Ⅰ. 코딩 규칙이 필요한 이유

- 소프트웨어 유지보수

소프트웨어 유지 관리 비용 절감은 가장 자주 인용되는 코딩 규칙을 따르는 이유이다. 썬마이크로시스템즈는 Java 프로그래밍 언어에 대한 코드 규칙 소개에서 다음과 같은 근거를 제시한다.1)

코드 규칙은 여러 가지 이유로 프로그래머에게 중요하다.

- 소프트웨어 라이프타임 코스트2)의 40~80%가 유지 관리에 사용된다.
- 처음 개발자가 평생 유지 관리하는 소프트웨어는 거의 없다.
- 코드 규칙은 소프트웨어의 가독성을 향상해, 엔지니어가 새 코드를 더 빠르고 철저하게 이해할 수 있도록 한다.

- 소프트웨어 동료 평가3)

소프트웨어 동료 평가에는 종종 결함 감지를 위한 소스 코드 읽기가 포함된다. 일관된 지침을 사용하여 작성된 코드는, **다른 검토자가 더 쉽게 이해**할 수 있으므로 결함 감지 프로 세스의 효율성이 향상된다.

처음 개발자에게도 일관되게 코딩된 소프트웨어는 유지 관리를 쉽게 한다. 코드가 작성되고 오랜 시간이 지난 후에, 특정 코드가 특정 방식으로 **작성된 이유에 대한 정확한 근거를** 기억할 것이라는 보장은 없다. 코딩 규칙이 여기에 도움이 될 수 있다. 공백을 일관되게 사용하면 가독성이 향상되고, 소프트웨어를 이해하는 데 걸리는 시간이 줄어든다.

- 리팩토링

리팩토링은 가독성을 높이거나 구조를 개선하기 위해 소스 코드를 수정하는 소프트웨어유지 관리 활동을 말한다. 소프트웨어의 동작을 변경하지 않는 모든 변경은 리팩토링이라고할 수 있다. 일반적인 리팩토링 활동으로는 변수 이름 변경, 메소드 이름 바꾸기, 메소드 또는 클래스 이동, 큰 메소드를 작은 메소드로 나누는 것이 있다. 소프트웨어는 처음 출시된후 팀에서 정한 코딩 표준을 준수하도록 리팩토링 되는 경우가 많다.

애자일 소프트웨어 개발 방법론은 정기적인 리팩토링을 계획하여 소프트웨어를 개발한다.

¹⁾ 썬 마이크로시스템즈. 「Code Conventions for the Java Programming Language: Why Have Code Conventions」

²⁾ **라이프타임 코스트**(Lifetime cost): 해당 제품의 전체 가용수명 동안 상품이나 서비스의 지속적인 사용 과 관련된 총비용

³⁾ **소프트웨어 동료 평가**(Software peer review): 작업 제품의 기술적 내용과 품질을 평가하기 위해, 작성 자의 동료가 작업 제품(문서, 코드 또는 기타)을 검사하는 소프트웨어 검토 유형

Ⅱ. PEP 8 코드 수정

```
class Empty(Exception):
                                                                                                              class Empty(Exception):
      pass
                                                                                                                    pass
class ArrayQueue:
                                                                                                             class ArrayQueue:
     def __init__(self):
    self._data = []
     def __len__(self):
    return len(self._data)
                                                                                                                   def __len__(self):
    return len(self._data)
      def is_empty(self):
    if len(self._data):
        return False
                                                                                                                   def is_empty(self):
    if len(self._data):
        return False
                  return True
                                                                                                                                return True
                                                                                                                   def first(self):
    if len(self._data) is False:
        raise Empty("Error")
   def first(self):
    if len(self._data) == False:
        raise Empty("Error")
                                                                                                                                 return self._data[0]
                  return self._data[0]
                                                                                                               def dequeue(self):

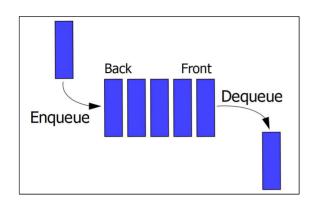
if len(self._data) is False:

raise Empty("Error")
      def dequeue(self):
    if len(self._data) = False:
        raise Empty("Error")
                                                                                                                         val = self._data[0]
del self._data[0]
return val
          val = self._data[0]
del self._data[0]
return val
                                                                                                                   def enqueue(self, e):
    self._data.append(e)
      def enqueue(self, e):
self._data.append(e)
                                                                                                              Q = ArrayQueue()
                                                                                                              Q.enqueue(5)
Q = ArrayQueue()
                                                                                                             0. enqueue(3)
                                                                                                             print(len(0))
Q.enqueue(5)
                                                                                                              print(Q.dequeue())
print(len(Q))
                                                                                                              print(len(0))
                                                                                                             print(Q.first)
print(Q.dequeue())
print(Q.first)
```

Ⅲ. 코드 실행

```
Q.enqueue(5) # _data 리스트에 5 추가(append), _data = [5]
Q.enqueue(3) # _data 리스트에 3 추가(append), _data = [5, 3]
print(len(Q)) # _data 리스트의 길이인 2를 출력
print(Q.dequeue()) # _data 리스트에서 인덱스가 0인 값 5를 삭제하고 출력
# _data = [3]
print(len(Q)) # _data 리스트의 길이인 1을 출력
print(Q.first) # _data 리스트에서 인덱스가 0인 값 3을 출력
```

- 큐(Queue⁴⁾, 대기열)



컴퓨터 과학에서 큐는 시퀀스5)에서 유지관리되는 **개체**(Entity)의 모음이며, 시퀀스의 한쪽 끝에 개체를 추가하고, 시퀀스의 다른 쪽 끝에서 개체를 제거하여 수정할 수 있다. 요소가 제거되는 끝을 대기열의 **맨 앞**(Front, Head)이라고 하고, 요소가 추가되는 순서의 끝을 대기열의 **맨 뒤**(Back, Tail, Rear)라고 한다.

큐의 뒤쪽에 요소를 추가하는 작업을 Enqueue라고 하고, 앞쪽에서 요소를 제거하는 작업을 Dequeue라고 한다. 대기열에서 빼지 않고 다음 요소의 값을 반환하는 엿보기 작업을 포함하는 다른 작업도 허용될 수 있다.

큐의 작업으로 인해 선입선출(First In First Out; FIFO) 자료구조가 된다. 선입선출 자료구조에서 대기열에 추가된 첫 번째 요소는 제거될 첫 번째 요소가 된다. 이는 새 요소가 추가되면 이전에 추가된 모든 요소를 제거해야 새 요소를 제거할 수 있다는 것을 의미한다. 나중에 집어넣은 데이터가 먼저 나오는 스택과는 반대되는 개념이다.

⁴⁾ Queue: 표를 사러 일렬로 늘어선 사람들로 이루어진 줄을 말하기도 한다. 먼저 줄을 선 사람이 먼저 나갈 수 있는 상황을 연상하면 된다.

⁵⁾ 시퀀스(컴퓨터 과학): 유한한 수의 정렬된 값을 나타내는 추상 데이터 유형이다.