

과목 | 객체지향적사고와프로그래밍 학번 | 60205057 이름 | 윤희슬

## 목차

### 1. 이벤트

#### A. 의미

### 2. 분석과 설계

### 3. 수강신청 scenario

## 1. 이벤트

이벤트란 변화를 야기할 수 있는 원인이 발생한 것을 뜻한다. 이벤트가 발생했다는 것은 원인이 변화했다는 것이다. 이벤트는 궁극적으로 소스가 변한 것이다. 그리고 소스가 변한 것을 이벤트의 타겟이 받는다.

### A. 의미

이벤트에서의 의미는 타겟의 액션을 얘기한다. 이벤트가 발생했을 때 의미는 내가 발생시킨 이벤트를 수신하는 객체가 이벤트를 만들어내는 것을 말한다. 이때 액션은 이벤트와 클래스 타겟의 상태가 타겟의 액션을 결정하고 이게 곧 의미다. 뿐만 아니라 이벤트나 클래스 타겟의 상태와 같은 내부적인 요소 외에도 외부에서 무엇을 했는지에 따라서도 의미가 달라진다.

## 2. <sup>1</sup>분석과 <sup>2</sup>설계

시나리오를 작성하기 위해 분석을 할 때에는 동사 중심보다는 명사 중심으로 해야 한다. 동사하는 것은 액션이 일어나는 것으로 무언가 일어나는 것이다. 따라서 동사 중심을 분석을 하게 되면 경우의 수가 매우 많아진다. 따라서 명사 중심으로 분석해야 한다. 집합이 할 수 있는 일을 동사의 집합으로 표현하는 데, 동사의 집합은 대부분 명사로 만들어진다.

이렇게 명사 중심으로 만들다 보면 명사와 명사 사이의 관계가 생기는 데 이걸 연관성이 있다고 말한다. 연관성이 있다는 것은 행위적 종속성이나 데이터의 종속성, 데이터를 찾아가는 길이 있다는 뜻이다. 이처럼 동사 중심의 시나리오를 명사 중심의 논리적인 관계로 만들어내는 것을 분석이라고 하고, 분석한 것을 실제 구현 환경과 연관시켜 화면 상에 적용하는 것을 설계라고 한다.

설계를 할 때에는 UX 디자인, 소프트웨어 아키텍처 (MVC : Model-View-Controller), 데이터베이스 등을 설계할 수 있다.

