C++ Korea 6th Seminar

C++ 오픈 소스 101

(나도 이제 오픈 소스 프로젝트 할 수 있다!)

Nexon Korea, Microsoft MVP 옥찬호

소개

- 옥찬호 (Chris Ohk)
 - Nexon Korea Game Programmer
 - Microsoft Development Technologies MVP
 - 페이스북 그룹 C++ Korea 대표
 - IT 전문서 집필 및 번역 다수
 - 게임샐러드로 코드 한 줄 없이 게임 만들기 (2013)
 - 유니티 Shader와 Effect 제작 (2014)
 - 2D 게임 프로그래밍 (2014)
 - 러스트 핵심 노트 (2017)
 - 모던 C++ 입문 (2017), C++ 최적화 (2019)

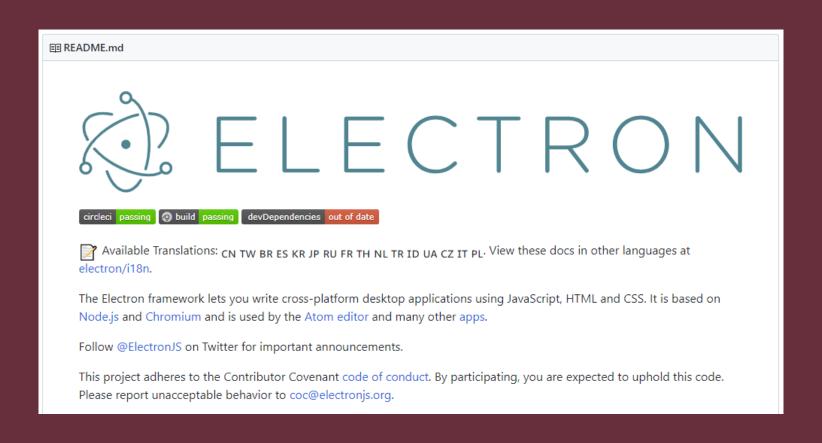


C++ Korea C++ Open Source 101

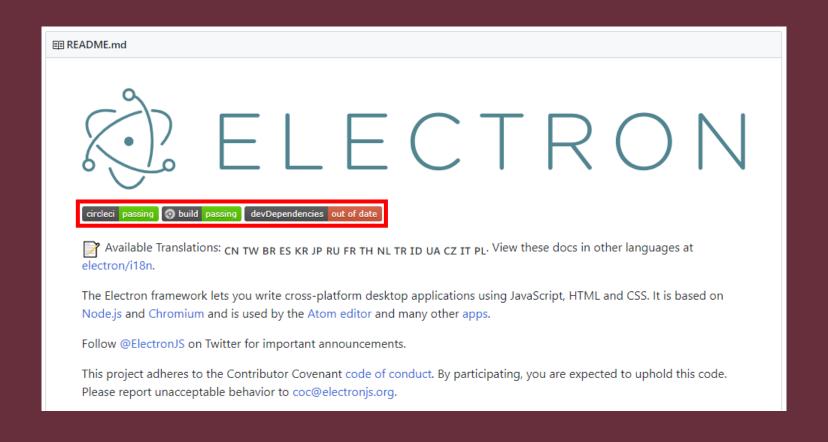
- 들어가며
- C++ 오픈 소스 프로젝트 시작해 보기
 - CMake를 통해 프로젝트 빌드하기
 - clang-format을 통해 코딩 스타일 설정하기
 - 유닛 테스트 프레임워크 설치하기
 - CI를 통해 크로스 플랫폼 빌드 자동화하기
 - 코드 품질 향상을 위한 분석 툴 설치하기
 - 테스트 커버리지 측정을 위한 툴 설치하기
- 마치며

- 세상에는 다양한 오픈 소스 프로젝트들이 있습니다.
 그 중에는 C++ 언어를 사용하는 프로젝트도 많습니다.
 - Tensorflow
 - PyTorch
 - OpenCV
 - PhysX
 - Unreal Engine
 - LLVM
 - Electron

대규모 오픈 소스 프로젝트들은 유지 보수 관리가 매우 중요합니다.
 이 때 이런 프로젝트에서 공통으로 사용하는 것들이 있습니다.



대규모 오픈 소스 프로젝트들은 유지 보수 관리가 매우 중요합니다.
 이 때 이런 프로젝트에서 공통으로 사용하는 것들이 있습니다.



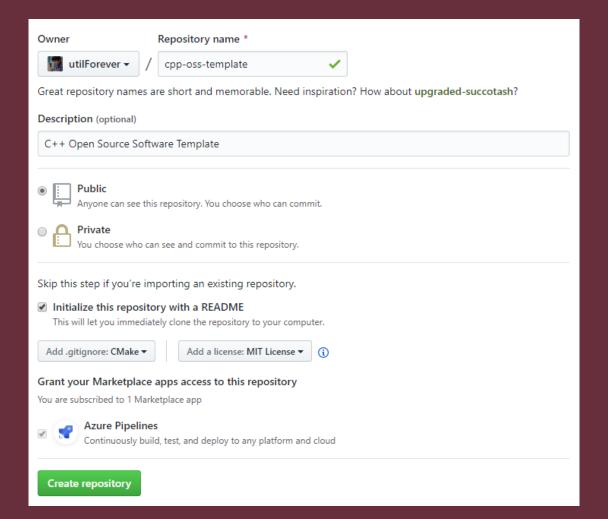
- 이런 배지들은 프로젝트가 잘 관리되고 있음을 의미합니다.
 - 우리 프로젝트는 윈도우/리눅스/맥에서 잘 빌드됩니다.
 - 우리 프로젝트는 코드 품질을 잘 관리하고 있습니다.
 - 우리 프로젝트는 코드의 동작을 잘 테스트하고 있습니다.

- 우리는 다양한 이유로 오픈 소스 또는 사이드 프로젝트를 합니다.
 - 포트폴리오 제작
 - 개인적인 취미
- 기왕이면 우리의 프로젝트도 잘 관리하면 좋지 않을까요?

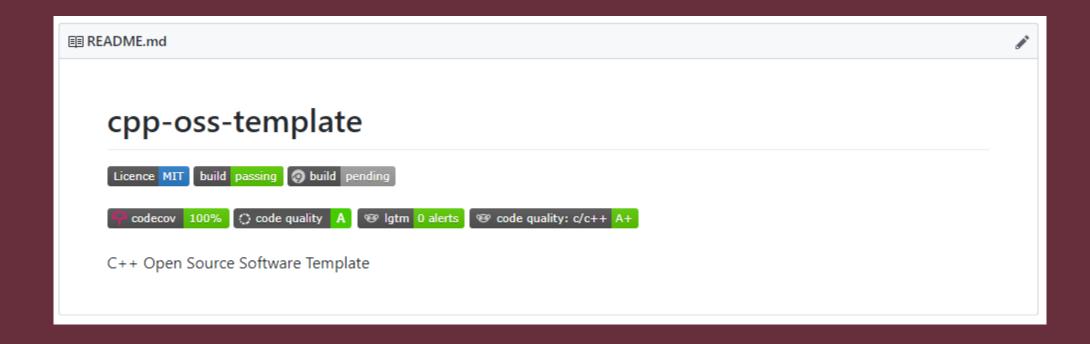
하지만 막상 시작하려고 하면…



• 먼저 Github에 프로젝트부터 만들어 봅시다.



