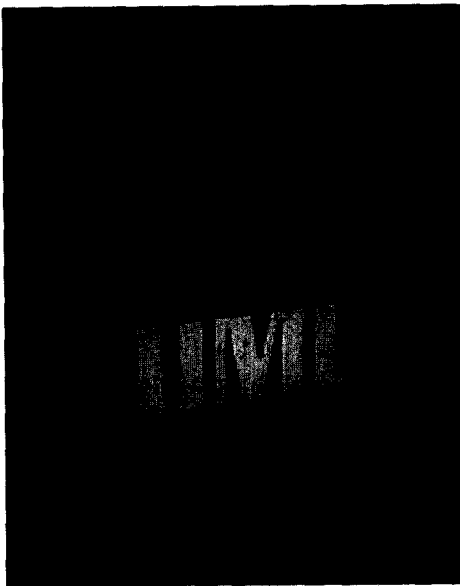


□ 서 평 □

# 「초보자를 위한 UML 객체지향 설계」

(Joseph Schmuller 저, 곽용재 역, 인포북 간, 1999)

순천향대학교 백인천\*



모든 Teach Yourself 시리즈의 특징은 핫 이슈에 대한 쉽고도 명쾌한 설명과 예제로 기본적인 개념을 빨리 습득하도록 돕는데 좋은 기여를 해왔다는데 있을 것이다. 필자가 보았던 몇 개의 Teach Yourself 시리즈 중 본서는 UML에 대한 이해를 하고자 몇몇 책을 보아왔던 필자에게 명쾌한 설명을 해주어 좋은 인상을 준 책이다. 자신이 알고 있는 개념을 알기 쉽게 설명하는 것은 또 하나의 재능이다. 한 개념을 잘 알고 있다하더라도 그것을 쉽고도 명료하게 전달하기 위해서는 또 다른 노력이 필요하다고 할 때 본서는 소프트웨어의 분석 및 설계에 좋은 경험과 이해

를 하고 있는 사람이 재치있는 예를 사용하여 쉽게 UML을 이용한 객체지향 설계를 설명하고 있다.

필자가 VLSI/CAD분야에 객체지향 설계기법의 적용에 관심을 갖던 90년 초 국내외는 객체지향 분석, 설계 방법론에 대한 연구와 소개가 뜨겁게 이루어지고 있었다. 그 당시 처음 접했던 방법론이 Rumbaugh의 OMT이었다. 그 외 OOSE, Booch 방법론 등이 소개되고 있었고 이러한 방법론은 주도적으로 성장해갔다. 이 세 방법론의 저자들이 하나로 정리하여 만들어 낸 것이 UML이다. 이 UML은 이제 클래스, DB 스키마, 각종 컴포넌트, 이들로 구성된 시스템과 이를 연결하는 네트워크, 이동 시스템등은 물론 e-비즈니스를 위한 절차 등 개념적인 시스템의 분석 및 설계를 위한 시스템 전 분야에 공통언어로 자리를 굳혀 가고 있다. 이 책에서 UML에 대한 간결한 소개와 이 UML을 이용한 설계 방법론 예제를 통해 쉽게 설명하고 있다.

본서는 다음과 같은 단계로 구성되어 있다. 첫째 단계에서는 UML에 대한 개념을 쉬운 예제를 사용하여 주요 골자를 간결히 설명하고 있다. 1장에서 UML 탄생의 배경과 전반적인 개념에 대해 종합적인 설명을 하였고 2장에서는 객체지향에 대한 몇가지 개념을 설명하였으며 3장에서부터는 객체 지향 개념을 적용하기 위한 클래스, 속성, 오퍼레이션들에 대해 소개하였다. 4장부터는 클래스간의 각종 관계에 대하여 설명하기 시작하여 5장에서는 집합 연관, 복합 연관, 인터페이스 그리고 실체화에 대해 설명하였다. 객체지

