

System Testing 결과 대응서 for Coffee Machine System

Project Team

Team 2

Date

2016-12-05

Team Information

박기범 (201011328)

김민수 (201211329)

김재현 (201211337)

Table of Contents

1	Introduction	3
1.1	Objectives	3
1.2	References	3
2	Failed test case specification	3
2.1	T1 system test, 결과 대응	3
2.2	T2 system test, 결과 대응	3
3	Additional Upgrade for System Quality	3
3.1	General	3
3.2	System Deficiency & Upgrade Specification	3
4	Summary Report	4
5	Postscript	4

1 Introduction

1.1 Objectives

Coffee Machine System의 System Test와 그를 통해 System 상의 문제점들을 분석, System을 재설계하거나 수정한 부분에 대해 명시한다.

1.2 References

[2016SE_A][T1]STR_T2

[2016SE_A][T2]STR_T2

2 Failed test case specification

2.1 T1 system test, 결과 대응

Fail 없음.

2.2 T2 system test, 결과 대응

Fail 없음.

3 Additional Upgrade for System Quality

3.1 General

System Test 결과 대응과 별도로 System Quality 향상을 위한 Update 내용을 명세한다.

3.2 System Deficiency & Upgrade Specification

Upgrade Identifier	Deficiency	Upgrade
CMS_UPDATE_000	Command Input Mode에 한번 접속하면 특정 명령어를 입력하기 전에는 Mode를 빠져나오지 못하는 경우 발생	Command List에 'X' 를 추가하여 Command Input Mode에 들어갔으나 입력을 원하지 않을 경우 나올 수 있도록 변경
CMS_UPDATE_001	Server 실행 시 반드시 시간을 설정해야만 한다.	Default Time을 00 : 00 : 00으로 설정하여, 시간 입력을 원할 시에는 직접 시간을 입력할 수 있고, 시간 입력을 원하지 않을 시에는 Default Time으로 자동 설정.
CMS_UPDATE_002	Display가 흑백으로 모두 통일되어 각 카테고리의 가독성이 떨어진다.	"커피 가루 없음"과 "커피 가루 청소 필요" 일 경우 글자를 빨간색으로 표시하여 가독성을 높인다. 마찬가지로 커피 온도 "HOT"은 빨간색으로, "ICE"는 파란색으로 표시하여

		가독성을 높인다.
CMS_UPDATE_003	Cygwin Terminal 창을 3개나 실행 시켜야 하는 번거로움이 있음.	Main UI와 Display UI를 하나의 Terminal 창에 배치하고, Main System 내에서 Multi-Thread를 이용하여 Server를 구동 시키면 하나의 Terminal 창에서 실행이 가능할 것으로 보임. 그러나, 하나의 Terminal창에 모든 UI를 배치하였을 때 가독성 저하와 두 개의 UI를 각각 Update 하는데 어려움이 수반되므로 현재의 상태가 나은 것으로 판단 됨.

4 Summary Report

Team1과 Team2의 System Test 결과 Fail 항목이 나타나지 않았다. 따라서 Requirements를 벗어나지 않는 범위 내에서 System을 보다 편리하고 특징 있게 개선하여 Program Quality를 높였다.

5 Postscript

- 박 기범 (201011328)

4학년 2학기까지 이 수업을 못 듣고 지금이나 와서 듣게 되었는데, 체계적으로 소프트웨어를 설계 구현하면서 지금껏 방종했던 내 삶과, 방종했던 내 코드가 겹쳐 보였다. 집에서 해먹던 스파게티는 레시피를 잘 지켜 만들 때나 맛있게 나왔는데, 내 코드는 설계도가 없어도 스파게티가 되다니.....

한편 지금 현업에서 뛰고 있는 친구들에게 소프트웨어 개발 시 설계가 쓰이나 물어봤을 때 안 쓴다고 했던 것은 더욱 놀라웠다. 이어지는 소프트웨어 모델링 등의 수업을 통해, 저런 작업의 자연스런 체득이 필요한 듯싶다.

우수한 결과물이 나오게 된 건 조원들의 헌신과 훌륭한 스승이 있었기 때문인데, 질문 잘 받아 주시고, 잘 지도해주신 조교님과, 팀원들의 노고가 매우 컸다.

- 김 민수 (201211329)

처음에는 코딩보다 문서 작업이 더 많은 것에 어려움을 느꼈다. 문서 작업을 하면서 구현과 많은 괴리가 느껴질 것 같다는 생각도 많이 들었고, 비효율 적이라는 생각도 들었는데 막상 설계를 하고 구현에 들어가니 무조건 코드 먼저 짜던 그 시절보다 프로그램 짜기가 훨씬 수월하고 잘 정리가 됨을 느꼈다. 또, 만들 때는 정말 성가시던 문서들도 한 학기가 끝나가는

지금에서 모아 보니 많은 뿌듯함이 느껴졌다.

컴퓨터 공학과에 들어온 이후로 많은 컴퓨터 공학 수업을 들었지만 소프트웨어 공학을 접한 건 이번이 처음이었다. 지금까지 들었던 수업, 프로젝트와는 많이 다름에 고생도 했지만 새로운 것을 접함에 흥미로움과 결과물에 대한 뿌듯함으로 프로젝트를 잘 진행할 수 있었던 것 같다. 한 학기 동안 새삼 소프트웨어 설계와 개발 방법론이 가지는 파워를 느낄 수 있었고, 수많은 문서와 최종 프로그램 결과물은 이번 학기 가장 큰 수확이 아닐까 생각된다.

- 김 재현 (201211337)

처음 과제를 받았을 때는 어떻게 해야 할지 하는 당황하였으나 과제를 진행 하면서 많은 것을 배울 수 있었습니다. 요구사항 대로 프로그램을 설계해보고, 처음으로 툴을 이용해서 유닛 테스트를 진행하기도 하고, 시스템 테스트를 거쳐 완성하는 경험을 하게 되어서 좋았습니다. 부족한 실력으로 팀 프로젝트를 진행하게 돼서 같은 팀원들에게 미안한점도 많았지만 덕분에 많이 배울 수 있었습니다. 특히, 유닛 테스트 부분이 인상 깊었습니다. 이러한 테스트를 통해 디버깅해야 되는 부분을 빨리 찾아 해결 할 수 있는 것이 좋은 것 같습니다. 다음에 이런 팀 프로젝트를 진행 할 때 다시 한 번 적용해보면 좋을 것 같습니다.