**Project Management Report**

**\* github repository :** [**https://github.com/sweteam5/2019-1-SE-team5**](https://github.com/sweteam5/2019-1-SE-team5)

**◎ Progress history**

1. 제일 먼저 프로젝트 진행에 가장 중요한 Vision을 결정

윷놀이 프로그램 개발 동기와 윷놀이에 구현되야 할 중요한 특징을 정리하여 앞으로 개발에 방향을 정했습니다.

2. UseCase와 UseCase Diagram(Model) 작성

윷놀이 프로그램에서 플레이어가 할 일련의 시나리오를 예상, 시나리오 중에서 발생할 수 있는 분기점을 확인

하나의 Main Scenario 작성

그 후 Player와 윷놀이 프로그램 간의 상호작용을 간략하게 UseCase Diagram으로 표현했습니다.

3. Domain Model 제작

앞으로 코드 개발에 있어 윤곽을 잡기 위해 Domain model을 제작

MVC design을 채용해 크게 model, view, controller 3개로 나눠 틀을 잡았습니다.

4. System Sequence Diagrams 및 Operation Contracts 작성

domain model을 기준으로 시스템의 상호작용 순서와 pre, postcondition을 결정했습니다.

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

각자 Model, view, controller를 맡아 지금까지 작성해온 model과 diagram을 이용해

객체지향에 맞게 코드 개발을 시작했습니다.

6. Github을 이용 서로 코드를 주고받으며, Test와 Debug 반복

Github의 repository를 통해 서로 코드를 공유하며, 변수나 함수 등을 조율

목표 기능을 완성할 때마다 Test와 Debug를 반복하며 메인 기능들을 하나 둘 구현했습니다.

7. 메인 기능 완성 후 UI 개선

프로그램이 요구하는 요구사항을 전부 만족시킨 후 보다 깔끔하고 사용자에게 편한 UI로 개선했습니다.

8. Design 최종 확인 및 문서화

완성된 프로그램의 Design 구조를 다시 한번 정리 후 앞으로의 프로그램 개선을 위해 문서로 정리하였습니다.

**◎ Experience**

평소에 코드 작업을 할 때 설계와 분석보다는 코딩이 앞서는 습관을 가지고 있었습니다.

그런데 이번 과제에서 객체지향적으로 요구사항을 분석하고 설계하는 작업을 하는 기회를 가지게 되었습니다.

평소 하던 습관과 반대되게 작업을 하여 낯설고 헤매는 부분이 꽤 있었지만, 분석과 설계에 많은 시간을

쏟는 것이 좋은 경험이 되었고, 보다 깔끔하고 안정적인 개발에 도움이 되었습니다.

그래서 이번 경험을 토대로 앞으로의 코드 개발에도 적극적으로 활용해 나가기로 결정했습니다.