

# OSP Stage Cycle 2

## <Response for System Test>

**Project Team**

**T4 Team**

Latest update on:

**2015-05-28**

---

**Team Information**

박정민 컴퓨터공학부 201111354

박준한 컴퓨터공학부 201111356

정국빈 컴퓨터공학부 201111384

## Table of Contents

1. 서술 부족 및 불분명한 표현 .....	3
2. Stage 간 내용 차이 존재 .....	6
3. 용어 및 표현 일관성 부족, .....	10
4. Category Partition Test .....	10
5. Brute Force Testing Report .....	10

## 1. 서술 부족 및 불분명한 표현

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 Exp' Description: "Child가 여태까지" 단어의 의미 불분명
Solution	OSP Stage 1000 Ver. 4 13쪽) Use-cases 'Print Exp'의 Description 단어 수정: 'Child가 여태까지 삭제'

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 메시지 출력'

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'

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'

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'

Category	1. 서술 부족 및 불분명한 표현
Problem	Stage 2040 / Activity 2041 Define Real Use Cases 'Send Message' Purpose, Overview: 간 단한 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'

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 '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 '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	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'

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'

## 2. Stage간 내용 차이 존재

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 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

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	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'

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

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'

Category	2. Stage간 내용 차이 존재
Problem	Stage 2040 / Activity 2041. Real Use Cases 'Reset' Pre-Requisite: 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 Requisite 동일: '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

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



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

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

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

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

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'

### 3. 용어 및 표현 일관성 부족

영어와 한글이 혼재된 단어 수정.

stage가 바뀔에 따라 word가 voca로 바뀌는 것을 수정.

### 4. 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.

### 5. Brute 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 메세지 없음
Solution	숫자 데이터만 받도록 예외처리

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

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 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

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

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

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 짝리지 않음. 해당 그림 수정