

---

# Project Management Report

---

## ■ Progress history

### 1. 프로젝트 진행을 위한 Vision 설정

윗놀이 프로그램 개발 동기와 윗놀이에 구현되어야 할 중요한 특징을 정리하여  
앞으로의 개발방향 설정

### 2. UseCase & UseCase Diagram(Model) 작성

윗놀이 프로그램에서 플레이어가 진행할 일련의 시나리오를 예상,  
시나리오 중에서 발생할 수 있는 분기점을 확인, 하나의 Main Scenario 작성  
그 후 Player와 윗놀이프로그램 간의 상호작용을 간략하게 Use Case Diagram으로 표현.

### 3. Domain Model 제작

앞으로 코드 개발에 있어 윤곽을 잡기 위해 Domain model을 제작  
MVC design을 채용해 크게 model, view, controller 3개로 나눠 틀 설정.

### 4. System Sequence Diagrams 및 Operation Contracts 작성

domain model을 기준으로 시스템의 상호작용 순서와 pre, postcondition을 결정.

### 5. 객체지향 개발에 적합한 JAVA를 사용 언어로 선택, 개발 착수

각자 Model, view, controller를 맡아 지금까지 작성해온 model과 diagram을 이용해  
객체지향에 맞게 코드 개발을 진행.

## 6. Github을 이용 서로 코드를 주고받으며, Test와 Debug 반복

Github의 repository를 통해 서로 코드를 공유하며, 변수나 함수 등 프로그램 설계 조율.

목표 기능을 완성할 때마다 Test와 Debug를 반복하며 메인 기능들을 추가.

## 7. 메인 기능 완성 후 UI 개선

MVP 구현 후 가독성과 편리성을 위해 UI 및 레이아웃 개선.

## 8. Design 최종 확인 및 문서화

완성된 프로그램의 설계구조를 다시 한번 정리하여 추후 프로그램 개선을 위해 문서로 정리.

## ■ Experience

지금까지 코딩 작업을 진행할 때 구현할 결과물에 대해 설계와 분석을 먼저 진행하는 것 보다는 코드를 먼저 작성하는 습관을 가지고 있었다. 하지만 이번 과제를 통해 소프트웨어 공학 과목을 들으며 익힌 객체 지향적 소프트웨어 개발 방법을 바탕으로 요구사항을 분석하고 설계하는 작업을 하게 되는 기회를 가질 수 있게 되었는데, 평소 습관과는 다르게 작업을 하여 낯설고 헤매는 부분이 꽤 있었지만, 분석과 설계에 많은 시간을 쏟는 것이 좋은 경험이 되었고 보다 완성도 있고 좋은 설계를 가진 프로그램 개발에 도움이 되었다.

그래서 이번 경험을 토대로, 앞으로의 프로그램 개발에도 이와 같은 개발 방법을 통해 접근하고 진행하는 것이 더 효율적이고 효과적이라는 것을 팀원들이 느낄 수 있었고, 각자가 맡은 역할을 진행하며 개발프로세스를 진행해 현대적 소프트웨어 개발을 성공적으로 경험할 수 있었다.

Team 5\*Github repository : <https://github.com/sweteam5/2019-1-SE-team5>