**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

앞으로의 개발방향을 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 윷놀이프로그램 간의 상호작용을 간략하게 Use Case 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

보다 편한 UI로 개선했습니다.

**8. Design 최종 확인 및 문서화**

완성된 프로그램의 Design 구조를 다시 한번 정리

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 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.