9/4(화) 소프트웨어공학

SE(Software Engineering)? A study on easy to 1)understandable 2)modifiable 3)maintainable 4)reliable한 SW를 개발하기 위함

과거엔 구조적인 프로그래밍을 추구(Sturctured Programming)

Top-down development, moduler tech

최근엔 SW Lifecycle model(Waterfall Model-폭포수형 모델) 추구

1. 요구사항 단계(requirements phase)

2. 분석 단계(analysis)

3. 설계 단계(design)

4. 개발 단계(development)

5. 유지보수 단계(maintenance)

6. 폐기 단계(retirement)

이론1시간 실습1시간

개발언어 : C , 개발툴 : VS

1차 프로젝트 : 2차 프로젝트를 위한 제안서 작성

* 1차 프로젝트에 대해 작성할 게임 프로그램 종류의 해당 게임의 전반적인 요구사항을 도출하여 구체적으로 문서화하여 제출
* 프로그램 작성 동기 및 동작 환경 등 프로그램의 개요와 전체적인 설계에 해당하는 내용을 기술

프로그램 구성도, 기능 구현

* 평가 주요 요소: 문서의 전반적인 구성과 정리

제출일 : 중간고사 후 1주 이내

2차 프로젝트 : 콘솔 게임 프로그램과 결과 보고서

* 결과보고서는 1차 제안서에 구현결과(기능구성도, 모듈구성도 등)을 포함하여 제출
* 기본모델 : C를 이용한 콘솔 게임 프로그램
* 꼭 포함되어야하는 기능: GUI 변화, 소리, 진행 로그
* 기타기능의 예 : 점수, 아이템, 소리, 다양한 스테이지, 순위 등
* 그 외 참신한 아이디어가 포함시 평가에 반영함
* 사용 언어는 C로 제한
* 제출일 : 기말고사 후 1주 이내

1차, 2차 보고서는 별도 작성해야함

2차 프로젝트는 프로그램 시연을 실시하고, 시연 일정은 추후 공지