## [초안] 저는 뭔가에 잘 꽂혀요

“저는 뭔가에 잘 꽂혀요. 코딩을 접한 계기는 어렸을 적에 웹사이트를 갖고 싶어서였어요. 저만의 웹사이트를 만들어보면서 개발이란 게 뭔지 처음 접했던 것 같아요. 한 번 뭔가에 꽂히면 몰입해서 공부하는 성격인데, 지금 가장 꽂혀있는 건 운영체제(리눅스 커널)예요. 좀 막막하긴 한데, 처음 입문할 때 디바이스 드라이버를 많이 개발한다고 하더라고요. 현재는 그쪽 개발에 관련된 책을 읽고 있어요.”

“저는 공부할 때 책을 많이 활용하는 편이에요. 하지만 공부할 내용이 책에도 없는 게 나오는 시점이 되면 매뉴얼을 보게 되더라고요. 42는 그런 면에서 좋은 것 같아요. 매뉴얼을 왜 봐야 하는지 알려주는 것 같아서. 책도 그전까진 좋아요. 저자가 선생님 같고, 혼자서 내적 친밀감도 생기고 (웃음). 공통과정이라면 시스템 프로그래밍 쪽 책을 보는 걸 추천해요. 당장 생각 나는 건 컴퓨터 시스템(랜달 E. 브라이언트 외 지음)과 리눅스 시스템 프로그래밍 (로버트 러브 지음)예요. 후자는 읽어보진 않았지만 구성이 좋아 보였어요.”

“요즘 들어서 [블로그](https://hyeyoo.com/)에도 공부한 내용을 기록하고 있어요. 정리를 해놓으면 나중에 다시 참고할 수 있어서 좋아요. 실은 제 방도 정리 잘 못하는데(웃음) 최소한의 설명이라도 글로 남기려고 해요. 글을 처음 보는 사람도 이해할 수 있어야 하니까, 밑바닥부터 조금씩 정리하려고 노력하고 있습니다(웃음) 혼자 공부하는 것보다 글을 쓰는 게 좀 더 공부한 내용에 대해서 생각하게 되는 것 같아요. 그게 저는 도움이 많이 됐어요. 왜냐하면 이해했다고 생각했는데 정리할 때 안 써질 때가 있거든요. 그럼 이해를 못 한 거죠.”

“때론 슬럼프가 오기도 해요. 주로 구현을 하다 막혀서 잘 안될 때, 애초에 설계가 잘못됐는데 어떻게 개선해야 할지 모르겠거나, 감도 안 잡히는 원인 모를 버그들이 생길 때 그래요. 진전이 없다는, 눈앞이 깜깜한 느낌에 빠지곤 하고요. 그럴 땐 어려운 걸 내려놓고 쉬운 것부터 먼저 했어요. 조금이라도 진전하고 있다는 걸 느끼는 게 슬럼프 극복에 정말 중요한 부분이라고 생각해요.”

(사진)

“저는 42에 와서 삽질을 엄청 많이 했어요. 삽질이 나쁘다는 게 아니라, 오히려 많이 해볼수록 요령이 느는 것 같아요. 조심스럽긴 한데, 과제할 때 너무 남이 만들어 놓은 걸 따라가지 않았으면 좋겠어요. 공부하면 할수록 잘 정리된 지식이 별로 없거든요. 쉬운 것부터 스스로 고민하는 연습을 해야 나중에 좌절을 안 하지 않을까 싶어요. 시간이 지날수록 42서울이 한국화되어가고 있는 것 같다는 생각이 들곤 해요. 과제에 조금은 여유를 두고 고민하는 시간을 가지면 더 좋을 것 같아요. 그리고 문제를 고민하다 헷갈릴 땐, 답을 바로 아는 것보다 문제 자체를 다시 정의하고 고민해 보는 게 도움이 되는 것 같아요. 그래서 누군가 저한테 질문을 하면 답을 바로 알려주고 고민할 기회를 뺏기보단, 적당한 힌트를 주거나 답까지 도달하기의 과정을 공유하면서 이야기하는 것을 좋아해요.”