\*정회원. E-mail: paikic@sch.ac.kr

항 프로그래밍에 대해 조금이라도 경험이 있는 사람이면 실제 구현 시까지 그림을 그려볼 수 있도록 예제를 들고 있다. 6장에서는 쓰임새(Use Case)에 대한 설명을 도입하기 시작하여 7장에서는 쓰임새 다이어그램에 대해 모델, 관계 및 적용 예에 대해 친절히 설명하고 이때까지의 내용에 대해 다시 한 번 정리할 수 있도록 하는 친절함을 보였다. 8장에서는 상태다이어그램에 대해 사건, 메시지와 신호에 대해 기술하였고 9장에서는 소다자동판매기를 예로 시퀀스 다이어그램에 대해 이해하기 쉽도록 설명을 전개하고 있다. 10장에서는 협력다이어그램을 기존의 예와 연계하여 설명하고 점점 늘어나는 UML의 구성도에 대해 미리 운(?)을 띄우며 부담감을 줄여보려고 노력하고 있다. 11장에서는 활동다이어그램을 12장에서는 컴포넌트 다이어그램을 인터페이스와 함께 설명하고 13장에서 이들의 배치를 위한 배치 다이어그램을 설명하고 있다. 14장에서는 지금까지의 예제중심의 설명을 위한 구도에서 UML에 대한 근본구조를 조금이나마 이론적으로 설명하려 노력했고 15장에서는 시스템 개발 과정을 위해 필요한 기본 설계과정을 GRAPPLE 예를 사용하여 해주었다.

둘째 단계에서는 레스토랑 운영에 대한 사례연구를 처음 해 볼 수 있는 사람을 대상으로 도메인 분석부터, 요구사항 수집, 쓰임새 작성, 교류도 작성들에 대해 설명하였다. 17장에서는 도메인 분석, 18장에서 시스템 요구사항 수집 방법에 대해 설명하고 19장으로 가서 쓰임새(USE CASE) 작성법을 설명하고 있다. 20장은 컴포넌트간의 교류와 상태변경에 대해 각종 패키지의 예를 들어 설명하고 21장은 시스템 배치 및 22장의 디자인 패턴에 대한 설명으로 사례연구설명을 자신의 경험을 바탕으로 잘 전개하고 있다.

셋째 단계인 23, 24장에서는 GetAGrip이란 신체 부착용 임베디드 시스템 모델링과 GUI, 전문가 시스템에 대한 모델링의 향후 응용 중심의 설명을 끝으로 UML에 대한 가능성을 제시했다.

한 분야에 있어서 “바이블”이라 하면 그 분야의 권위자에 저술된 것이나 혹은 대상 시스템(방법

론, 프로그래밍 언어, 운영체제 등)의 제작자가 직접 저술한 것이라 할 수 있다. 이러한 바이블은 처음에는 어렵지만 깊이 숙고하며 반복해서 읽을수록 그 진가가 느껴지는 책이다. 바이블에는 항상 입문서나 해설서가 병행한다. 좋은 입문서는 그 분야에 거부감이나 부담감 없이 쉽게 친숙해 질 수 있도록 해주는 역할을 한다. 물론 이러한 책은 선부터 접근으로 인해 올바른 개념을 갖는데 오히려 어렵게 할 수도 있다는 것을 충분히 주의해야 한다.

본 서는 UML에 대한 입문서로서 UML에 대해 빠른 시간 내에 개념을 갖기 원하는 사람에게 가장 효과적일 것이다. 프로그래밍에 대한 경험이 있으나 소프트웨어 설계에 대한 경험이 없는 사람의 경우에 실질적인 필요를 잘 채울 수 있다. 각종 산업분야에 종사하는 사람이 자신의 시스템 분석 및 설계, 각종 업무의 프로세스를 설명할 때 본 서를 참고하면 빠른 시간 내에 준비할 수 있을 것이다. 물론 위에 언급한대로 이 책만으로는 저자의 경험에 의한 자신의 설계방식을 소개하고 있으므로 UML에 대한 전반적이고 정확한 이해를 위해서는 부족한 것이 사실이다. 이 책을 바탕으로 UML 고안한 3인방의 각종 참고 매뉴얼들을 공부하면 UML에 대해 좀 더 효과적으로 접근 할 수 있으리라 생각된다.

본서는 Teach Yourself UML in 24 Hours 를 번역한 것으로 원문에 있는 저자의 의도를 우리에게 맞게 전달하려고 노력했고 용어도 기존의 UML 번역서 들을 참고하여 적합한 선택을 하려고 하였으며 젊은 세대의 발달한 번역을 진행하여 책을 읽어나가는데 지루하지 않도록 좋은 양념들을 제공해 주고 있다. 국내외의 많은 독자들도 짧은 시간 내에 UML을 이해할 수 있게 하는 책이라고 극찬을 아끼지 않고 있다. 컴퓨터 분야에 종사하면서 UML을 이용한 시스템 설계 방법에 대해 관심이 있고 아직 이 책을 읽지 않은 바쁜 분들에게 하루정도(24시간 이내) 시간을 낸다면 충분히 흥미있게, 상당한 이해와 아울러 UML을 접해볼 수 있게 해주는 책이라고 소개하고 싶다.