

Gusio(거시오)

Digital watch

OOPT Stage 2050 & 2060



Project Team. Team 2

201511303 최원경

201511282 이재승

201511291 장유준

201511293 전상우

201511296 조현근

1 Stage 1000

1.1 Stage 1006 (page14) : 7. Describe use cases

1.1.1 setAlarm -> 기존에 저장되어 있는 알람을 수정하는 것인지, 아님 아예 새로운 알람을 만드는 것인지 불명확.

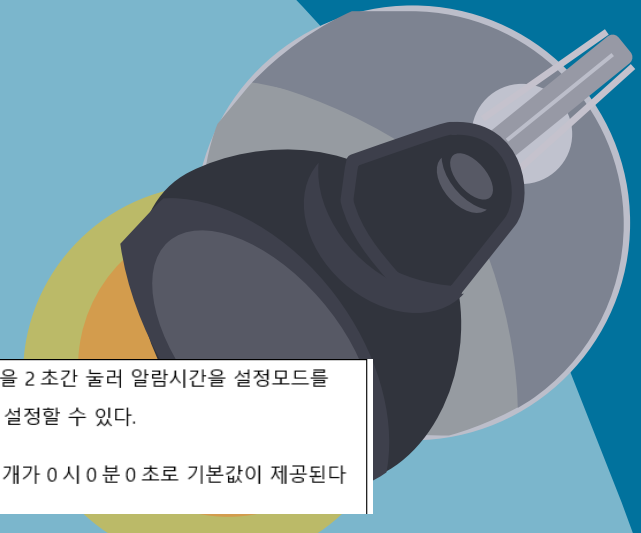
1.1.2 ringTimer -> 버저가 울린 뒤 프로세스 구체화

1.1.3 setRR -> 인원 설정 기능에서 게임 확률 기능으로 바뀜(통일성 X)

1.1.4 ringRR -> 버저가 울린 뒤 프로세스 구체화

1.2 Stage 1009(page17) : Define system test plan and mapping with system function

1.2.1 주사위 게임 실험 -> 주사위 개수에 따라 범위가 달라야 한다.



11.setAlarm	User	- 사용자가 확인 버튼을 2 초간 눌러 알람시간을 설정모드를 실행하여 알람시간을 설정할 수 있다. - 처음 실행시 알람 5 개가 0 시 0 분 0 초로 기본값이 제공된다
-------------	------	---

19.ringTimer	System	- 작동중인 타이머가 0 초가 되면 버저가 울린다 - 아무 버튼입력이 없으면 30 초 후에 종료된다
--------------	--------	--

러시안 룰렛 기능

1. 룰렛 화면

2. 룰렛 게임 확률 설정 기능

28.ringRR	System	- playRR 에 의해 호출되면 버저가 울린다. - 아무 버튼입력이 없으면 30 초 후에 종료된다
-----------	--------	--

22	주사위 게임 실험	주사위의 랜덤 값이 0~(주사위 개수*6)사이인지 TEST	22. rollDice	R 5.3
----	-----------	----------------------------------	--------------	-------

2.1.1 setTime -> Overview에서는 시간, 분, 요일을 변경, Typical Courses of Events에서는 시간, 분, 날짜를 변경한다고 되어 있다.

2.1.2 showSW -> Pre-Requisites에 스톱워치모드가 실행중이어야 한다.

8

2.1.3 startSW -> Pre-Requisites에 stopSW 추가 필요.

2.1.4 saveRecords -> stopSW상태에서도 실행 가능해야 하므로 Pre-Requisites에 stopSW 추가 필요.

2.1.5 ringTimer -> 벨이 몇 초 동안 울리는지, 계속 울린다면 끄는 방법은 무엇인지 구체화 필요.

2.1.6 ringRR -> 벨이 몇 초 동안 울리는지, 계속 울린다면 끄는 방법은 무엇인지 구체화 필요.



시,분,초,날짜,요일 변경으로 수정



30초 후 종료로 수정



2.1.7 selectMenu -> selectMenu를 실행하는 버튼은 무엇인지 기술 필요. 만약, showMenu 상태에서 selectMenu를 하는 것이라면 두 기간 화면 출력 내용이 다르므로 통일해야함.



