

강 의 계 획 서

2017학년도 2학기

담당교수: 최승훈

과목코드	004744	과목명	소프트웨어분석설계	학점/시간	3/3	이수구분	전공선택
☎ 연락처			e-mail				
강의개요 및 교수목표	소프트웨어 개발 시 가장 중요한 과정 중 하나가 요구 사항을 분석하고 프로그램의 기본 구조를 설계하는 작업이다. 본 강의에서는 소프트웨어 개발 시 자주 발생하는 여러 가지 설계 문제에 대한 해결책을 제공하는 '디자인 패턴'을 자바 언어를 중심으로 학습한다. 또한 다양한 실습 과제를 통해서 실제 프로그래밍 과정에 디자인 패턴을 적용하는 방법을 익힌다.						
교재	자바 언어로 배우는 디자인 패턴 입문(개정판) / Yuki Hiroshi 저 / 김윤정 역 / 영진닷컴						
참고교재	Design Pattern: Elements of Reusable Object - Oriented Software						
* 과제물	각 디자인 패턴마다, 패턴을 적용한 java programming 실습 과제물 * 성적 평가 방법: 중간고사/기말고사/과제/출석/수업태도						
평가기준	평가방법	가중치			만점		
주	강의주제 및 내용					준비 사항	
1	* 기초 지식 설문 및 상담 * 과목 소개 / Eclipse 도구 인스톨 / UML / 디자인 패턴 소개 * 제 0 장. UML						
2	제 1 장. Iterator 패턴						
3	제 2 장. Adapter 패턴						
4	제 3 장. Template Method 패턴 / 제 4 장. Factory Method 패턴						
5	제 5 장. Singleton 패턴						
6	추석 연휴						
7	제 10 장. Strategy 패턴						
8	* 중간고사						
9	제 11 장. Composite 패턴						
10	제 16 장. Mediator 패턴 / 제 17 장. Observer 패턴						
11	제 19 장. State 패턴						
12	제 20 장. Flyweight 패턴 / 제 22 장. Command 패턴						
13	제 12 장. Decorator 패턴						
14	제 14 장. Chain of Responsibility 패턴 / 제 15 장. Facade 패턴						
15	제 21 장. Proxy 패턴						
16	* 기말고사						