• 우리의 목표



- 우리는 간단한 코드를 통해 정적 라이브러리(.lib)를 생성하는 프로젝트를 만들어보려고 합니다.
- 여러 선택지가 있겠지만 여기서는 CMake를 사용합니다.

프로젝트 최상위 경로에 CMakeLists.txt 파일을 만듭니다.
 (CMake에 대한 자세한 설명은 박동하님의 'CMake를 할 때 쪼오오금 도움이 되는 문서
 (https://gist.github.com/luncliff/6e2d4eb7ca29a0afd5b592f72b80cb5c)'를
 참고하시기 바랍니다.)

```
# CMake version
cmake minimum required(VERSION 3.8.2 FATAL ERROR)
# Include cmake modules
list(APPEND CMAKE_MODULE_PATH "${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/CMake")
# Declare project
project(cpp-oss-template)
# Set output directories
set(DEFAULT CMAKE LIBRARY OUTPUT DIRECTORY ${CMAKE_LIBRARY_OUTPUT_DIRECTORY})
set(CMAKE RUNTIME OUTPUT DIRECTORY ${PROJECT_BINARY_DIR}/bin)
set(CMAKE_LIBRARY_OUTPUT_DIRECTORY ${PROJECT_BINARY_DIR}/lib)
set(CMAKE_ARCHIVE_OUTPUT_DIRECTORY ${PROJECT_BINARY_DIR}/lib)
# Set enable output of compile commands during generation
set(CMAKE_EXPORT_COMPILE COMMANDS ON)
# Includes
include directories(Includes)
```

```
# Compile options
include(CMake/CompileOptions.cmake)
# Build type - Release by default
if(NOT CMAKE_BUILD_TYPE)
    set(CMAKE_BUILD_TYPE Release)
endif()
# Overrides
set(CMAKE_MACOSX_RPATH ON)
# Project modules
add_subdirectory(Sources/cpp-oss-template)
```

CMake

- 헤더 파일과 소스 파일을 다음 경로 위치에 만듭니다.
 - 헤더 파일:Includes/cpp-oss-template/Test.hpp
 - 소스파일:Sources/cpp-oss-template/Test.cpp

Test.hpp

```
#ifndef CPP_OSS_TEMPLATE_TEST_HPP
#define CPP_OSS_TEMPLATE_TEST_HPP
int Add(int a, int b);
#endif
```

Test.cpp

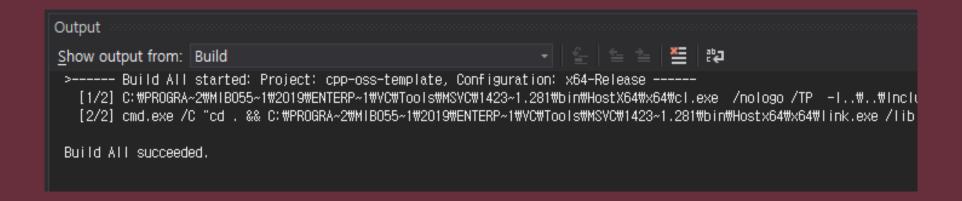
```
#include <Test.hpp>
int Add(int a, int b)
{
    return a + b;
}
```

• 라이브러리 파일을 만들기 위한 CMakeLists.txt 파일을 만듭니다. (Sources/cpp-oss-template 폴더에 생성합니다.)

```
# Target name
set(target cpp-oss-template)
# Define
set(root_dir ${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/../..)
# Includes
include_directories(
    ${CMAKE CURRENT SOURCE DIR}
    ${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/../../Libraries)
# Sources
file(GLOB header_dir
    ${root_dir}/Includes)
file(GLOB_RECURSE headers
    ${header dir}/*.hpp)
file(GLOB_RECURSE sources
    ${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/*.cpp)
# Build library
add_library(${target} ${sources})
```

```
# Project options
set_target_properties(${target})
    PROPERTIES
    ${DEFAULT_PROJECT_OPTIONS})
# Compile options
target_compile_options(${target})
    PRTVATE
    PUBLIC
    ${DEFAULT_COMPILE_OPTIONS}
    INTERFACE)
target_link_libraries(${target})
    PRTVATE
    PUBLIC
    ${DEFAULT_LINKER_OPTIONS}
    ${DEFAULT_LIBRARIES}
    INTERFACE)
# Install
install(TARGETS ${target} DESTINATION lib)
install(DIRECTORY ${header_dir} DESTINATION include)
```

• 빌드가 잘 되는지 확인합니다.



• 프로그래머들의 영원한 난제

```
if (showHelp) {
    std::cout << ToString(parser) << '\n';
    exit(EXIT_SUCCESS);
}</pre>
```

VS

```
if (showHelp)
{
    std::cout << ToString(parser) << '\n';
    exit(EXIT_SUCCESS);
}</pre>
```

- C++에서 코드 스타일에 정답이란 없습니다.
- 사람마다 자기 자신의 코드 스타일을 사용합니다.
 - 들여쓰기를 할 때 탭을 쓸 것이냐 공백 문자를 쓸 것이냐
 - 중괄호는 같은 줄에서 열 것이냐 다음 줄에서 열 것이냐
 - if 문 뒤에 공백 문자를 넣을 것이냐 말 것이냐
- 코드 스타일을 정하는 이유
 - 프로그래머마다 선호하는 코드 스타일이 다릅니다.
 - 따라서 통일된 코드 스타일을 사용하지 않으면 가독성이 떨어집니다.

- 큰 회사들은 나름대로의 코드 스타일 가이드 문서를 정립합니다.
 - Google C++ Style Guide
 - C++ Core Guidelines
 - CMU C++ Coding Standard
 - ROS C++ Style Guide
 - LLVM Coding Standards
- 위 코드 스타일 문서를 참고해서 팀에 적용해도 됩니다. 하지만 우리만의 코드 스타일을 만들고 싶다면 어떻게 해야 할까요?