메뉴 버튼(2초간)으로 기술

2.1.8 checkMenu -> 활성화 된 메뉴가 4개일 때 무조건 종료가 된다면 많은 문제점이 있으므로 수정 필요. 그런 기능이 아니라면, 조금 더 자세하게 기술 바람.



문제점 파악 실패

2.1.9 changeMenu -> 각 모드마다 버튼들이 의미하는게 다르므로, 절대적인 버튼 명칭으로 기술 요망.



메뉴 버튼으로 기술

2.2 Stage 2033 (page 23) : Define Domain Model

2.2.1 각 변수들의 의미를 전혀 기술하지 않음.



2.3 Stage 2034 : 없음.(넘버링 신경 좀 쓰길 바람.)



2.4 Stage 2036 (page 36) : Define Operation Contracts

2.4.1 changeTime -> setTime 이란 이름이 갑자기 변경.

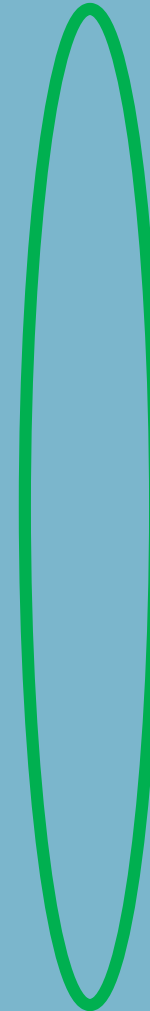
2.4.2 showRecords -> saveRecords에서 stopSW일 때 기능이라고 기술했지만 갑자기 나누어 버림.

2.4.3 changeAlarm -> setAlarm 이란 이름이 갑자기 변경.

2.4.4 changeTimer -> setTimer 이란 이름이 갑자기 변경.

2.4.5 changeDice -> setDice 이란 이름이 갑자기 변경.

2.4.6 changeRR -> setRR 이란 이름이 갑자기 변경.



2.5 Stage 2039 (page 54) : Analyze(2030) Traceability Analysis

2.5.1 snoozeAlarm -> 알 수 없는 메소드 등장

2.5.2 전체적으로 Operation이 다 일치하지 않음. 전부 수정 바람.

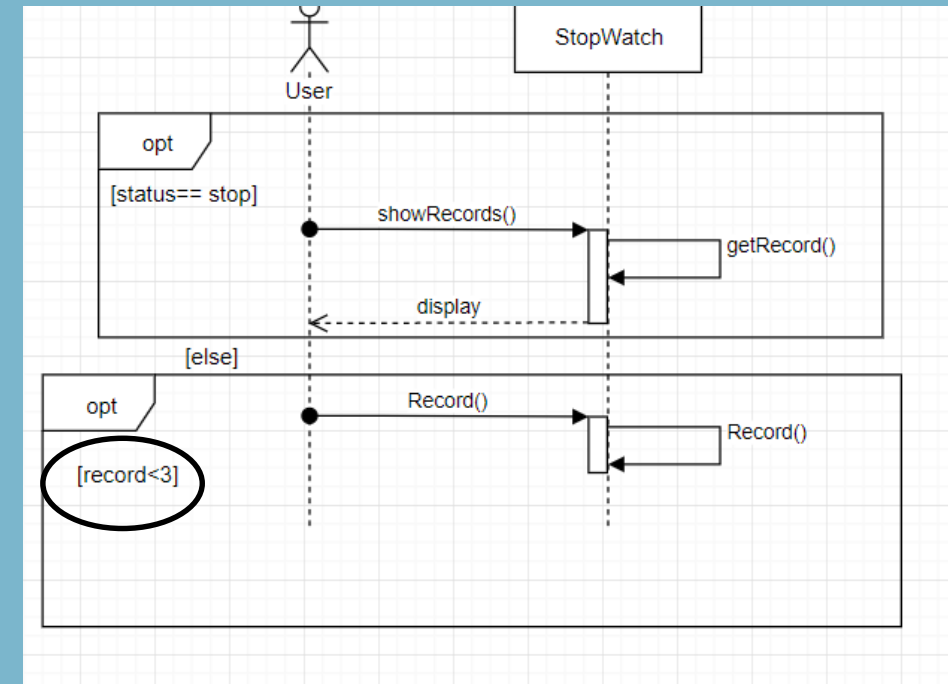
3.1 Stage 2044 (page 31) : Define Interaction Diagrams

3.1.1 setTime :

- 다이어그램의 enterSetMode(input)은 지금까지 문서에 정의했던 enterSetMode()와 입력되는 매개변수가 다르다.