“42 집현전 도서대출 프로그램 제작에 참여했었고, 피씨너의 데이터를 수집해서 분석도 했었어요. 최근에 트랜센던스를 하면서 느끼는 점은, 그전까지는 프로젝트를 진행하는 법을 잘 몰랐다는 거예요. 그전에는 회의, 설계 단계에서 시간을 많이 쓴 적이 없었고 컨벤션의 중요성도 몰랐었는데, 이젠 커밋 로그를 잘 볼 수 있게 만드는 것이나 문서화를 하는 것도 중요하다는 걸 느끼고 있어요. 협업하는 법을 조금씩 배워가고 있는 것 같아요.”

“공부를 하다 보면 조급함을 느끼곤 해요. 그럴 땐 저에게 '괜찮다, 괜찮다' 말을 해줘요. 답답함도 많이 느끼는데 경험을 되돌아보면 조급함으로 해결할 수 있었던 건 없던 것 같더라고요. 저 같은 경우에는 조급한 이유가, 공부도 계단 오르듯 차근차근 올라갈 필요가 있는데, 처음 공부할 땐 그걸 잘 몰라서 그런 거라고 생각해요. 그래서 최근에는 블로그 같은 곳을 통해 알게 된 분이나 멘토님 등, 여기저기 물어보고 있어요(웃음). 물어보면서 느낀 점은 제가 스스로 궁금한 게 뭔지 모르면 대답해 줄 사람이 없다는 거예요. 물어보다 보니 내가 지금 물어보고 있는 게 뭔지 싶을 때가 있더라고요. 좀 더 생각을 정리하고 물어봐야겠어요.”

“여담이지만 곧 군대에 갑니다.. (웃음) 그래서 개발 환경을 세팅하는 중이에요. 웹 IDE를 써봤다가 불편했던 기억이 있어서 클라우드를 하나 사서 거기서 개발할까 해요. 군대에서 뭘 해볼지 생각해 봤는데 우선은 운영체제를 계속 팔 예정입니다. 그 외에 당장 필요성을 느끼는 건 영어고, 시간도 많으니까 C 표준을 한 번 공부해보고 싶어요. 그리고 아직 잘 모르지만 오픈소스에 기여하고 싶어요. 거창하게 막 세상에 도움 된다, 이런 얘기를 하고 싶은 건 아니에요. 사소한 코드라도 제가 짠 코드에 누가 관심을 가져주는 게 되게 좋더라고요. 짜면서 실수도 많이 하는데 피드백을 받을 수 있고, 하다가 가끔은 제가 제안한 게 받아들여지면 기분이 좋거든요. 리눅스 커뮤니티에서도 (오픈소스가) 팀 스포츠라고 표현을 하더라고요. 팀 스포츠는 각자 자기의 역할이 있고 그 역할을 책임지면서 게임이 돌아가는 거잖아요. 그게 되게 개발자로서 동기부여가 진짜 많이 되는 것 같아요. 재밌어 보여요.”

## 

## [스케치]

--키워드 ‘꽂힘’

저는 뭔가에 잘 꽂혀요. 코딩에 꽂힌 계기는 어렸을 적에 웹사이트를 갖고 싶어서였어요. 그때 코딩은 아니었지만 개발이란 게 뭔지 처음 접했던 것 같아요. 그러다가 C언어를 공부하는 친구가 있어서 C를 접하기 되고, 이후인 php를 배워서 DB랑 연결해 게시판 커뮤니티를 만들어 게임하는 친구들끼리 간략하게 사용했습니다.

지금 가장 꽂혀있는 건 운영체제예요. 공부하다 보면 되게 재밌는데 요즘 벽을 많이 느끼고 있습니다.

처음 운영체제(결국 라이선스 문제없는 리눅스)에 입문할 때 디바이스 드라이버를 많이 개발한다고 하더라고요. 현재는 그쪽 개발에 관련된 책을 읽고 있어요.

--공부할 때

저는 공부할 때 책을 많이 활용하는 편이에요. 강의는 한계가 있는데 책은 그보다 낫고, 공부할 내용이 책에도 없는 게 나오는 시점이 되면 매뉴얼을 봐야 해요. 42는 그런 면에서 좋은 것 같아요. 매뉴얼을 왜 봐야 하는지 알려주는 것 같아서.

