



English Wordtrain with Superman

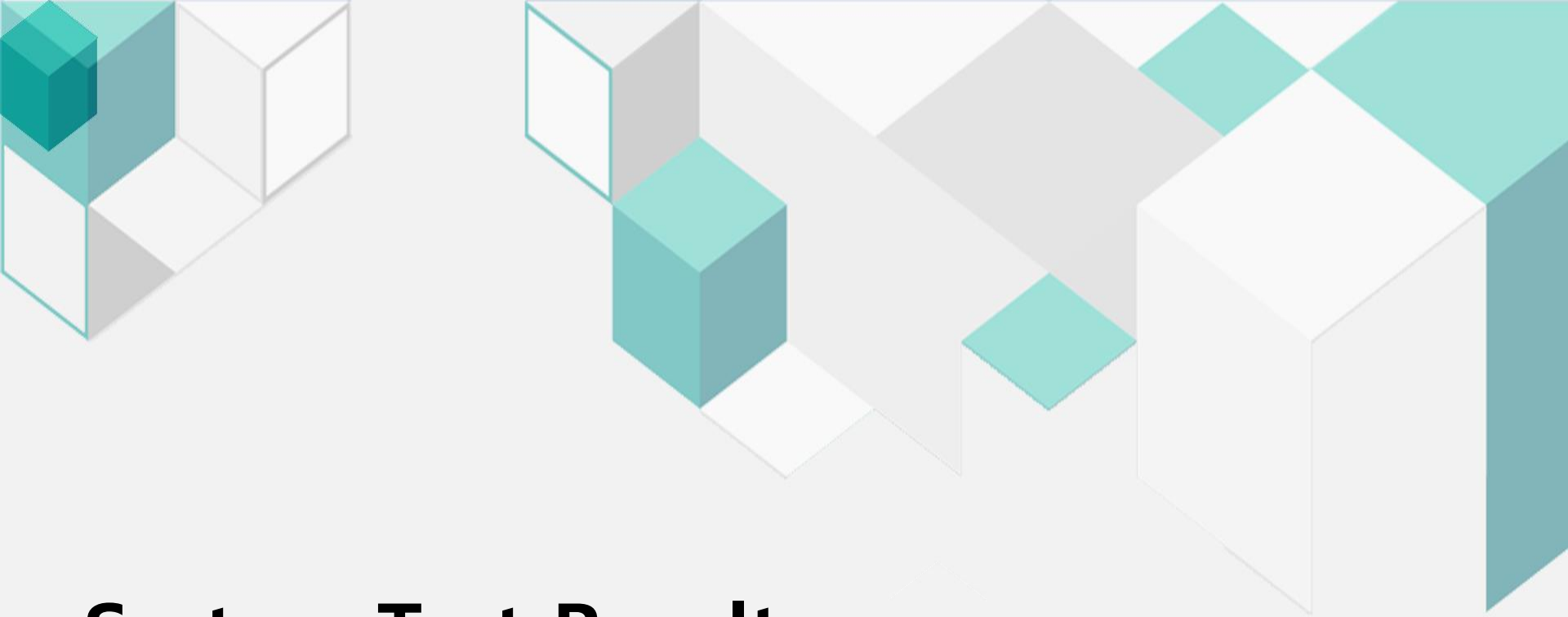
OSP 2nd Cycle – System Test

<Team 4>

201111354 박정민
201111356 박준한
201111384 정국빈

Index

- ▣ **System Test Result**
- ▣ **Response for System Test**
- ▣ **GUI Redesign**
- ▣ **Demo**



System Test Result

System Test Result

- About Document
 - 서술이 부족 및 불분명한 표현 - 19개
 - 용어 및 표현 일관성 부족 - 7개
 - Stage 간 내용 불일치 - 26개
- Category Partition Test
 - 40 / 52 - 77% Pass
- Brutal Force Test
 - 13개 Fail