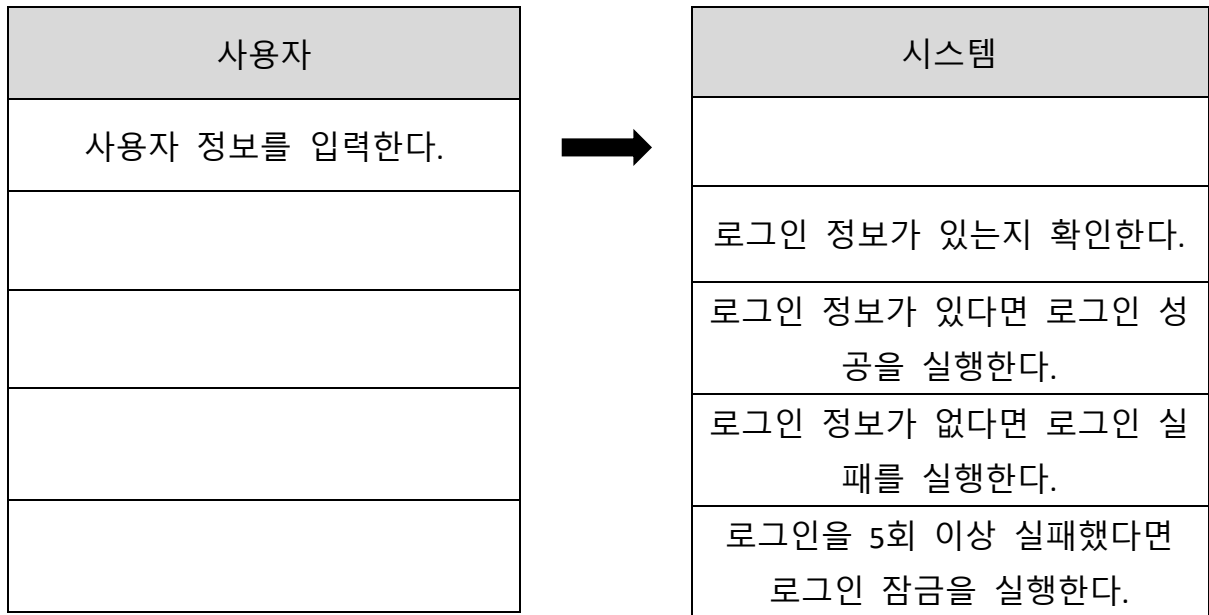
## 3. 수강신청 usecase scenario

---

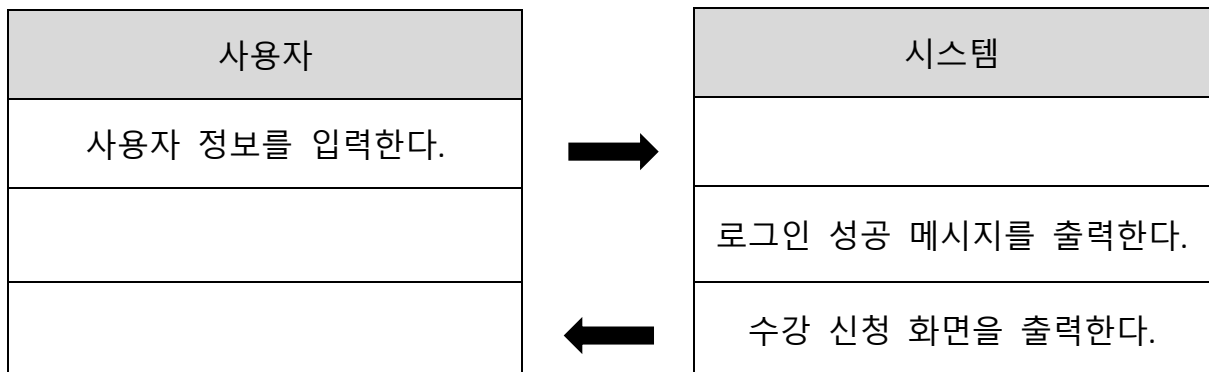
<sup>1</sup> <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=815111&cid=42344&categoryId=42344>

<sup>2</sup> <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=820564&cid=42344&categoryId=42344>