책도 그 특정 시점 전까진 좋아요. 저자가 선생님 같고, 혼자서 내적 친밀감도 생기고(웃음)

공통과정이라면 시스템 프로그래밍 쪽 책을 보는 걸 추천해요. 당장 생각 나는건 컴퓨터 시스템(computer systems - Randal E. Bryan, David R. O'Hallaron, 김형신역)과 리눅스 시스템 프로그래밍(원제:The Creation Answer Book - Robert M. Love)예요. 후자는 읽어보진 않았지만 구성이 좋아보였어요.

요즘 들어서 블로그에도 기록하고 있어요. hyeyoo닷컴[하이퍼링크]. 정리 안 하니까 저도 머릿속에 잘 안남아서. 정리를 해놓으면 나중에 다시 참고할 수 있어서 좋아요. 저도 정리 잘 못해요. 제 방도 정리 잘 못하는데(웃음)최소한 설명이라도 좀 하고 남기려고 해요. 밑바닥부터 조금씩 해놓으려고 노력하고 있습니다(웃음)

저 혼자 공부할 땐 머릿속에 정리가 잘 안되는데, 글로 남기려고 하니까 좀 더 생각을 하게 되는 것 같아요. 왜냐하면 글을 처음 보는 사람도 이해할 수 있어야하니까. 그게 저는 도움이 많이 되는 것 같아요. 왜냐하면 이해했다고 생각했는데 정리할 때 안 써질 때가 있거든요. 그럼 이해 못한 거예요.

--프로젝트 관련

다 같이 한 프로젝트는 별로 없어요. 같이 한건 대외용으로 낸게 많았고, 혼자 한 건 심심해서 만들었던 거예요. 42에서 만들었던 건 집현전 도서대출 프로그램 만들었던 것에 참여했었고, 학교 과 사이트에 공지가 올라오는 것 알림 띄워주는 걸 만들었었어요. 웹에도 알림을 줄 수 있는 게 있다는 걸 알게 되는 식으로, 적당한 기술 따라가 쓰는 것에 익숙해져온 것 같아요. 당장 나에게 필요한 걸 만드는 게 재밌었어요.

최근에 프로젝트를 하면서 느끼는 점은, 그전까지는 프로젝트를 진행하는 법을 잘 몰랐다는 거예요. 그전에는 회의, 설계단계에서 시간을 많이 쓴 적이 없었고, 컨벤션의 중요성도 몰랐었는데, 이젠 참여하는 사람이 많아지고 코드가 많아지면 커밋로그도 잘 볼 수 있게 만드는 것이나, 기록을 상세하게 남기기 위해 설득을 하는 것도 중요하다는 걸 느끼고 있어요. 협업하는 법을 조금씩 배워가고 있는 것 같아요.

--슬럼프

저는 관심사가 잘 새기도 해서, 분야를 많이 바꿨어요. 하나를 쭉 팠으면 좋았겠다는 생각이 들어서 요즘은 참고 있는 중이에요.

때론 슬럼프가 오기도 합니다. 예를 들면 웹서브 때, 그 과제를 하는 사람이 없기도 했고 포기하고 싶은 마음이 들기도 했어요. 지금도 살짝 온 것 같긴 한데(웃음) 슬럼프는 주로 막히는 구간을 뚫어야하는데 그게 안 될 때, 설계가 잘못 됐는데 어떻게 개선하야할지 모르겠거나 감도 안 잡히는 원인 모를 버그들이 생길 때 오곤 해요. 진전이 없다는, 눈앞이 깜깜한 느낌에 빠지곤 하구요.

그럴 땐 큰 걸 내려놓고 쉬운 것부터 먼저 했어요. 이게 정말 큰 부분이라고 생각해요.

버그는 단서를 최대한 많이 찾고 논리적인 생각을 많이 해보구요.