Response for System Test

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 1000 / Step 8. Describe Use-cases 'Print Message' Description: 백그라운드 의미 불분명
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 12쪽) Use-cases 'Print Message' Description 단어 수정: '백그라운드 → GUI'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 1000 / Step 8. Describe Use-cases 'Print Message' Description: 백그라운드 의미 불분명
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 12쪽) Use-cases 'Print Message' Description 단어 수정: '백그라운드 → GUI'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 1000 / Step 8. Describe Use-cases 'Next Level' Description: 일정 수준이 명시되어 있지 않음
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 13쪽) Use-cases 'Next Level'의 Description 일정 수준 명시: 'Exp가 50점의 배수일 때마다 Level이 증가'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Parent Mode' Exceptional Course of Events: 4. 틀리면 상태 유지 어떠한 상태인지 상태에 대한 정의가 없음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Parent Mode' Exceptional Course of Event 수정: '4. 틀리면 상태유지' → '4. 틀리면 입력한 비밀번호가 옳지 않다는 메 시지 출력'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Print Message' Typical Course of Events: 1. Message 설정 여부 검사 설정이 없을 경우에 따른 case 없음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Essential Use Cases 'Print Message' Typical Course of Event 수정: '1. (S) Message 설정 여부를 검사' → '1. (S) Message.txt의 내용을 GUI에 출력'
Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Send Message' Purpose: "간단한 메세지" 간단한 메세지 의미가 불분명
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Send Message' Purpose, Typical Course of Event 수정: Purpose: "Child에게 Message를 보낸다." 및 Typical Course of Event 수정
Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Goal Setting' Purpose: "일정목표" 일정 이라는 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Goal Setting' Purpose 단어 수정: '일정 목표' → '일정 Exp값'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Print Goal' Typical Course of Events: 2.(S) Parent가 설정해놓은 goal 및 보상을 계속 출력 "계속 출력" 이라는 표현 의미 불분명.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Essential Use Cases 'Print Goal' Typical Course of Events 내용 수정: '1. (S) Goal.txt와 Reward.txt 내용을 출력'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Print Exp' Exceptional Course of Events: 1. 얻은 Exp가 없을 시 초기값은 0 얻은 값이 없으면 계속 초기값 세팅이 됨.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Define Essential Use Cases 'Print Exp' Exceptional Course of Events 내용 수정: '1. 얻은 Exp가 없을 시 초기값은 0' → 'N/A'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Next Level' Purpose, Over view, Typical Course of Events: 일정구간 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 6쪽) Essential Use Cases 'Next Level' Purpose 내용 수정: '일정구간' → 'Exp가 50점의 배수일 때마다'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Print Wordlist' Exceptional Course of Events: "3개중 못 찾은 단어는 1로 대체" 의미 불분명.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 8쪽) Essential Use Cases 'Print Wordlist' Exceptional Course of Events 내용 수정: '3. 입력한 알파벳이 3개미만이면, 3개중 못 찾은 단어는 -1로 대체' → 'N/A'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview: 간단한 설명 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 8쪽) Essential Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview 수정: '간단한 설명' → '단어의 뜻'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Send Message' Purpose, Overview: 간단한 메시지 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 3쪽) Real Use Cases 'Send Message' Purpose, Overview 내용 수정 '간단한' 삭제

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview: 일정 구간 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 6쪽) Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview 내용 수정 '일정 구간' → 'Exp가 50점의 배수일 때마다'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview: 간단한 설명 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 8쪽) Real Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview 내용 수정 '간단한 설명' → 단어의 뜻

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Send Message' Purpose, Overview: 간단한 메시지 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 3쪽) Real Use Cases 'Send Message' Purpose, Overview 내용 수정 '간단한' 삭제

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview: 일정 구간 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 6쪽) Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview 내용 수정 '일정 구간' → 'Exp가 50점의 배수일 때마다'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview: 간단한 설명 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 8쪽) Real Use Cases 'Explain Word' Purpose, Overview 내용 수정 '간단한 설명' → 단어의 뜻

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Parent Mode' Exceptional Course of Events: 4. 틀렸다면 상태유지 어떤 상태를 유지하는지에 대한 서술 부족
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 3쪽) Real Use Cases 'Parent Mode' Exceptional Course of Events 내용 수정: '4. 틀렸다면 상태 유지' → 'N/A'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview: 일정한 표현 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 6쪽) Real Use Cases 'Next Level' Purpose, Overview 내용 수정: '일정한' → '50점의 배수일 때마다'