C++ Korea C++ Open Source 101

• C++에서는 clang-format을 사용해 코드 스타일을 지정할 수 있습니다. (자세한 내용은 https://clang.llvm.org/docs/ClangFormatStyleOptions.html 참고)

Language: Cpp

BasedOnStyle: Google

AccessModifierOffset: -3

AlignAfterOpenBracket: Align

AlignConsecutiveAssignments: false

AlignConsecutiveDeclarations: false

AlignEscapedNewlinesLeft: true

AlignOperands: true

AlignTrailingComments: true

AllowAllParametersOfDeclarationOnNextLine: true

• C++에서는 clang-format을 사용해 코드 스타일을 지정할 수 있습니다. (자세한 내용은 https://clang.llvm.org/docs/ClangFormatStyleOptions.html 참고)

```
AfterControlStatement: false
```

```
if (showHelp) {
    std::cout << ToString(parser) << '\n';
    exit(EXIT_SUCCESS);
}</pre>
```

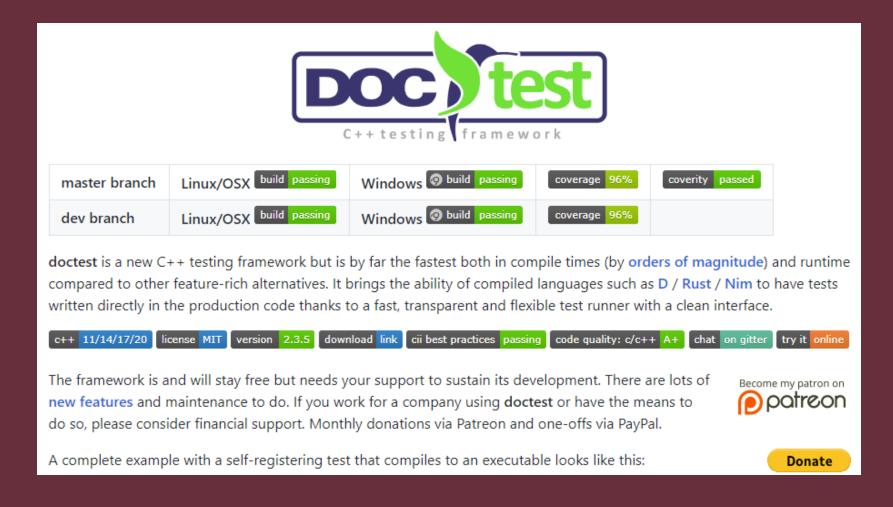
AfterControlStatement: true

```
if (showHelp)
{
    std::cout << ToString(parser) << '\n';
    exit(EXIT_SUCCESS);
}</pre>
```

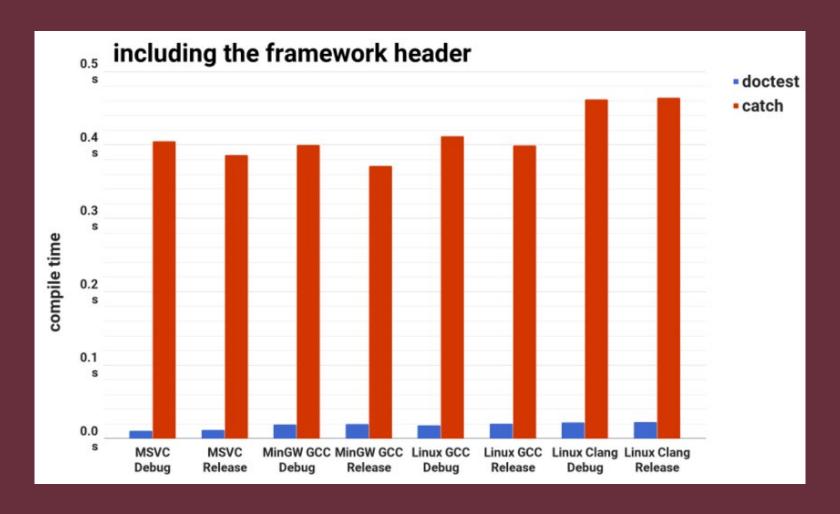
- 새로 작성하거나 수정한 코드가 성공적으로 빌드되었나요? 빌드만 된다고 해서 끝난 게 아닙니다. 반드시 테스트를 해야 합니다.
- 테스트를 하는 이유
 - 내가 원했던 동작과 실제 동작이 일치하는 지 확인할 수 있습니다.
 - 나중에 코드가 수정되었을 때 나머지 동작에 영향이 없는지를 확인할 수 있습니다.
 - 비정상적인 데이터가 입력되었을 때 어떻게 처리할 지 고려할 수 있습니다.

- C++에서 많이 사용하는 단위 테스트 프레임워크는 다음과 같습니다.
 - Boost.Test
 - googletest
 - Catch2
 - doctest
- 여기서는 doctest를 사용해보도록 하겠습니다.

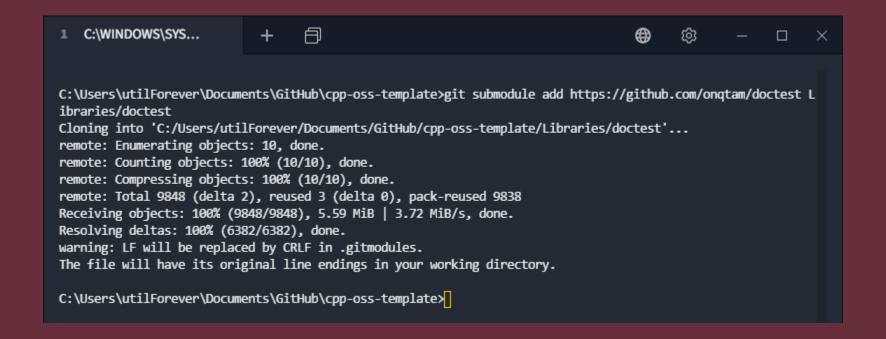
doctest: https://github.com/onqtam/doctest



doctest: https://github.com/onqtam/doctest



- Github 프로젝트에 doctest 프레임워크를 추가하는 방법
 - git submodule add 〈저장소 주소〉 〈저장할 위치〉 git submodule add https://github.com/onqtam/doctest Libraries/doctest



• 유닛 테스트용 프로그램을 만드는 프로젝트를 생성합니다. (Tests/UnitTests 폴더에 생성합니다.)

```
# Target name
set(target UnitTests)
# Includes
include_directories(${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR})
# Sources
file(GLOB sources ${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/*.cpp)
# Build executable
add executable(${target} ${sources})
# Project options
set_target_properties(${target} PROPERTIES ${DEFAULT_PROJECT_OPTIONS})
```

• 유닛 테스트용 프로그램을 만드는 프로젝트를 생성합니다. (Tests/UnitTests 폴더에 생성합니다.)

• 유닛 테스트 코드를 작성해 봅시다.

(경로:Tests/UnitTests)

SimpleTest.cpp

```
#define DOCTEST_CONFIG_IMPLEMENT_WITH_MAIN
#include "doctest.h"

#include <cpp-oss-template/Test.hpp>

TEST_CASE("Simple test")
{
    CHECK(Add(2, 3) == 5);
}
```

• 프로젝트 최상위 경로에 있는 CMakeLists.txt에 방금 생성한 UnitTests 프로젝트를 추가합니다.

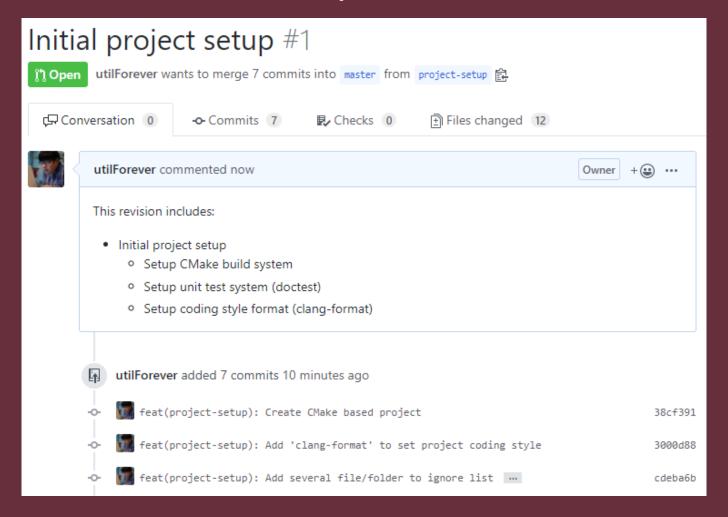
```
# Includes
include_directories(Includes)
include_directories(Libraries)
include_directories(Libraries/doctest/doctest)
# Project modules
add_subdirectory(Libraries/doctest)
add subdirectory(Sources/cpp-oss/template)
add_subdirectory(Tests/UnitTests)
```

C++ Korea C++ Open Source 101

• 테스트 코드를 모두 작성했다면, 패스하는지 확인해 봅시다.

