

강 의 계 획 서

2016학년도 2학기

담당교수: 최승훈

과목코드	004748	과목명	소프트웨어공학	학점/시간	3/3	이수구분	전공선택
☎ 연락처	e-mail						
강의개요 및 교수목표	대규모의 소프트웨어 시스템을 적은 비용으로 효율적으로 개발하기 위해서는 체계적인 소프트웨어 개발 방법론이 중요하다. 본 과목에서는 UML(Unified Modeling Language)과 Design Pattern을 기반으로 하여, 반복적인 개발 방법론인 UP(Unified Process)를 적용하여 객체지향시스템을 개발하기 위한 분석 및 설계 기법을 공부한다. 또한, 자바 언어를 이용하여 설계 결과를 구현하는 실습을 진행한다.						
교재	번역서: UML과 패턴의 적용(3rd edition) / 저자:Craig Larman / 역자:김수동 / Pearson Education Korea (원서: Applying UML and Patterns / Prentice Hall PTR)						
참고교재							
* 과제물	* 성적 평가 방법: 중간고사/기말고사/과제/텀프로젝트/수업태도 <과제물> - ATM(현금입출금기)에 대한 분석 및 설계, 구현 과제: Use Case Model, System Sequence Diagram, Domain Model 및 기능 확장 구현(자바 언어로) <텀프로젝트> - 교재 예제인 판매관리시스템의 설계 및 구현(자바 언어로)						
평가기준	평가방법	가중치			만점		
주	강의주제 및 내용					준비 사항	
1	* 과목 소개 * 기초 지식 설문 및 상담 1장. 객체지향 분석 및 설계						
2	2장. 반복적이고, 진화적이며, 기민한 접근 3장. 사례연구 4장. Inception은 요구사항 단계가 아니다. 5장. 진화적인 요구사항						
3	6장. 유스케이스 7장. 그 밖의 요구 사항						
4	(실습) 현금입출금기(ATM) 실습						
5	8장. Iteration 1 - 기초 9장. 도메인 모델 10장. 시스템 시퀀스 다이어그램						
6	11장. 오퍼레이션 약정 12장. 요구사항에서 설계로 - 반복적으로 13장. 논리적 아키텍처와 UML 패키지 다이어그램						

강 의 계 획 서

주	강의주제 및 내용	준비 사항
7	15장 . UML 인터랙션 다이어그램	
8	중간고사	
9	16장 . UML 클래스 다이어그램 17장 . GRASP 패턴을 이용한 객체 설계	
10	19장 . 가시성 설계하기	
11	18장 . GRASP 패턴을 이용한 객체 설계 예제	
12	20장 . 설계를 코드로 매핑하기(1)	
13	20장 . 설계를 코드로 매핑하기(2)	
14	26장 . GOF 디자인 패턴의 적용 (1)	
15	26장 . GOF 디자인 패턴의 적용 (2)	
16	기말고사	