

1. Describe the definition and benefits of the design pattern.

- Design pattern : 해결해야 하는 문제와 해법에 대한 추상적이고 단순화된 지식을 재사용하는 것
- Concrete하다면 오히려 적용할 수 있는 범위에서 제한을 받으나, 추상적이라면 넓은 범위에서 활용할 수 있음
- 디자인 패턴을 사용하면 특정 도메인의 전문가들의 솔루션을 사용하기 때문에 문제를 더 효율적으로 접근할 수 있음

2. Explain the benefits of software reuse.

- 개발 시간과 비용을 줄여줌
- system 상호 간의 호환이 잘 이루어짐

3. Explain the need for configuration management.

- 프로젝트가 커지면서 복잡해지고 다양한 조직에 의해서 개발이 되는 경우에는 시스템을 통합하는 프로세스를 관리하기가 어렵기 때문에 시스템적인 지원이 필요함
- version management : 동일한 버전에 대해서 수정 변경이 이뤄지지 않으면 개발이 어려워짐
- system integration : 요구되는 component들을 compile하고 연결시켜서 자동으로 시스템을 build하는데 사용
- problem tracking : user가 버그 및 문제점들을 report

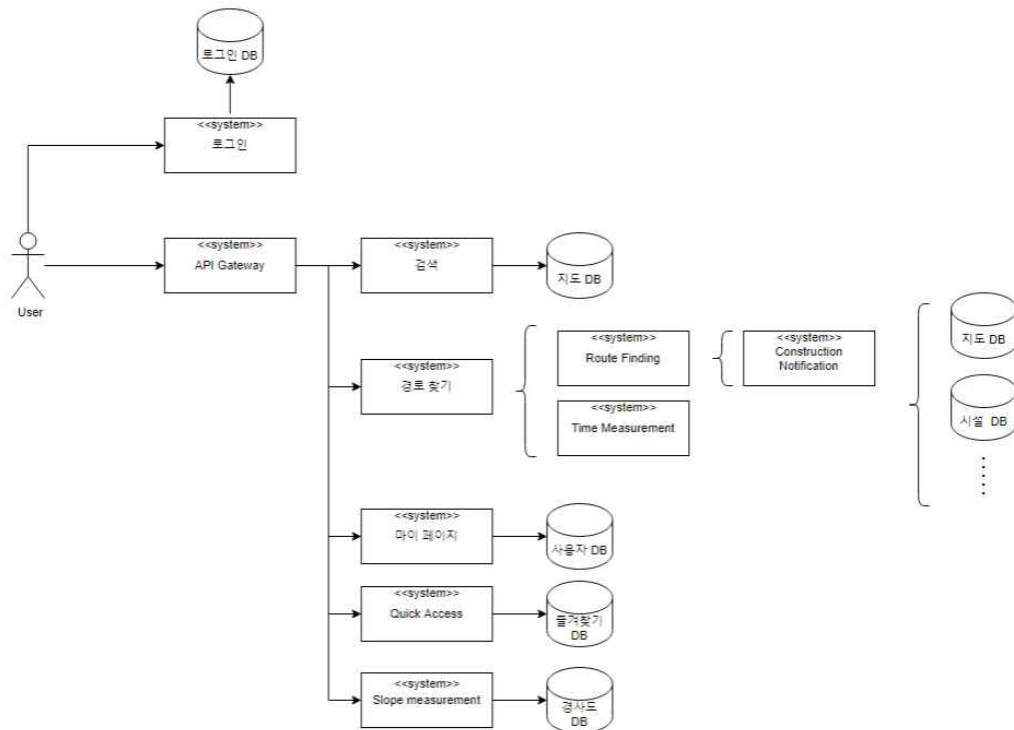
4. Explain the purpose of open source development from a OS developer perspective and an OS user perspective.

- OS developer : 자신의 코드에 대한 피드백을 받을 수 있음
- OS user : 빠르고 저렴하게 개발할 수 있음

opensource는 특정 회사에 소속되서는 안되며 누구나 가질 수 있어야 함(resicence 확인하기)

5. Apply the design process learned in this chapter to your team project partially or as a whole.

- define the context and modes of use of the system : pass 어플, 카카오톡 어플, 건설 알림이, 경사도 측정 시스템, 각종 시설 페이지
- design the system architecture



- identify the principal system object
- develop design models
- specify object interfaces

MY Question

1. interface란?

: 무엇을 위한 method(operation = function)이고 어떤 변수를 써야하는지 작성한 것
다른 sub-system이나 component가 call할 때 편리함