Revise Document

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Child Mode' Alternative Courses of Events: 3. flase 면 return 후 account() 의미 불분명.
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 5쪽) Real Use Cases 'Child Mode' Alternative Courses of Events 내용 수정: '3. flase 면 return 후 account()' → '3. checkChildAccout(temp)==true면 Account 요청'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 1000 / Step 8. Describe Use-cases 'Reset' Description: Stage 2030, Stage 2040 에서 "Parent 비밀번호 이용하여" 관련 정의 관련 서술 없음
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 12쪽) Use-cases 'Reset' Description 내용 수정: 'Parent 비밀번호를 이용하여' 삭제

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Goal Setting' Typical Course of Event: 2. 이미 설정한 goal을 보여줌 초기 실행 시 설정한 goal 이 없을때 해당 event에 대한 처리가 없음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Goal Setting' Typical Course of Event 내용 수정: '이미 설정한' → '(S) 현재 Goal.txt의 내용을 보여줌'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Print Wordtrain' Exceptional Course of Events: 문장의 의미 불분명
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 8쪽) Real Use Cases 'Print Wordtrain' Exceptional Course of Events 내용 수정: '2. 입력했던 단어가 3개 미만일 경우 3으로 감' → 'N/A'

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 1000 / Step 8. Describe Use-Cases 'Parent Mode' Description: Stage 2030, Stage 2040 에서 "Parent Login 화면으로 이동" 관련 정의 및 서술 없음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Parent Mode' Typical Course of Events 내용 추가: '3. (S) 비밀번호 입력하는 창을 띄움' OSP Stage 2040 Ver. 2 3쪽) Real Use Cases 'Parent Mode' Typical Course of Events 내용 추가: '4. (S) new GUI_Check_Password() 생성'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2030 / Activity 2031 Define Essential Use Cases 'Print Goal' Exception Course of Event: 1. 설정 해놓은 Goal이 없을 때 공백을 출력함. Stage 2040에 서술되어 있지 않음
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Essential Use Cases 'Print Goal' Typical Course of Events: '1. (S) Goal.txt와 Reward.txt 내용을 출력'로 내용 수정 Exceptional Course of Events: '1. 설정 해놓은 Goal이 없을 때 공백을 출력함.' → 'N/A'

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2030 / Activity 2031. Essential Use Cases 'Send Message' Typical Course of Events: 2. Text 내용이 없으면 메시지 출력. Exceptional Course of Events: 2. 내용이 없으면 메시지 출력, 상태유지 해당 기능이 Stage 2040에 미존재
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Send Message' Typical Course of Events 내용 수정: '2. Text 내용이 없으면 메시지 출력' 삭제 Exceptional Course of Events 내용 수정: '2. 내용이 없으면 메시지 출력, 상태유지' → 'N/A'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Goal Setting' Pre-Requisites: Parent 객체 생성 Stage 2030 에 서술 되어 있지 않음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Goal Setting' Pre Requisites, OSP Stage 2040 Ver. 2 4쪽) Real Use Cases 'Goal Setting' Pre Requisite를 'Parent Login을 성공'로 통일

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2030 / Activity 2031. Essential Use Cases 'Goal Setting'의 Typical Course of Events: "3. 새로운 goal을 설정할 것인지 의사를 물어보는 이벤트 창 출력"에 대한 event가 Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Goal Setting'에 없음
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Goal Setting' Typical Course of Events 내용 수정 '3. 새로운 goal을 설정할 것인지 의사를 물어보는 이벤트 창 출력' 삭제

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Check Goal' Pre-Requisite: superman 객체 생성이 Stage 2030에 서술되지 않은 정의
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Check Goal' Pre-Requisite 내용 수정: 'Parent, Superman 객체 생성' → 'Parent Login을 성공'

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Reset' Pre-Requirement: superman 객체 생성 Stage 2030에서 서술되지 않은 정의
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Reset' Pre Requisites, OSP Stage 2040 Ver. 2 4쪽: Real Use Cases 'Reset' Pre Requirement 통일: 'Parent Login을 성공'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Reset' Typical Course of Events: Stage 1000 서술된 "parent 비밀번호를 이용하여" 해당 Event 미 존재
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 12쪽) Use Cases 'Reset' Description 수정: 'Parent 비밀번호를 이용하여' 삭제

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Reset' Typical Course of Events: Stage 2030 서술된 확인버튼 출력 event 없음.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 4쪽) Essential Use Cases 'Reset' Typical Course of Events 내용을 다음과 같이 수정: 1. (P) Reset 버튼 클릭 2. (S) 모든 정보 초기화

