

과목 : 소프트웨어 설계

Chapter 1: 요구사항 확인

Section 1: 소프트웨어 생명주기

- 기출문제 따라잡기

Q. 애자일 방법론에 해당하지 않는 것은?

1. 기능 중심 개발
2. 스크럼
3. 익스트림 프로그래밍
4. 모듈 중심 개발

정답 :

해설 :

애자일 모형

‘민첩한’, ‘기민한’이라는 의미로 고객의 요구사항 변화에 유연하게 대응할 수 있도록
일정한 주기를 반복하면서 개발과정을 진행하는 개발 방법론

애자일 모형

스크럼(Scrum)

XP(eXtreme Programming)

칸반(Kanban)

Lean

크리스탈(Crystal)

기능중심개발(FDD: Feature Driven Development)

DSDM(Dynamic System Development Method)

DAD(Disciplined Agile Delivery)

Section 2: 스크럼(Scrum) 기법

- 기출문제 따라잡기

Q. 다음의 스크럼(Scrum) 개발 과정을 진행 순서에 맞게 올바르게 나열한 것은?

- ㄱ. 스프린트(sprint)
- ㄴ. 스프린트 회고(Spring Retrospective)
- ㄷ. 일일 스크럼 회의(Daily Scrum Meet)
- ㄹ. 스프린트 검토 회의
- ㅁ. 스프린트 계획 회의

1. □ - □ - ㄱ - ㄴ - ㄹ
2. □ - ㄱ - □ - ㄹ - ㄴ
3. □ - □ - ㄱ - ㄹ - ㄴ
4. □ - ㄹ - ㄱ - ㄴ - □

정답 :

해설 : 계획한 내용을 토대로 일정 기간 동안 스프린트를 수행하면서 진행 상황을 매일 점검하고 하나의 스프린트가 끝나면 검토한 후 진행을 되돌아본다.

Section 3: XP(eXtreme Programming) 기법

- 기출문제 따라잡기

Q. XP(extreme Programming)의 기본 원리로 볼 수 없는 것은?

1. Linear Sequential Method
2. Pair Programming
3. Collective Ownership
4. Continuous Integration

정답 :

해설 : XP의 5가지 핵심가치(의사소통, 단순성, 용기, 존중, 피드백),

XP의 주요 실천방법 - 짝 프로그래밍, 공동 코드 소유, 테스트 주도 개발

전체 팀, 지속적인 통합, 리팩토링, 소규모 릴리즈 등

문제의 Linear Sequential Method: 순차적 방법으로 기본 원리가 아니다

Pair Programming: 개발 코드에 대한 권한과 책임을 공동으로 소유

Collective Ownership: 소스에 대한 팀의 공통책임, 누구든 수정 가능함

Continuous Integration: 컴포넌트 또는 모듈 단위로 지속적으로 통합,

Section 9: UML(Unified Modeling Language)

Q. 럼바우(Rumbaugh) 객체지향 분석 기법에서 동적 모델링에 활용되는 다이어그램은?

1. 객체 다이어그램(Object Diagram)
2. 패키지 다이어그램(Package Diagram)
3. 상태 다이어그램(State Diagram)
4. 자료 흐름도(Data Flow Diagram)

정답 :

해설 : 럼바우 객체지향 분석 기법과 관련된 다이어그램 두가지

- 정적모델링에 활용되는 구조적 다이어그램 : 객체 다이어그램(Object Diagram)
- 동적 모델링에 활용되는 행위 다이어그램 : 상태(State Diagram)

Q. UML(Unified Modeling Language)에 대한 설명 중 틀린 것은?

1. 기능적 모델은 사용자 측면에서 본 시스템 기능이며 **UML**에서는 **Use case Diagram**을 사용한다.
2. 정적 모델은 객체, 속성, 연관관계, 오퍼레이션의 시스템 구조를 나타내며, **UML**에서는 **Class Diagram**을 사용한다.
3. 동적 모델은 시스템의 내부 동작을 말하며, **UML**에서는 **Sequence D**다.
4. 정적 모델은 객체, 속성, 연관관계, 오퍼레이션의 시스템 구조를 나타내며, **UML**에서는 **Class Diagram**을 사용한다.

Section 10: 주요 UML 다이어그램

Q. UML에서 시퀀스 다이어그램의 구성 항목에 해당하지 않는 것은?

1. 생명선
2. 실행
3. 확장
4. 메시지

정답 :

해설 : 시퀀스다이어 다이어그램(순차 다이어그램) - 시간의 흐름에 따른 상호작용 과정을 표현

구성요소 - 액터(**Actor**) : 서비스를 요청하는 외부요소, 사람이나 외부 시스템

객체(**object**) : 메시지를 주고받는 주체

생명선(**Lifeline**) : 객체가 메모리에 존재하는 기간, 객체 아래쪽에 점선을 그어 표현

실행 상자(**Active Box**): 객체가 메시지를 주고받으며 구동되고 있음을 표현함

메시지(**Message**): 객체가 상호 작용을 위해 주고받는 메시지