PR을 통한 업로드

• 여기까지 작업한 내용을 Pull Request를 통해 업로드합니다.



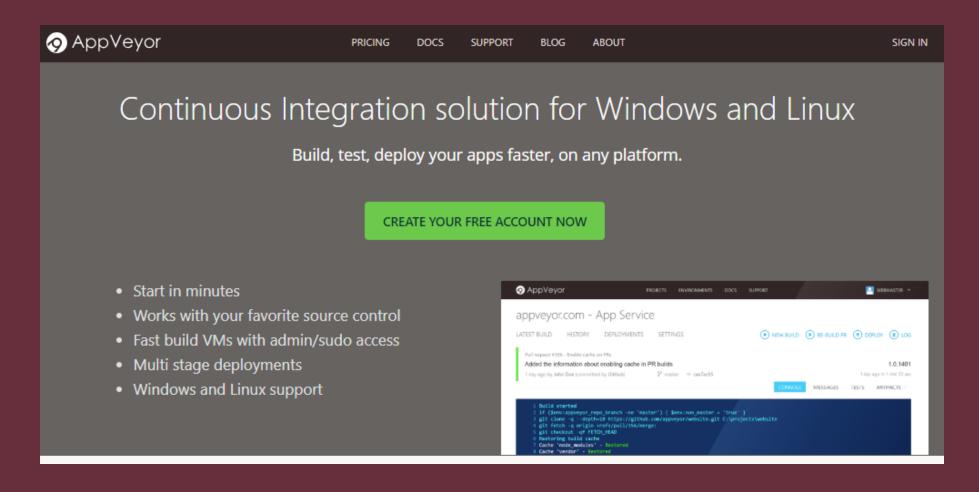
- 지속적인 통합(Continuous Integration)은 이전과 같은 문제점을 해결하기 위해 개발 팀원들이 작성한 코드를 최대한 자주 통합하는 소프트웨어 개발 실천법입니다.
- 지속적인 통합의 장점
 - 자동화를 통해 수시로 통합할 수 있으며, 문제를 조기에 발견하고 조치할 수 있습니다.
 - 코드와 테스트를 개인 환경과 독립적으로 구성할 수 있습니다. 즉, 개발자가 코드를 수정하고 커밋하지 않아 개인 환경에서만 빌드되는 문제를 조기에 수정할 수 있습니다.
 - 다른 개발자가 수정한 내용을 자동으로 빌드하고 통합 테스트를 진행할 수 있습니다

C++ Korea C++ Open Source 101

- C++을 지원하는 CI 서비스들은 다음과 같습니다.
 - Travis CI
 - CircleCl
 - AppVeyor
 - Azure Pipelines
- 여기서는 Travis Cl와 AppVeyor를 사용해보도록 하겠습니다.

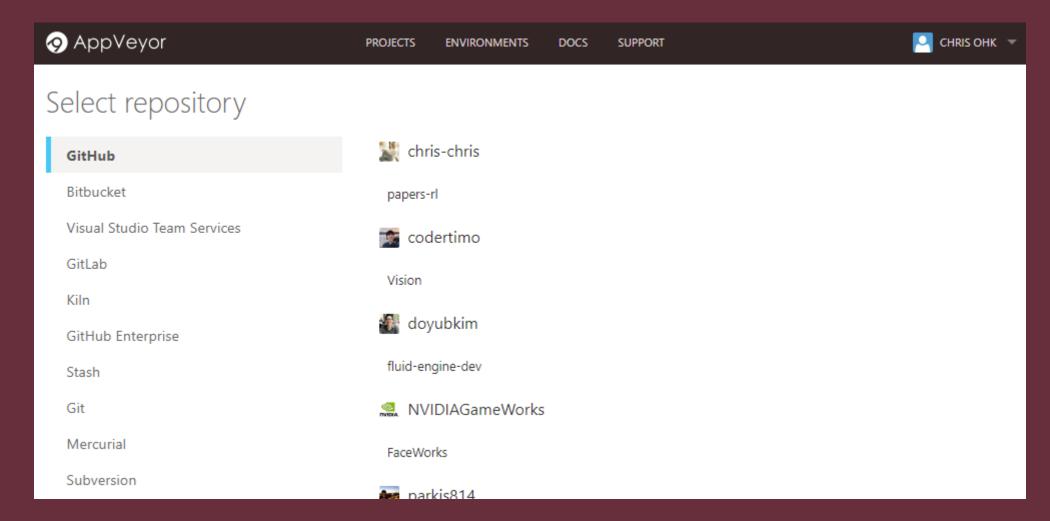
C++ Korea C++ Open Source 101

AppVeyor: https://www.appveyor.com/



C++ Korea C++ Open Source 101

• GitHub 계정으로 로그인한 뒤 새 프로젝트를 추가합니다.

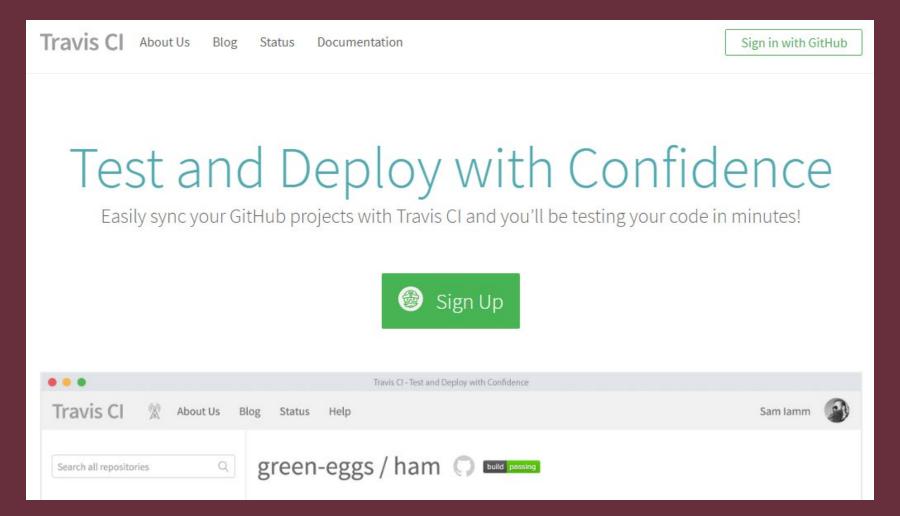


• 최상위 경로에 appveyor.yml 파일을 만들고 다음과 같이 작성합니다. (자세한 내용은 https://www.appveyor.com/docs/build-configuration/ 참고)

```
version: 0.1 ({build})
skip_branch_with_pr: true
image:
- Visual Studio 2017
- Visual Studio 2019
platform:
- x64
matrix:
fast_finish: true # Stop remaining jobs after a job failure
configuration:
  Release
```