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Print Goal' Exceptional Course of Events Stage 2030 에서 서술된 문장 삭제
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Essential Use Cases 'Print Goal' Exceptional Course of Events 수정: 'N/A'로 수정

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Next Level' Pre-Requisites Stage 2030 에서 서술 되지 않은 정의.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 5쪽) Essential Use Cases 'Next Level' Pre-Requisite 수정: 'Child Mode를 실행하고, Child의 점수가 일정 수준에 도달해야 한다.' 다음과 같이 내용 수정: '일정 수준' → '경험치 50마다'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Wordtrain Practice' Overview "미리 5개의 단어" Stage2030 에서는 "3개의 단어" 로 정의 됨.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 7쪽) Essential Use Cases 'Wordtrain Practice' Overview 수정: '5개의 단어' → '3개의 단어'

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Print Wordlist' Exceptional Course of Events: Stage 2030 에 정의 된 Exceptional Course of Event 문장이 존재 하지 않음
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 7쪽) Essential Use Case 'Print Wordlist' Exceptional Course of Events 내용 수정: 'N/A'로 수정

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Explain Word', 'Print Picture', 'Play Sound', 'Print WordTrain', 'Check Word', 'Search Word': Stage 1000, Stage 2030 에서 정의되지 않은 Voca라는 정의가 나타남 Stage 2030에서 정의된 Word 사라짐.
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 10쪽) Class Diagram, Refine Glossary 수정: 'Word' → 'Voca'로 대체

Revise Document

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Print Wordtrain' Exceptional Course of Events: Stage 2030 에서 정의 되지 않은 문장.
Solution	OSP Stage 2040 Ver. 2 8쪽) Real Use Cases 'Print Wordtrain' Exceptional Course of Events 내용 수정: '2. 입력했던 단어가 3개 미만일 경우 -1으로 감' → 'N/A'

Category Partition Test

Category	3. Category Partition Test
Problem	Fail된 모든 Case가 단어를 입력 받을 때 숫자나 한글을 입력할 경우 아무 반응이 없는 경우이다.
Solution	Java의 정규식 표현을 이용하여 영어만 입력 받고 다른 문자를 입력한 경우 다시 입력하라는 메시지를 출력한다.

Brutal Force Test

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#1 Account 계정 입력 없이 계속 버튼 클릭 → 창이 계속 뜸
Solution	전체화면으로 GUI수정 해서 창을 동시에 2개이상 띄울 수 없게 수정

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#2 계정 이미 만들어진 상태에서 Account 클릭 → Account가 계속 실행됨
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 3쪽) Essential Use Cases 'Account' 와 OSP Stage 2040 Ver. 2 3쪽) Real Use Cases 'Account'의 Overview 수정: 'Account버튼을 클릭하면 Parent와 비밀번호와 Child의 이름을 등록한다.' 내용 추가

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#3 goal에 숫자가 아닌 데이터 집어넣음 → 0으로 표시 / 에러 메시지 없음
Solution	숫자 데이터만 받도록 예외처리

Brutal Force Test

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#4 부모 모드 계속 버튼 클릭 → 계속 GUI창 생성
Solution	전체화면으로 GUI수정 해서 창을 동시에 2개이상 띄울 수 없게 수정

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#5 자식 모드 계속 버튼 클릭 → 계속 GUI창 생성
Solution	전체화면으로 GUI수정 해서 창을 동시에 2개 이상 띄울 수 없게 수정

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#6 영어 단어 입력하고 바로 Sound버튼 누르기 → 계속 소리가 난다
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 6쪽) Essential Use Cases 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '(C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 Next 버튼' → '(C) 알파벳으로 시 작하는 단어 입력 후 엔터키 입력' OSP Stage 2040 Ver. 2 7쪽) Real Use Case 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '3. (P) Enter 버튼 입력' 추가

Brutal Force Test

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#7 child 모드가 떠 있는 상태에서 부모 모드 창 띄워서 reset → 다 진행 잘 됨. child 모드를 다시 켜야만 reset이 적용 된다
Solution	GUI를 전체화면으로 바꾸어서 Child Mode와 Parent Mode의 GUI를 동시에 띄울 수 없음