3.1.2 saveRecords :

- 레코드 버퍼에는 최대 3개의 값만이 저장되는데, 다이어그램에 명시되어 있는 내용과 다르다. Record() 함수는 멈추지 않고, loop을 반복한다.



3.2.4 RR(from Function) :

- up(), down(), getBuzzerFlag(), setBuzzerFlag(), getDis() 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있지 않다.

3.2.5 Select_Mode(from Manage) :

- SelectMode()라는 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있지 않다.

3.2.6 Stop_Watch(from Function) :

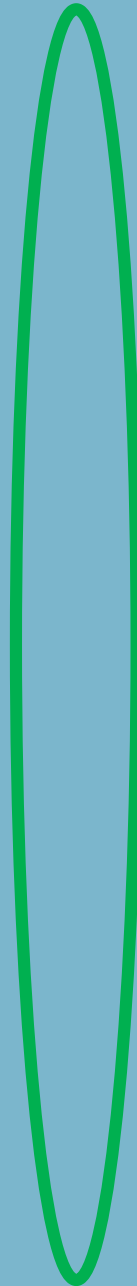
- updateSW(), pauseSW(), resetSW() 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있지 않다.
- showRecord()와 showRecords()의 철자가 앞선 보고서에 명시되어 있는 것과 동일하지 않다.

3.2.7 Timer(from Function) :

- getBuzzer(), setBuzzer(), setBuzzer(flag), setBuzzerFlat(flag), updateTimer(), pauseTimer(), getDis() 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있지 않다.