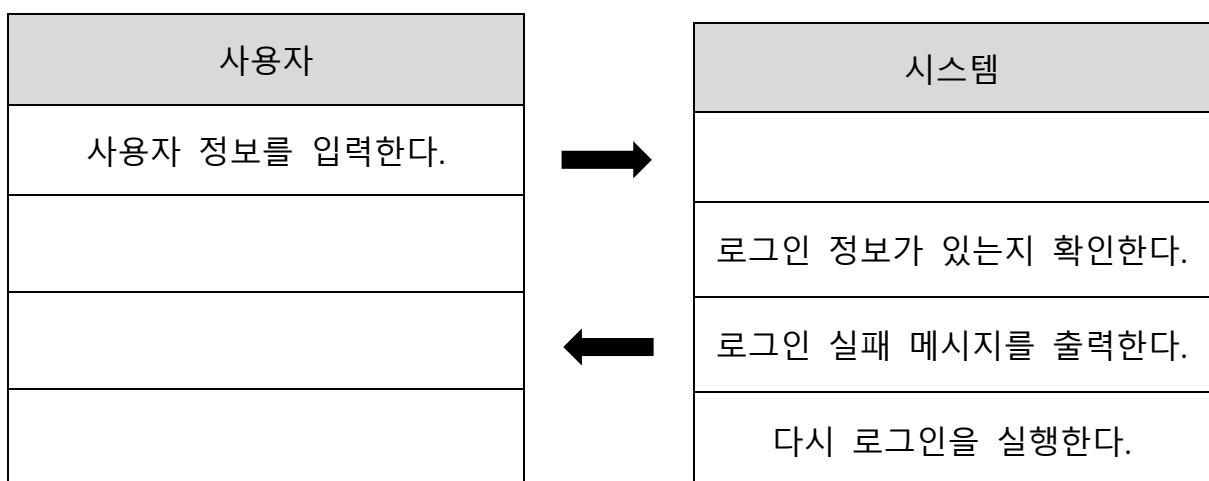
- 로그인



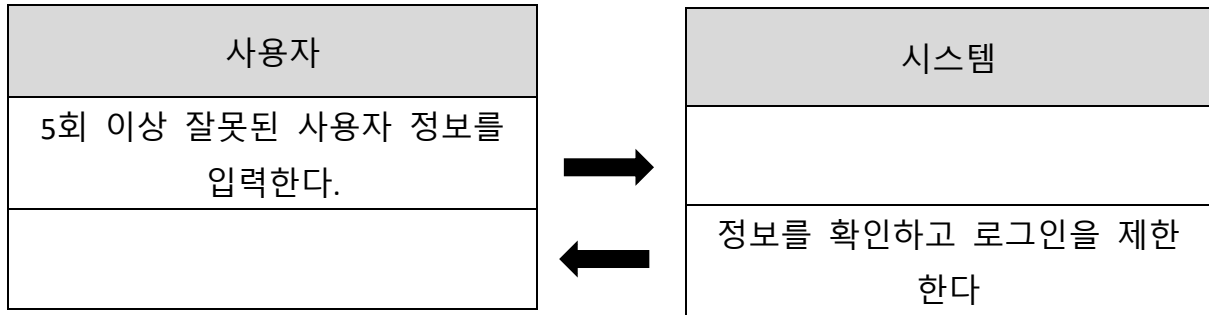
- 로그인 성공



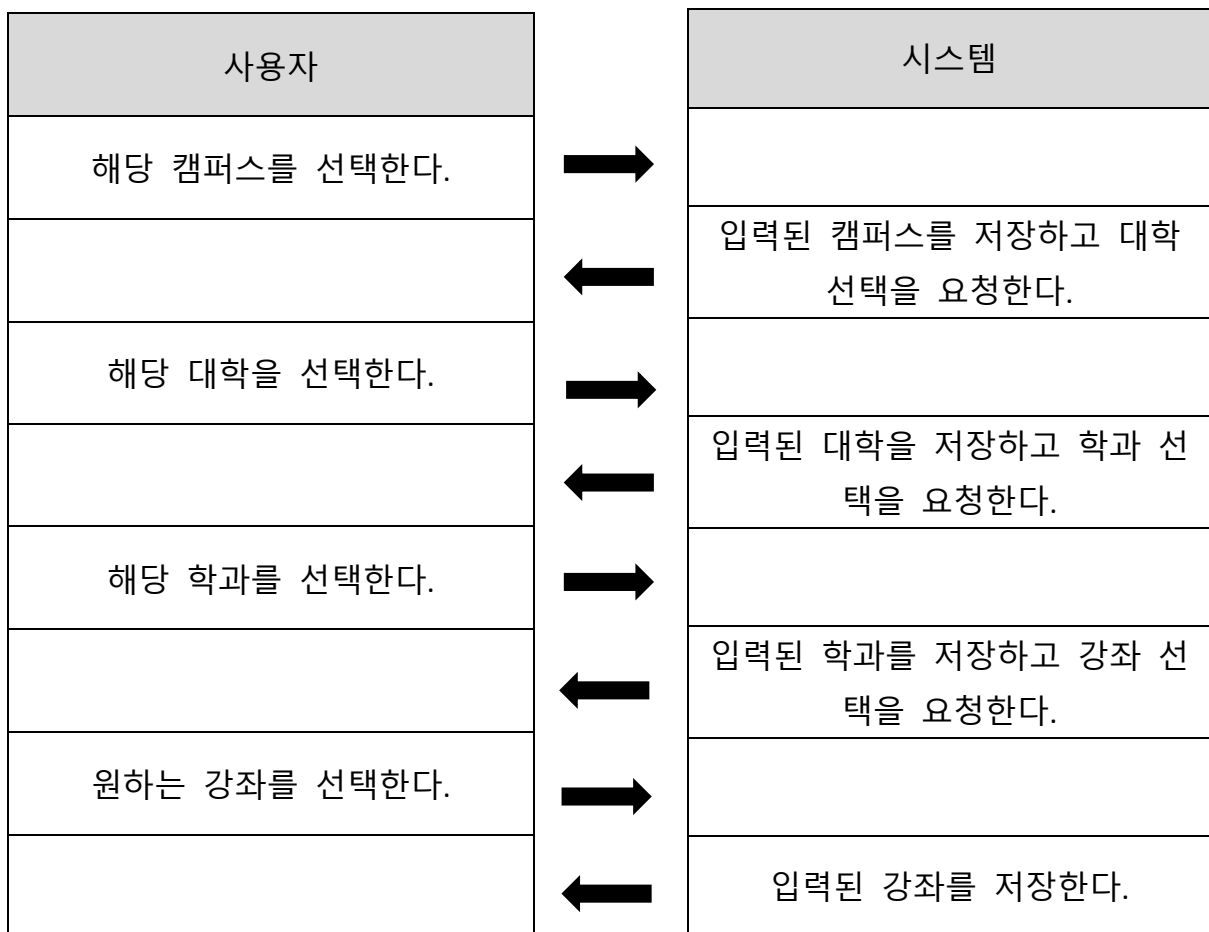
- 로그인 실패