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#8 영어 단어 입력 란에 대문자 포함해서 영단어 입력 → 대문자 인식 안됨
Solution	대문자도 인식하게 수정

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#9 끝말잇기에서 단어 입력하고 next 누르기 → 예전 단어 남아있음
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 6쪽) Essential Use Cases 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '(C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 Next 버튼' → '(C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 엔터키 입력' OSP Stage 2040 Ver. 2 7쪽) Real Use Case 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '3. (P) Enter 버튼 입력' 추가

Brutal Force Test

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#11 모 모드에서 goal 설정 안하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 쌓고 부모 모드에서 check goal
Solution	GUI를 전체화면으로 바꾸어서 Child Mode와 Parent Mode의 GUI를 동시에 띄울 수 없음

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#12 부모 모드에서 goal 설정하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 쌓고 부모 모드에서 check goal
Solution	GUI를 전체화면으로 바꾸어서 Child Mode와 Parent Mode의 GUI를 동시에 띄울 수 없음

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#13 like 단어 사전 검색 → 뜻은 ~와 로 뜨고 사진은 어떤 애가 나뭇잎 보면서 슬퍼함 그림이 나옴. 단어에 맞지 않는 뜻 존재
Solution	파일내용을 파싱하는 방식을 수정해 뜻이 더 이상 찢리지 않음. 해당 그림 수정

