구성원 의견 및 평가

김민주

이번 프로젝트는 나에게 있어 두 가지 의의를 가진다. 한 가지는 검색을 많이 하지 않고 대부분 내 손으로 코드들을 짜 보았다는 것. 다른 한 가지는 깃허브를 제대로 사용해봤다는 것.

이전 프로젝트에서는 검색에 의존했었다. 다행이도 아는 것은 많이 없었지만 검색을 통해 많은 것들을 새로 배우고 깨우칠 수 있었다. 그 당시 제대로 프로그래밍을 한다는 것은 정말 처음이었기 때문에 수업을 제대로 알아듣는 것이 어려웠다. 하지만 이번은 달랐다. 선생님께서 알려주시는 것을 전부 기억하고 이해하는 것은 어려울지 몰라도, 조금씩 알아듣기 시작했다. 그렇기에 이번 프로젝트를 시작할 때 더 떨렸다. ‘나는 과연 내 손으로 코드를 짤 수 있을까?’ 가 가장 주된 두려움이었다. 하지만 막상 프로젝트를 시작하고 나니, 배웠던 것들이 머릿속에 떠오르며 조금씩 코드들을 내 손으로 치고, 더 나아가 배운 것을 바탕으로 새로운 기능까지 내 손으로 만들고 있는 자신을 발견했다. 정말 짜릿하고 신나는 경험이었다.

깃허브를 처음 제대로 사용해보았던 프로젝트. 이전에 했던 두 프로젝트에서는 깃허브로 관리하긴 했지만 첫 프로젝트에서는 세 명이서 개발하기 급급해 브랜치를 생성했지만 머지조차도 엉성했다. 그 다음 프로젝트에서는 AWS에서 서버리스로 구현하느라 에디터에 코드를 칠 일이 없어 깃허브 관리를 제대로 하지 않았다. 하지만 이번 프로젝트에서만큼은 달랐다. 팀장의 주도 하에 feature이라는 헤더를 달고 기능별 브랜치를 생성하고, 원격 브랜치에 푸시를 하며 레포지토리에서 버전을 관리했다. 그렇게 푸시된 브랜치에 pull request를 달아 팀장과 함께 코드 리뷰를 했다. 깃허브를 통한 협업 경험에 대한 무지로 인해 몇몇 사건들을 겪었다. 개 중에는 feature 브랜치에서 develop 브랜치를 pull 했을 때 왜 안되는지에 대해 전혀 몰랐다가 브랜치가 꼬인 사건이 있는데, 결국 다시 develop으로 머지가 되기 때문에 왜 안되는지에 대한 이유를 인지하지 못했다. develop 브랜치를 pull한다는 것은 방향이 일관적이지 않아 브랜치의 방향이 꼬일 수 있으며, 이는 곧 안정적인 배포가 어렵다는 것을 뜻함을 알게 되었다.

생각보다 다들 멀리 떨어져 사는 탓에 다른 팀들처럼 많은 만남은 가지지 못했지만, 팀원들의 의지와 열정 덕에 온라인 상에서도 진행이 잘 되었다. 또한, 한 명에게 문제가 생겼거나 누군가 질문을 올리면 다들 자신의 일처럼 나서서 답변을 해주거나 도와주어 문제나 에러가 생겨도 금방금방 해결할 수 있었고, 실제로 계획했던 2차 개발이 예상 날짜보다 일찍 끝나 추가 개발을 더 할 수 있는 시간이 있었다. 한 명 한 명 멋진 사람들을 만나 멋진 경험을 할 수 있어 행복했다.