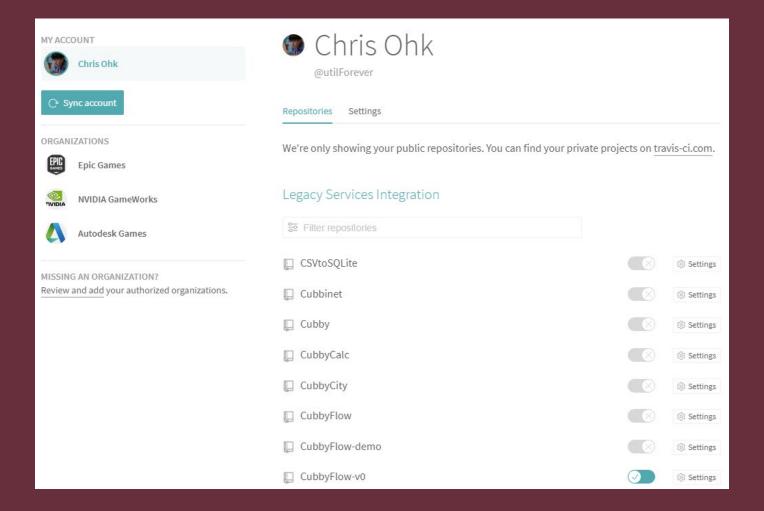
```
clone_folder: C:\cpp-oss-template
install:
  - git submodule update --init
  - ps:
   if ("$env:APPVEYOR_BUILD_WORKER_IMAGE" -eq "Visual Studio 2017") {
     $env:CMAKE GENERATOR = "Visual Studio 15 2017"
   } else {
     $env:CMAKE_GENERATOR = "Visual Studio 16 2019"
before build:
  - md C:\cpp-oss-template\build
  - cd C:\cpp-oss-template\build
  - cmake .. -G "%CMAKE_GENERATOR%" -A x64
build:
  project: C:\cpp-oss-template\build\cpp-oss-template.sln
  parallel: true
  verbosity: normal
after build:
  - C:\cpp-oss-template\build\bin\Release\UnitTests.exe
```

Travis CI: https://travis-ci.org/



C++ Korea C++ Open Source 101

GitHub 계정으로 로그인한 뒤 새 프로젝트를 추가합니다.



C++ Korea C++ Open Source 101

• 최상위 경로에 .travis.yml 파일을 만들고 다음과 같이 작성합니다. (자세한 내용은 https://docs.travis-ci.com/user/customizing-the-build/ 참고)

```
language: cpp
matrix:
  include:
    - name: Test Ubuntu 18.04 LTS + gcc
      os: linux
      dist: bionic
      sudo: required
      script: sh Scripts/travis build.sh
    - name: Test OS X 10.14 + Xcode 10.2 + clang
      os: osx
      osx_image: xcode10.2
      compiler: clang
      script: sh Scripts/travis_build.sh
```

• Scripts 폴더에 travis_build.sh를 만들고 다음 내용을 입력합니다.

travis_build.sh

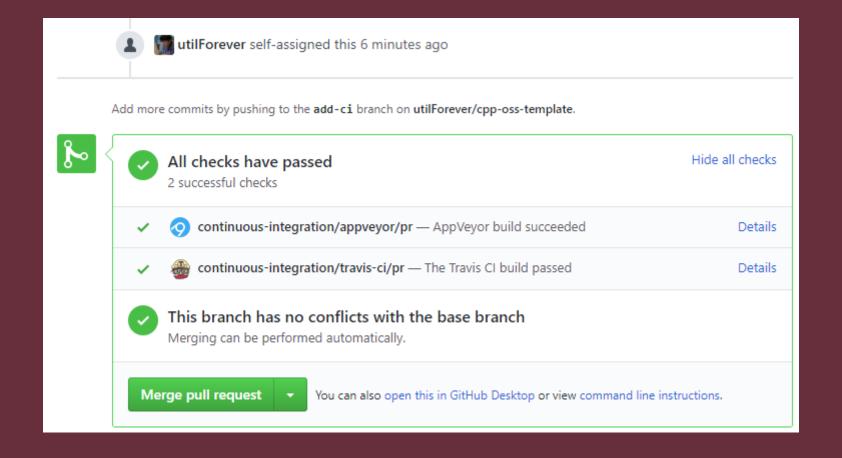
```
#!/usr/bin/env bash

set -e

export NUM_JOBS=1

mkdir build
cd build
cmake ..
make
bin/UnitTests
```

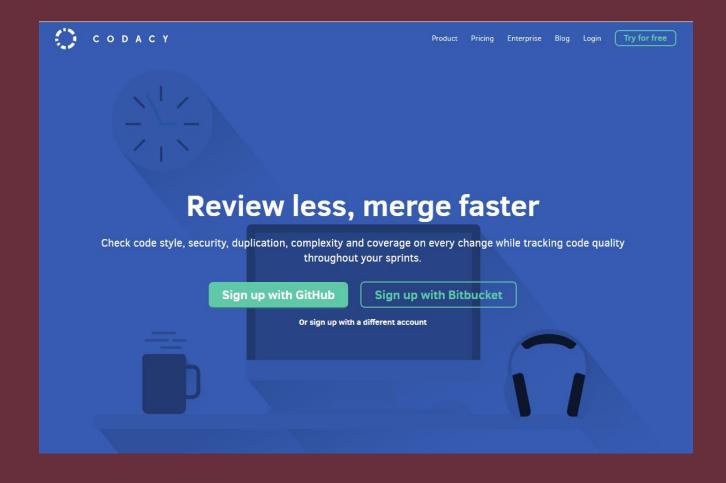
• 이제 코드를 커밋하거나 PR를 할 때마다 프로젝트를 자동 빌드합니다.



- 코드 리뷰를 하더라도 세부 사항을 모두 보기에는 한계가 있습니다.
 - 보통 크래시가 날 수 있는 부분이나 NULL 포인터 체크 위주로 살펴봅니다.
 - 새로운 기능을 구현하는 경우 보통 담당자가 책임지는 경우가 많습니다.
 (모든 내용을 이해하면서 코드를 살펴보기에는 시간이 너무 많이 듭니다.)
- 내가 짠 코드는 잘 짠 코드일까요?
 - 대학생이던 시절에도, 지금도 항상 하고 있는 생각입니다.
 - 누군가 확인해줬으면 좋겠는데 부탁할 사람이 없습니다.
 - 그렇다면 어떻게 해야 할까요?

- C++로 작성한 코드의 품질을 측정해주는 좋은 툴들이 있습니다.
 - Codacy
 - CodeFactor
 - LGTM
- 여기서는 Codacy와 LGTM을 사용해보도록 하겠습니다.