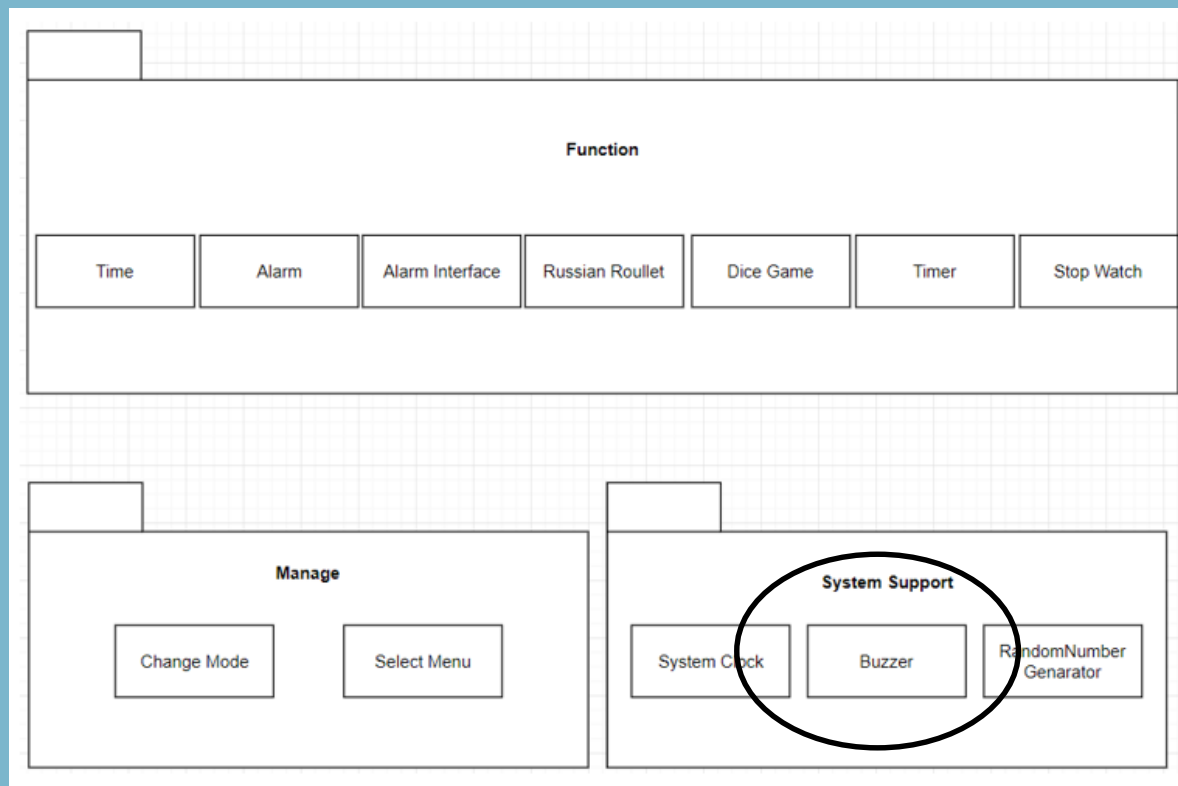
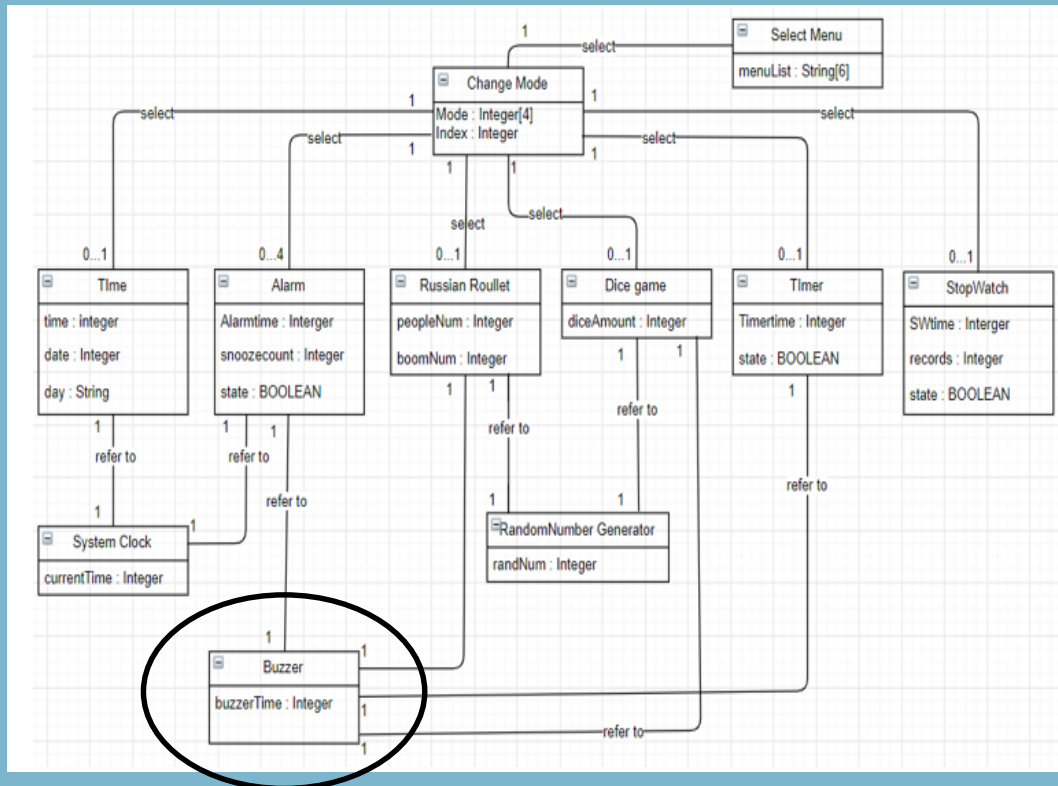
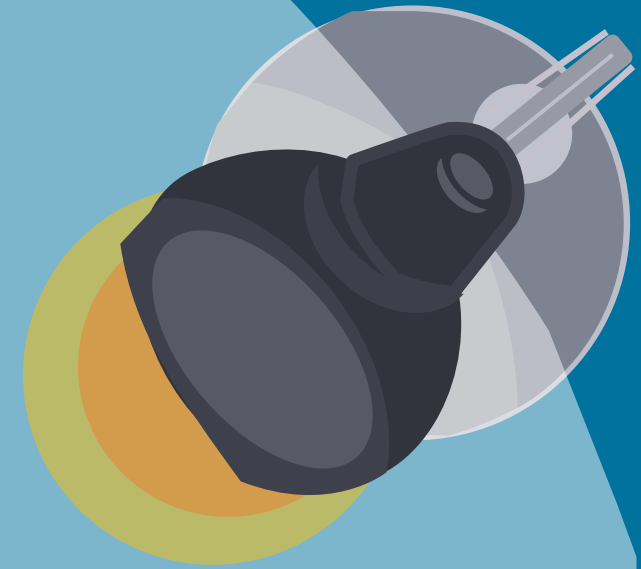
3.2.8 Random_Number_Generator(from System_Support)

- setModeNum(mNum) 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있지 않다.
- getRandom() 함수는 앞선 보고서에 명시되어 있는 함수의 매개변수와 일치하지 않는다.

