

Practice #3

1. 실습 내용

- System Architecture 작성 (OSP Activity 2043)
- Interaction Diagram 작성 (OSP Activity 2044)
- Class Diagram 작성 (OSP Activity 2045)

2. 실습 목적

- 개발할 시스템의 아키텍처를 결정하고, 시스템의 아키텍처에 따라 클래스 패키지를 결정한다.
- 인터랙션 다이어그램을 작성함으로써 시스템의 책임을 결정하고, 책임을 할당하기 위한 클래스를 찾는다.
- 설계 단계를 위한 클래스 다이어그램을 작성한다.

3. 실습 내용

- OSP Stage 2040에 따라, 시스템에 대한 설계를 수행한다.
- 실습 내용은 MS Word 형식의 보고서와 MS PowerPoint 형식의 발표자료로 구분하여 작성한다.

4. 팀별발표 #3

- OSP Stage 2030의 전체 내용을 자세하게 발표 (영어발표)
- 팀별로 사용한 UML 도구를 이용하여, OSP Stage 2040을 수행
- 반드시 2030 Design내용으로부터 자동 생성된 Code를 사용
- 완성된 프로그램에 대한 데모