. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Introduction
   1. Objective

Introduction에서는 시스템의 필요성과 해당 시스템이 어떠한 Needs를 반영하고 있는지 서술한다. 또한 시스템의 기능이 다른 시스템과 어떻게 상호작용하는지 서술한다.

* 1. Needs
  2. Expected Effect of the Service

1. Glossary
   1. Objective

Glossary에서는 본 문서에 등장하는 기술적 용어들과 축약어들을 정의한다.

* 1. Term Definitions, Acronyms and Abbreviations
     1. Term Definition
     2. Acronym and Abbreviation

1. User Requirement Definition
   1. Objective

User Requirement Definition에서는 사용자의 요구사항을 User Level에서 서술한다. 크게 Functional Requirement와 Non-Functional Requirement로 나누어 서술한다.

* 1. Functional Requirements
  2. Non-Functional Requirements

1. System Architecture
   1. Objective

System Architecture에서는 각 Component들의 hierarchy에 대하여 Diagram등을 이용해 서술한다.

* 1. Game Manager System
  2. User Profile Manager System

1. System Requirement Specification
   1. Objective

System Requirement Specification에서는 User Level에서 정의되었던 Functional/Non-Functional Requirement들을 Developer Level로 세분화하여 서술한다.

* 1. Functional Requirements
  2. Non-Functional Requirements
  3. Scenario
     1. Join Scenario
     2. Question & Answer Scenario
     3. Winning Scenario
     4. Managing User profile Scenario

1. System Models
   1. Objective

System Models에서는 System Component, System, 그리고 System Environment 사이의 관계를 Figure 및 Diagram을 통해 서술한다.

* 1. Context Models
  2. Interaction Models
  3. Structural Models
  4. Behavioral Models

1. System Evolutions
   1. Objective

System Evolution에서는 시스템이 세우고 있는 주요한 가정들과 사용자의 Needs 변화, 혹은 추후 Update될 사항들에 대해서 서술한다.

* 1. Limitations and Assumption
  2. Evolutions of User Requirement
     1. Voice Recognition-Based System
     2. Rule Modification Sandbox
     3. New game mods

1. Appendices
   1. Objective

Appendices에서는 본 프로젝트와 관련한 참고사항들을 서술한다.

* 1. Database Requirements
  2. User-System Requirements
  3. Development Process

1. Index
   1. Table Index
   2. Figure Index
   3. Diagram Index
2. Reference