

설계 실습

- 소스 폴더 아래의 모든 내용을 (서브 폴더 포함) 타겟 폴더로 복사하는 앱 설계
- 요구사항
 - 소스에 있고 타겟에 없는 파일은 타겟에 복사한다
 - 타겟에 있고 소스에 없는 파일은 타겟에서 삭제한다
 - 이미 타겟에 같은 파일이 있으면 복사 생략
 - 파일이름, 수정한 날짜, 파일 크기로만 비교한다

설계 실습

- UI 요구사항
 - 소스 폴더와 타겟 폴더를 선택할 수 있어야 한다
 - 사용자가 탐색 버튼을 누르면 소스 폴더와 타겟 폴더를 탐색 비교하고, 탐색 결과를 리스트박스에 채워 보여주어야 함
 - 탐색 결과는 작업할 내용 목록 (폴더 생성, 파일 복사, 파일 삭제)
 - 리스트박스에 채워진 작업에 체크 박스가 있어서, 그 작업의 실행 여부를 선택할 수 있어야 한다.
 - 실행 버튼을 누르면, 선택된 작업이 실행되어야 한다
 - 작업이 실행되는 진척도를 막대그래프로 표시해 주어야 한다.
 - 작업 실행 도중 Cancel 버튼을 클릭하면, 작업이 중단된다. 다시 실행 버튼을 클릭하면, 중단된 지점부터 다시 실행이 계속된다.

설계 실습

- 두 모듈(패키지)로 나누자
 - UI 모듈, 서비스 모듈
 - 단방향 참조: UI 모듈 → 서비스 모듈
- 모듈 인터페이스 설계에 집중하자
 - 모듈 내부 구현 상세에 해당하는 내용과
모듈 외부에 노출될 인터페이스 부분을 구분하자
- Command 패턴을 활용해야함
 - Command 패턴을 활용하면 서비스 모듈 인터페이스가 굉장히
단순해 질 수 있다.
(인터페이스 2개, 메소드 3~4개 정도만 public)

설계 실습

- 요구사항에 등장하는 개념 전부를 모듈 인터페이스 설계에 반영하는 것은 바람직하지 않다.
- 모듈 내부 구현 상세에 해당하는 내용이 설계도에 지나치게 많이 등장하는 것이 흔한 설계 오류
- 앞 슬라이드의 UI 요구사항의 대부분은 UI 모듈 내부에서 간단하게 구현될 수 있다.
- 아무 이유 없이 서비스 클래스를 active class로 만들지 말자

산출물

- 설계 내용에 따라 적당한 산출물
- UML 다이어그램도 좋고, pseudo code도 OK