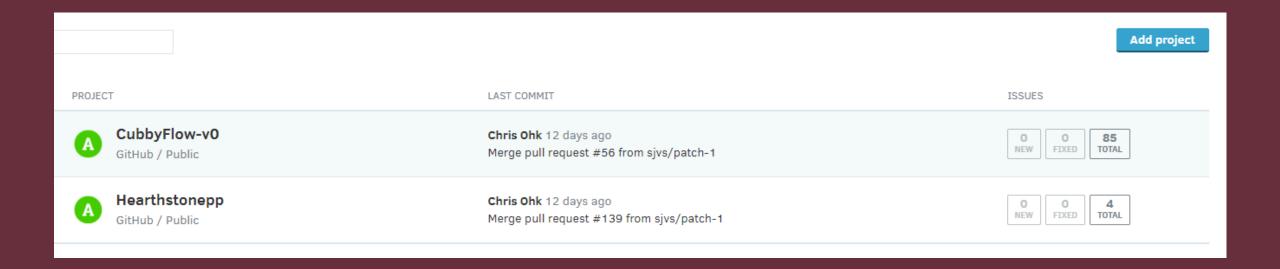
Codacy: https://www.codacy.com/



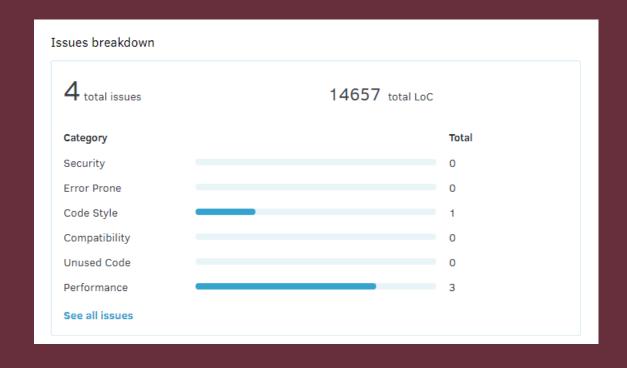
Code Quality

C++ Korea C++ Open Source 101

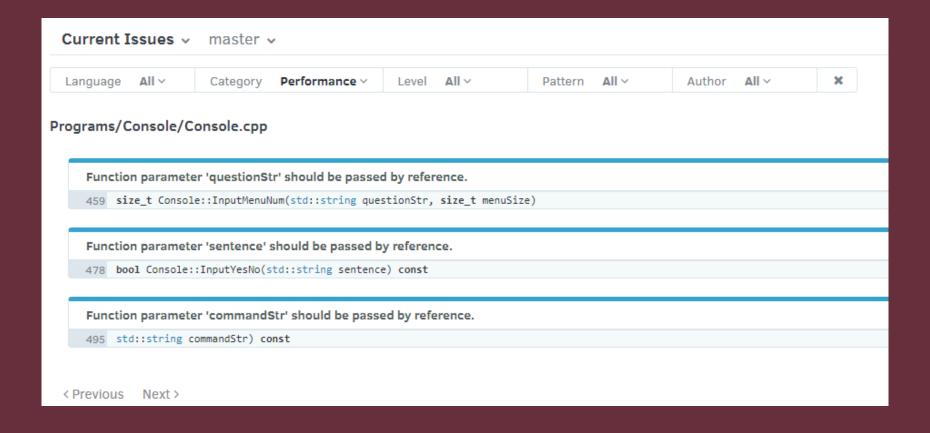
Github 계정으로 로그인한 뒤 프로젝트를 추가하면 빌드를 진행합니다.
 (설정 파일을 따로 추가할 필요가 없다는 게 장점!)
 빌드가 되면 코드 품질을 측정해 등급과 이슈 개수를 보여줍니다.



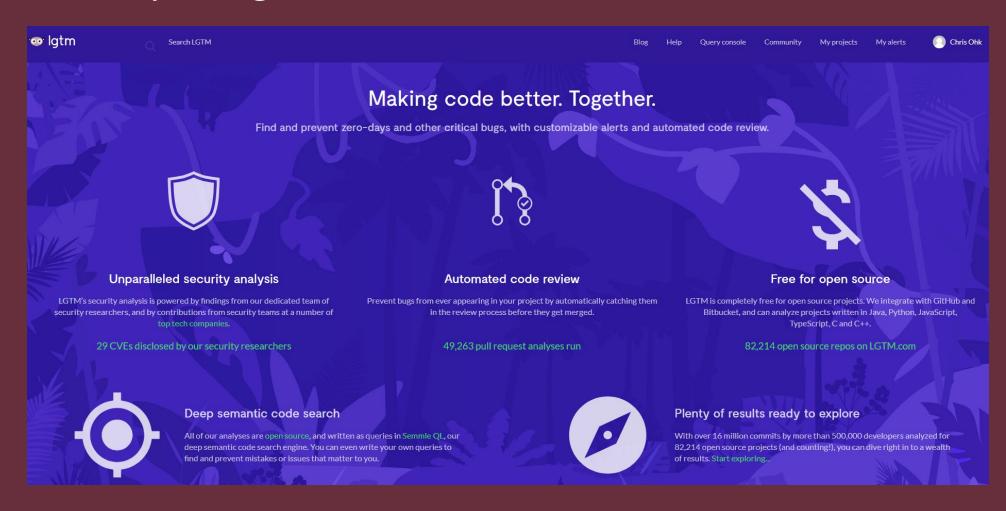
프로젝트를 클릭해서 들어가면 이슈를 몇 가지 항목으로 분류합니다.
 (보안, 코드 스타일, 호환성, 사용하지 않는 코드, 성능 등)



• 이슈를 하나씩 살펴보고 싶다면 각 항목을 클릭하면 됩니다. 이제 내 코드에 어떤 성능 문제가 있는지 확인할 수 있습니다.



• LGTM: https://lgtm.com/



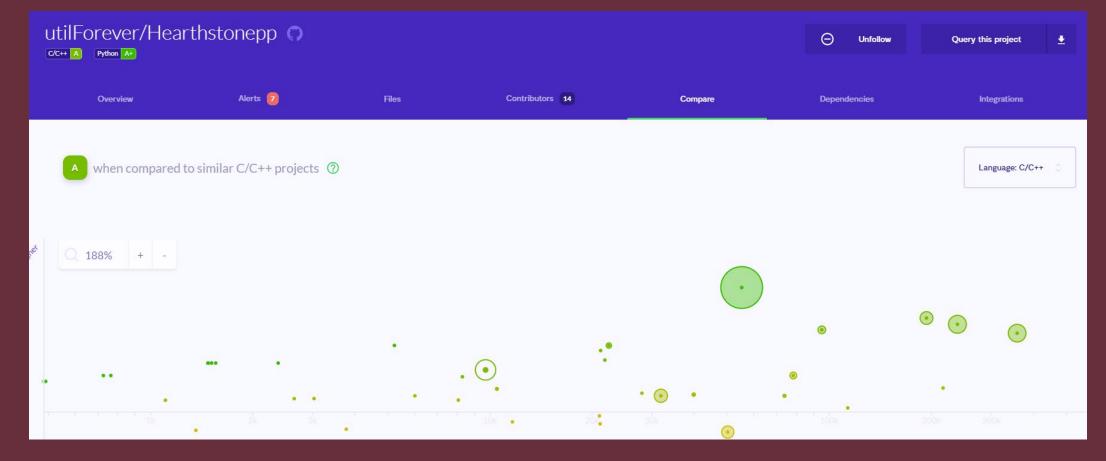
Github 계정으로 로그인한 뒤 프로젝트를 추가하면 빌드를 진행합니다.
 이 때 빌드를 위해 별도의 설정 파일을 추가해야 합니다.
 (별도의 설정 파일 없이 빌드가 되는 경우도 있습니다.)