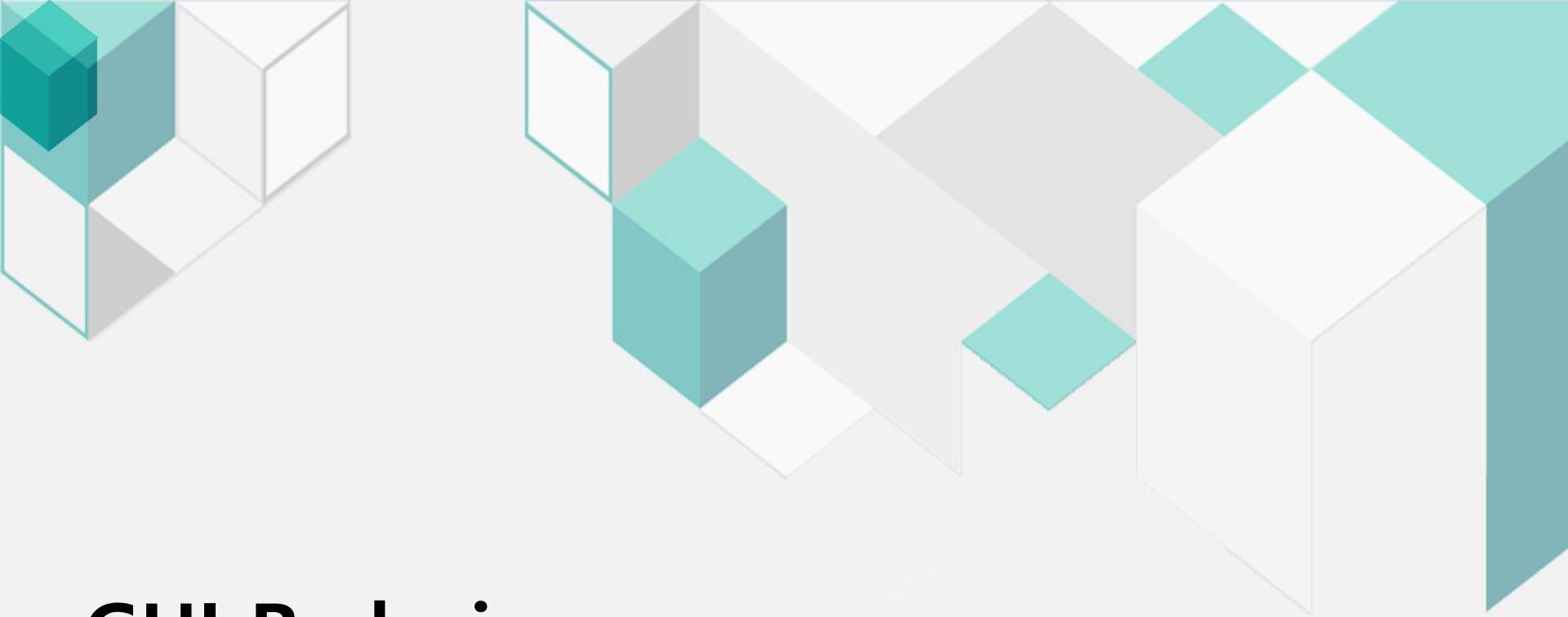
Brutal Force Test

Category	4. Brute Force Testing Report
Problem	#10 끝말잇기에서 단어 맞추고 next 안 누르고 exit 누르기 → next를 누르지 않았으니 단어가 맞아도 점수 주지 않음
Solution	OSP Stage 2030 Ver. 3 6쪽) Essential Use Cases 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '(C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 Next 버튼' → '(C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 엔터키 입력' OSP Stage 2040 Ver. 2 7쪽) Real Use Case 'Wordtrain Game' Typical Course of Events 내용 수정: '3. (P) Enter 버튼 입력' 추가 다음과 같이 수정하여 단어 입력하고 Enter키를 입력할 때마다 점수가 증가하게 수정

In Redmine

The screenshot shows a web browser window displaying the Redmine interface for a project named 't4_project'. The browser address bar shows the URL '203.252.160.74/redmine/projects/t4_project/issues'. The page title is 't4_project' and the search bar is empty. The navigation menu includes '개요', '작업내역', '일감', 'Gantt 차트', '달력', '뉴스', '문서', '위키', '파일', and '저장소'. The main content area is titled '일감' (Issues) and shows a list of issues with columns for '유형' (Type), '상태' (Status), '우선순위' (Priority), '제목' (Subject), '담당자' (Assignee), and '변경' (Modified). The issues listed are all of type '결함' (Bug) and status '신규' (New), with subjects related to 'Brute force testing fail 대응' and 'test case fail 대응'. The assignees are listed as '준환 박' (Junhwan Park). The right sidebar contains icons for '일감', '모든 일감 보기', '요약', '달력', and 'Gantt 차트'. The bottom of the page shows the system tray with various application icons and the system clock indicating '오후 8:37' (8:37 PM) on '2015-05-28'.

#	유형	상태	우선순위	제목	담당자	변경
54	결함	신규	보통	[13] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:10
53	결함	신규	보통	[12] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:09
52	결함	신규	보통	[11] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:08
51	결함	신규	보통	[10] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:07
50	결함	신규	보통	[9] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:06
49	결함	신규	보통	[8] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:03
48	결함	신규	보통	[7] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:02
47	결함	신규	보통	[6] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:02
46	결함	신규	보통	[5] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:00
45	결함	신규	보통	[4] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 11:00
44	결함	신규	보통	[3] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 10:57
43	결함	신규	보통	[2] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 10:57
42	결함	신규	보통	[1] Brute force testing fail 대응		2015/05/26 10:59
41	결함	신규	보통	[102.201.322.432.350] test case fail 대응		2015/05/26 10:55
40	결함	신규	보통	[102.201.322.431.350] test case fail 대응		2015/05/26 10:53
39	결함	신규	보통	[101.201.322.432.350] test case fail 대응		2015/05/26 10:52
38	결함	신규	보통	[101.201.322.431.350] test case fail 대응		2015/05/26 10:51
37	결함	신규	보통	[102.201.321.422.341] test case fail 대응		2015/05/26 10:50
36	결함	신규	보통	[102.201.321.422.340] test case fail 대응		2015/05/26 10:48
35	결함	신규	보통	[102.201.321.421.341] test case fail 대응		2015/05/26 10:46
34	결함	신규	보통	[102.201.321.421.340] test case fail 대응		2015/05/26 10:44
33	결함	신규	보통	[101.201.321.422.341] test case fail 대응		2015/05/26 10:43
32	결함	신규	보통	[101.201.321.422.340] test case fail 대응		2015/05/26 10:42
31	결함	신규	보통	[101.201.321.421.341] test case fail 대응	준환 박	2015/05/26 10:45
30	결함	신규	보통	[101.201.321.421.340] test case fail 대응	준환 박	2015/05/26 10:44



GUI Redesign

GUI Redesign

- 모든 GUI를 전체화면으로 변경
- Frame을 한 번에 하나 씩만 띄움
- 전체적인 색감을 슈퍼맨이 연상되도록 변경
- 새로운 버튼 디자인 & 배치



Demo



Thank You !

Q&A