--카뎃들에게 바라는 점

저는 삽질을 엄청 많이 했어요. 조심스럽긴 한데, 과제할 때 너무 남이 만들어 놓은 걸 따라가지 않았으면 좋겠어요. 깃허브나 잘 정리된 글이나.. 뒤로 가면 잘 정리된 지식이 별로 없거든요. 쉬운 것부터 습관을 잘못들이면 나중에 좌절을 많이 하지 않을까 싶어요. 시간이 지날수록 42서울이 한국화되어가고 있는 것 같다는 생각이 들곤 해요. 과제에 조금은 여유를 두고 스스로 고민하는 시간을 가지면 더 좋을 것 같아요. 헷갈릴 땐 문제가 뭔지 정의가 잘 안돼서 일 수 있으니, 도움을 받는다면 문제를 정리하는 걸 도움 받으면서요.

--피씬에서 느낀점. 사람 사귀기

피씬을 하면서 느꼈던 점은, 혼자서 하다보면 답이 잘 안나올 때가 있는데, 같이하다보면 좀 더 잘 뚫고 나가게 되는 것 같다는 겁니다. 마치 컴퓨터 공학에서 처음 무언가가 나왔을 때, 사람들이 다 같이 알아보는 그런 상황 같아요.

근데 피씬 때는 사람들과 좀 더 많이 친해지지 못해 아쉬웠어요. 본과정 와서야 사람들을 사귀었습니다. 그래서 오후에 코딩하고 저녁에서 아침까지 술 먹고 자고 코딩하고 친구집 비면 놀러가고, 같이 여행도 가고 많이 놀았어요(웃음)

두루두루 사귀는 사람이랑 친해지면 좋아요. 그러면 그사람이랑 친한 사람들이랑 한명씩 친해질 수 있으니까요.

--앞으로

곧 군대에 가요..(웃음)

그래서 코딩 환경을 세팅하는 중이에요. 클라우드형 IDE를 써봤다가 불편했던 기억이 있어서 클라우드를 하나 사서 거기서 개발할까 해요. 공군이라 핸드폰은 물론 태블릿도 사용할 수 있어서 코딩할 수 있을 것 같아요. 공부하면서 막히는 부분은 있지만 운영체제를 계속 팔 예정입니다.

당장 필요성을 느끼는 건 영어고, C표준을 공부해보고 싶어요. 그리고 아직 잘 아는 건 아니지만 오픈소스에 기여하고 싶어요. 거창하게 막 세상에 도움된다, 이런 얘기를 하고 싶진 않고. 제가 짜는 걸 누가 관심을 가져주는게 되게 좋더라구요. 짜면서 실수도 많이 하는데 피드백을 받을 수 있고, 하다가 가끔은 제가 제안한게 맞는 걸수도 있고 하면 기분이 좋거든요. 리눅스 커뮤니티에서도 표현을 하는게 팀 스포츠라고 표현을 하더라구요. 그 안에서 자기의 역할이 있고 그걸 하면서 게임이 돌아가는 거잖아요. 그게 되게 개발자로서 동기부여가 진짜 많이 되는 것 같아요. 재밌어보여요.

--조급함

조급함을 많이 느끼곤 해요. 아무리 사람이 독하고 일을 잘해도 하루에 할 수 있는 양은 한계가 있으니까. 그래서 저한테 '괜찮다, 괜찮다' 말을 해주곤 해요. 답답함도 많이 느끼는데 경험을 되돌아보면 조급함으로 해결할 수 있었던 건 없던 것 같더라고요.

저같은 경우에는 조급한 이유가, 단계가 필요한데 그 한단계한단계를 모르겠어서라고 생각해요. 그래서 최근에는 블로그 같은 곳을 통해 알게된 분이나 멘토님 등, 여기저기 '이거 여기서 막혔는데 어떻게 해야되냐' 이메일로 물어보고 있어요(웃음). 느낀 점은 제가 스스로 하고 싶은게 뭔지 모르면 대답해줄 사람이 없다는 거예요. 물어보다보니 내가 지금 물어보고 있는게 뭔지 싶을 때가 있더라구요. 좀 더 정리를 하고 물어봐야겠어요.

내가 뭘 하고 싶은지 남이 정해줄 순 없으니까