11 Projects	Add project GitHub or Bitbucket project URL			Add		
CppKorea/CppTemplateStudy	±0 alerts	±0 lines	1 Alerts	12 Contributors	127 Lines of code	×
doyubkim/fluid-engine-dev		-4 lines	114 Alerts	5 Contributors	65.9k Lines of code	×
utilForever/CubbyFlow		±0 lines	2 Alerts	4 Contributors	1.6k Lines of code	×
utilForever/CubbyFlow-v0	±0 alerts	±0 lines	83 Alerts	3 Contributors	61k Lines of code	×

• 최상위 경로에 .lgtm.yml 파일을 만들고 다음과 같이 작성합니다. (자세한 내용은 https://lgtm.com/help/lgtm/lgtm.yml-configuration-file 참고)

```
extraction:
  cpp:
    configure:
      command:
        - mkdir _lgtm_build_dir
        - cd lgtm build dir
        - cmake ..
   index:
      build_command:
        - cd lgtm build dir
        - make
path_classifiers:
  library:
   - Libraries
```

• 이제 LGTM이 빌드를 하고 나서 프로젝트의 코드 품질을 분석합니다. 분석이 끝나면 등급이 나오고 프로젝트의 상대적 위치를 보여줍니다.



• 파일별로 어느 부분이 어떤 문제를 갖고 있는지를 확인할 수 있습니다.

```
Resource not released in destructor
Source root/Sources/.../BasicTasks/DrawTask.cpp
      1-96
               case +CardType::MINION:
                    m_entity = new Minion(card);
       Resource m_entity is acquired by class DrawCardTask but not released anywhere in this class.
100
                    break:
101
               case +CardType::WEAPON:
                    m_entity = new Weapon(card);
       Resource m_entity is acquired by class DrawCardTask but not released anywhere in this class.
103
                    break;
104
               default:
                    m_entity = new Entity(card);
       Resource m entity is acquired by class DrawCardTask but not released anywhere in this class.
          }
106
107
```

Test Coverage

• 작성한 코드 중에서 얼마나 많은 부분을 단위 테스트하고 있을까요? 테스트를 진행할 때 코드가 얼마나 실행되었는지를 나타내는 지표를 코드 커버리지(Code Coverage)라고 합니다.

```
int foo(int x, int y)
{
    int z = 0;
    if ((x > 0) && (y > 0))
    {
        z = x;
    }
    return z;
}
```

foo(1, 1)을 호출할 때와 foo(0, 1)을 호출할 때 다른 점이 무엇일까요?

- C++의 코드 커버리지를 검사하는 툴들이 있습니다.
 - CppUnit
 - Icov/gcov
- 여기서는 lcov를 사용해보도록 하겠습니다.

lcov: http://ltp.sourceforge.net/coverage/lcov.php

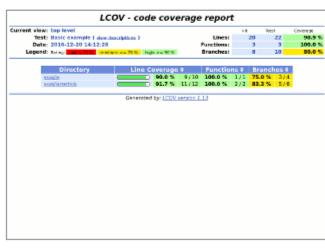
LCOV - the LTP GCOV extension

About LCOV

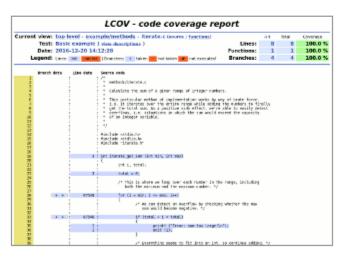
LCOV is a graphical front-end for GCC's coverage testing tool gcov. It collects gcov data for multiple source files and creates HTML pages containing the source code annotated with coverage information. It also adds overview pages for easy navigation within the file structure. LCOV supports statement, function and branch coverage measurement.

Example output

HTML output of a small example project.



Screenshot 1: Overview page



Screenshot 2: Annotated source code

Note: source code and Makefile for this example are part of the .tar.gz file (see download section).

• Icov 사용 방법

```
mkdir build
cd build
cmake .. -DCMAKE BUILD TYPE=Debug
make -j 8
lcov -c -i -d Tests/UnitTests -o base.info
bin/UnitTests
lcov -c -d Tests/UnitTests -o test.info
lcov -a base.info -a test.info -o coverage.info
lcov -r coverage.info '/usr/*' -o coverage.info
lcov -r coverage.info '*/Libraries/*' -o coverage.info
lcov -r coverage.info '*/Tests/*' -o coverage.info
lcov -1 coverage.info
genhtml coverage.info -o out
```

Test Coverage

C++ Korea C++ Open Source 101

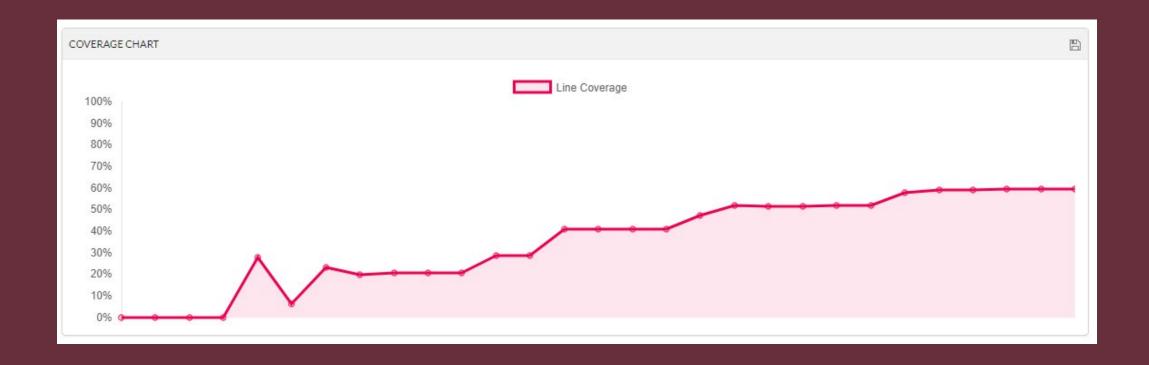
• 페이지를 확인해 보면 폴더별로 커버리지 결과를 볼 수 있습니다.

