

과목 | 객체지향적사고와프로그래밍 학번 | 60205057 이름 | 윤희슬

목차

1. 정보 처리 시스템

A. 임베디드 시스템

2. 수강신청 usecase scenario

1. ¹정보 처리 시스템

시스템엔 종류가 많다. 그 중 정보 처리 시스템은 정보만 처리하고 소프트웨어 자체가 목적이 아니기 때문에 사이버월드에서 사용되는 것이 아니다. 대부분 오프라인에서 하는 일들을 지원해 준다.

예를 들면 은행이나 학교와 같은 곳에서 사용하는 것처럼 순전히 정보를 처리한다. 이런 종류의 시스템이 가상의 현실과 관련이 있다.

정보란 우리가 만들어낸 가상의 현실이다. 은행의 경우 완전히 사람이 만들어 놓은 돈으로 흘러다니는 가상 현실이다. 모든 것이 재화로 표현된다. 이런 시스템의 경우 현실에서 접점이 없어서 오히려 구현이 편하다.

정보 처리 시스템은 저장되는 데이터, 공유하는 데이터, 공유 데이터를 통해 무언가를 얻어내는 것이 존재한다. 공연 예약, 티켓팅 등 모두 다 가상 현실에서 이뤄진다. 점점 진짜 필요한 오프라인에서 필요한 배송 같은 것 빼고는 모두 온라인에서 진행된다. 수강신청 또한 쇼핑하고 똑같다. 미리담기가 장바구니와 같은 개념이고, 구매가 신청과 같은 개념이다.

따지고 보면 전체적인 아키텍처 패턴은 수강신청이나 쇼핑이나 은행이나 거의 다 똑같다. 심지어 카드도 비슷하다. 이제 특색이 조금씩 다를 뿐이다.

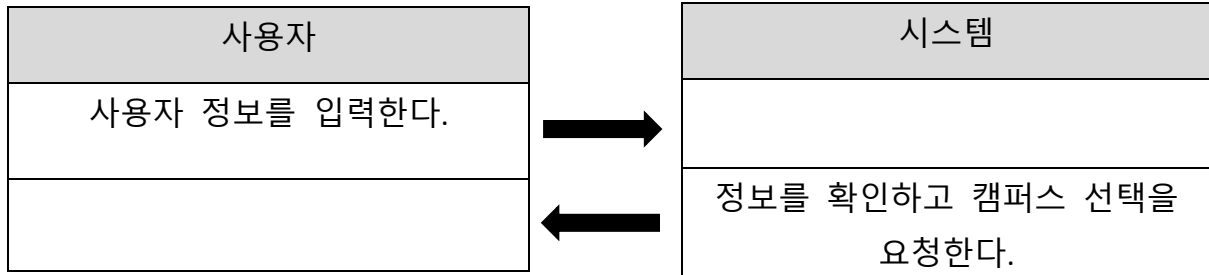
A. 임베디드 시스템

임베디드 시스템은 하드웨어를 제어하거나 하드웨어로부터 정보는 받아들이는 역할을 하는 시스템이다. 이미 만들어진 정보를 가공하는 정보 처리 시스템과는 달리 현실과 연결된 정보를 가공한다. 때문에 정보 처리 시스템은 실시간성이 약하고 알고리즘이나 구조와 같은 기술적 난이도가 높기보다는 데이터 자체가 복잡하고 업무적 지식의 난이도가 훨씬 복잡하다. 이와 달리 임베디드 시스템은 데이터가 복잡하지는 않지만 알고리즘이 복잡하다

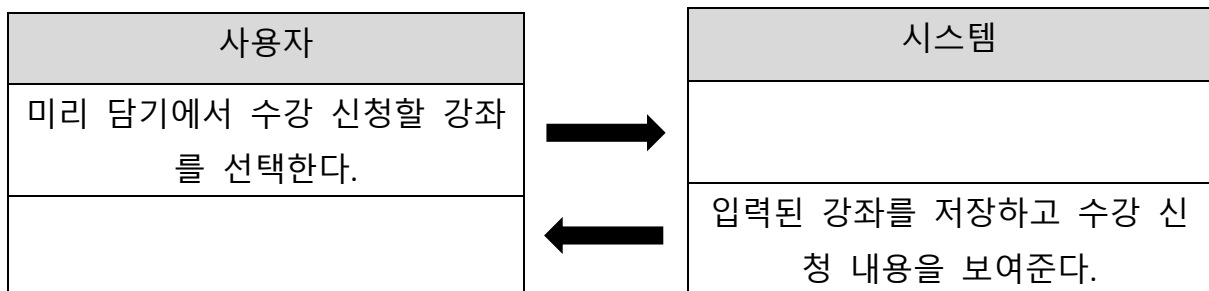
¹ <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1593017&cid=50372&categoryId=50372>

2. 수강신청 usecase scenario

- 로그인



- 미리 담기



- 수강 신청