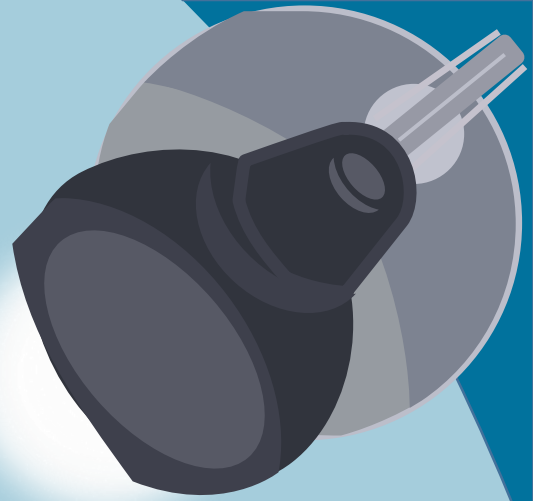


3.2.9 Buzzer(from System_Support)

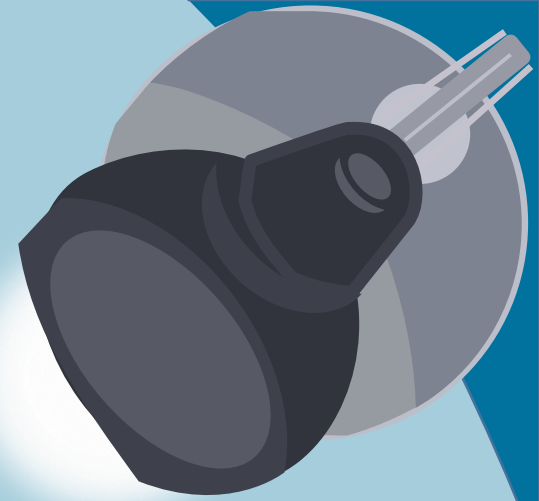
- Buzzer 자체에 관한 정의 또한 명시는 어느 보고서에도 나와있지 않다.



Fail



1. setTime
1. 날짜를 표현할때, 28일, 30일, 31일을 달마다 구분을 둔다(FAIL)
2. 날짜를 설정할때, 일(DAY, 1~28 or 1~30 or 1~31 구분)가 제대로 출력된다(FAIL)
1. 일(DAY)를 선택할때, 0에서 down을 클릭하면 31이 출력안됩니다
2. saveRecords
1. 스톱워치의 기록이 3개가 넘어갈시 삭제가 제대로 된다(FAIL) ..
3. ringTimer
1. 0초가 되면 버저가 울린다. 하지만 중간에 끄는 버튼이 없다 (FAIL)
4. saveRecords
1. 레코드 3개가 넘어가면 삭제가 제대로 된다(FAIL)
5. showMenu
1. 메뉴를 2초간 누르면 시계의 메뉴를 보여준다(FAIL), 결국 꺾다 켜야 다시 설정 가능
6. checkMenu
1. 사용자가 확인 버튼을 눌러 메뉴를 ON/OFF한다(FAIL), 최초실행 한번만 가능
7. rollDice
1. 2개 설정할때, 제대로 된 값이 출력된다(FAIL)
1. 두개인데 1이 출력됨
8. ringRR
1. 버저가 호출될때 30초 있으면 꺼진다(FAIL)
1. 사실 아무 버튼이나 클릭하면 꺼진다, 소리도 안난다(MAC OS X)
2. 하지만 30초이따 꺼지는것은 확인, 명세서에 다른 방법은 명시되어 있지 않음
3. 추후 명세서에 소리를 끄는 메커니즘에 구체적으로 명시해주세요.]



Q & A
감사합니다.