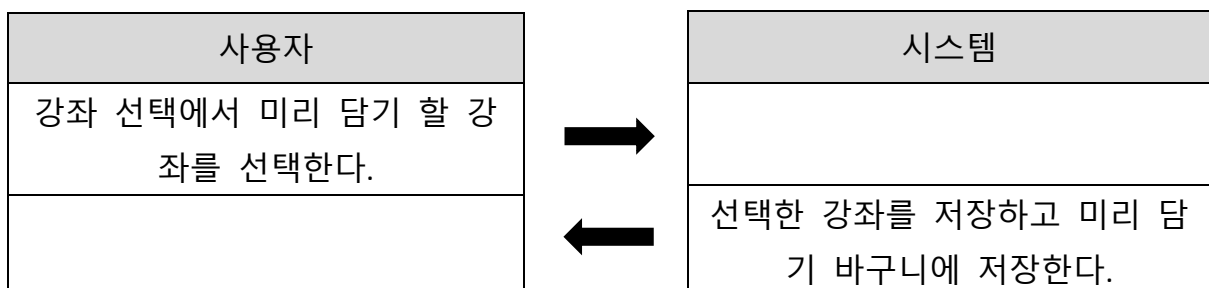
- 로그인 잠금



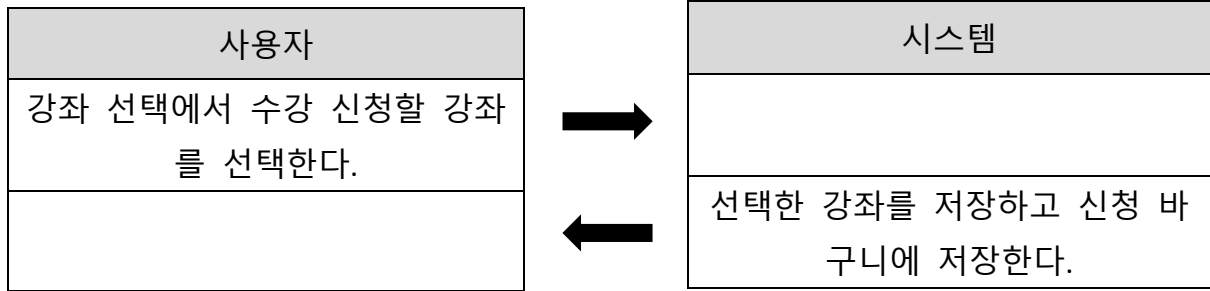
- 강좌 선택



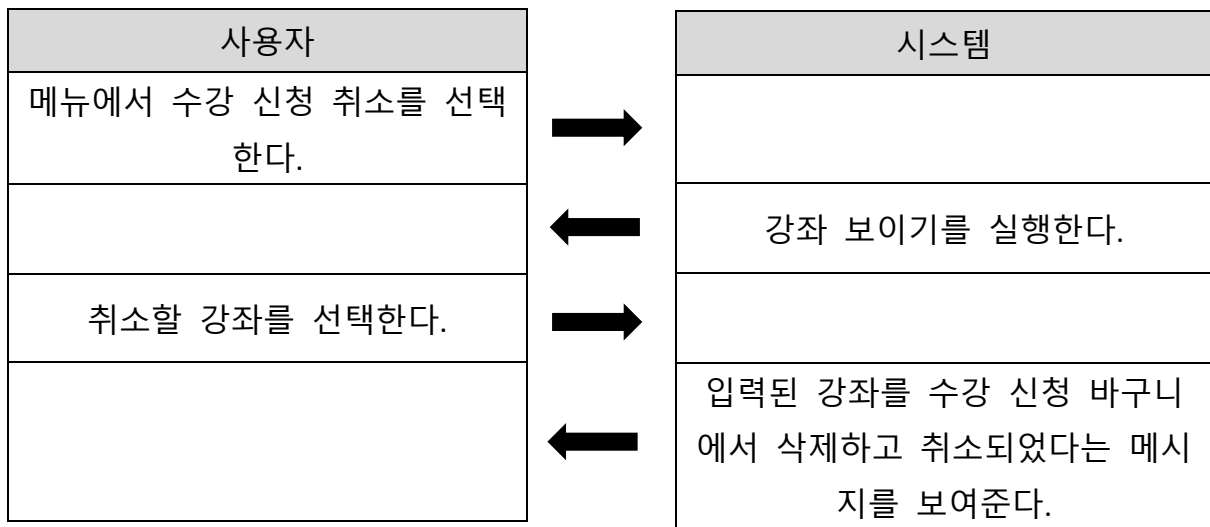
- 미리 담기



- 수강 신청



- 수강 신청 취소



- 강좌 보이기