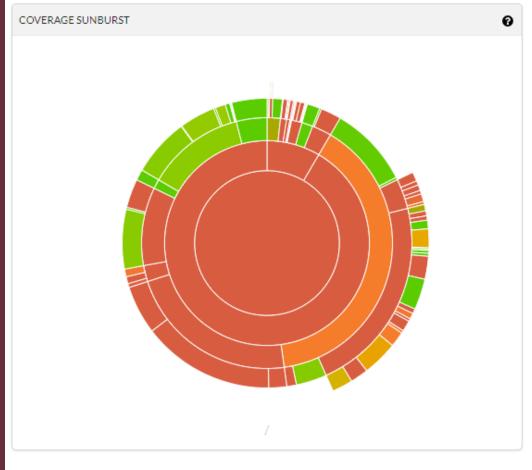
	LCOV - code coverage report			
Current view: top level		Hit	Total	Coverage
Test: Total.info	Lines:	6606	6905	95.7 %
Date: 2018-07-21 02:05:38	Functions:	3316	3539	93.7 %

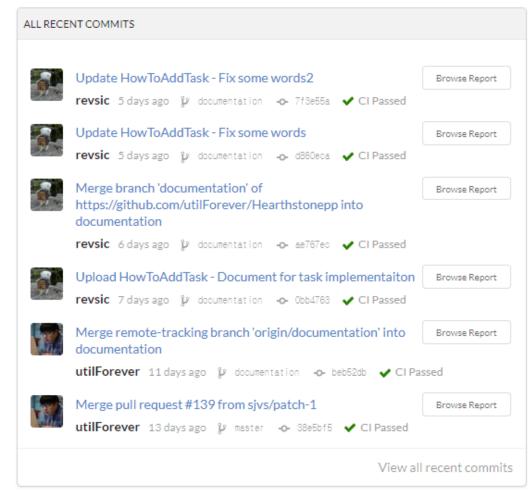
Directory		Line Coverage ≑		Functions \$	
<u>Array</u>	others (control of the property)	100.0 %	794 / 794	99.6 %	547 / 549
BoundingBox		79.6 %	218 / 274	78.2 %	43 / 55
Collider		100.0 %	8/8	100.0 %	12 / 12
<u>Emitter</u>		100.0 %	8/8	71.4 %	10 / 14
<u>FDM</u>		100.0 %	26 / 26	100.0 %	16 / 16
Field		100.0 %	4/4	50.0 %	4 / 8
Geometry		88.0 %	733 / 833	72.7 %	178 / 245
Grid		100.0 %	20 / 20	80.0 %	40 / 50
<u>Leve Set</u>		100.0 %	8/8	100.0 %	2/2
Math		91.3 %	596 / 653	100.0 %	97 / 97
Matrix		98.2 %	2326 / 2368	99.8 %	983 / 985
Point		100.0 %	379 / 379	98.8 %	159 / 161
QueryEngine		86.9 %	73 / 84	68.2 %	30 / 44
Bay		100.0 %	22 / 22	100.0 %	8/8
Searcher		100.0 %	8/8	62.5 %	10 / 16
Solver/FDM		83.3 %	20 / 24	55.6 %	20 / 36
Solver/Grid		100.0 %	12 / 12	50.0 %	
Solver/LevelSet		100.0 %	6/6	50.0 %	6./12
Surface		100.0 %	19 / 19	72.7 %	
<u>Utils</u>		95.6 %	259 / 271	89.2 %	390 / 437
Vector		98.4 %	1067 / 1084	97.5 %	739 / 758

Generated by: LCOV version 1.13

- 시각화된 결과를 보고 싶다면 Codecov와 같은 불과 연동하면 됩니다.
 - Codecov: https://codecov.io/

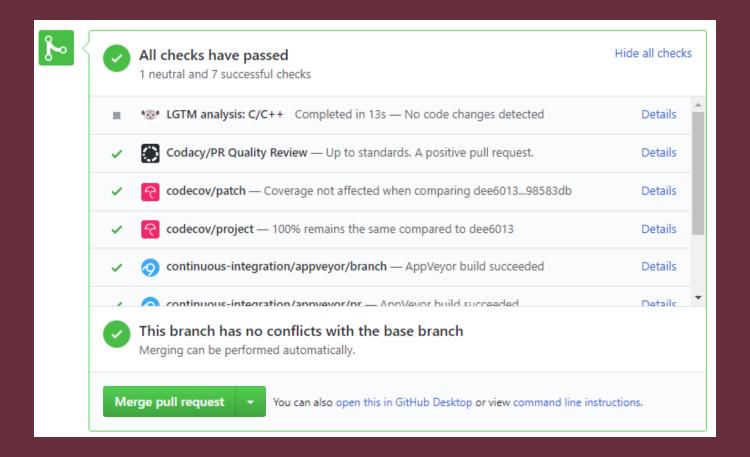








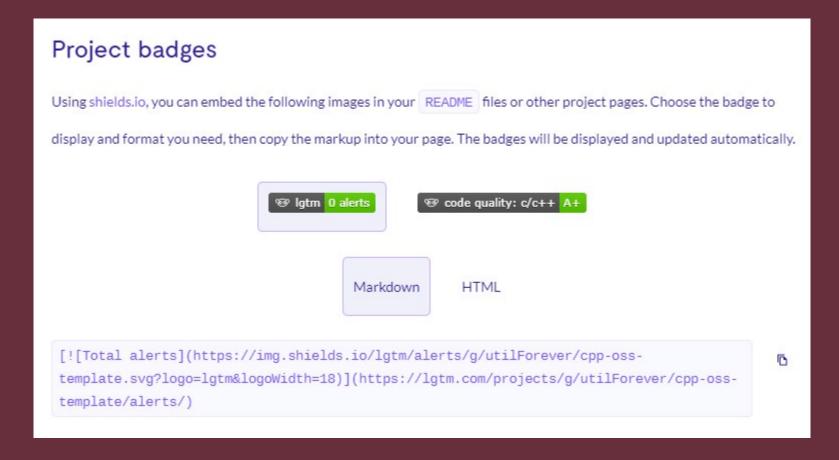
 이제 코드를 커밋하거나 PR를 할 때마다 코드 품질을 체크하고 테스트 커버리지를 측정해 줍니다.

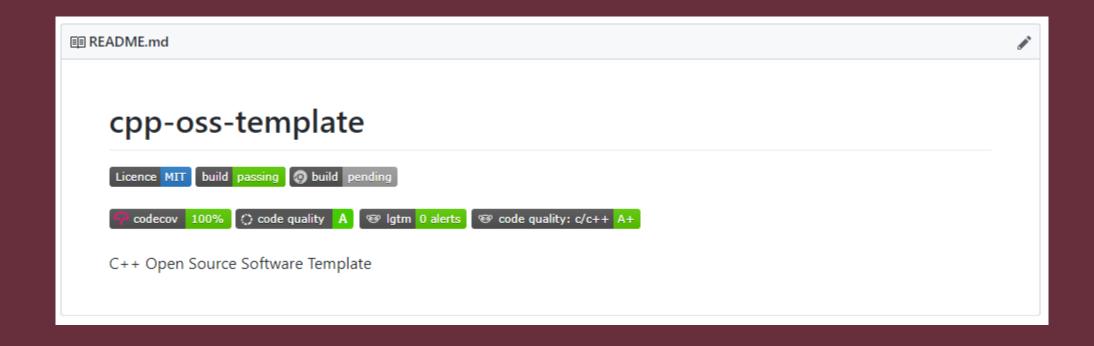


마무리 - 배지 추가하기

C++ Korea C++ Open Source 101

 CI/코드 품질/테스트 커버리지 툴 사이트의 설정 메뉴를 보면 배지를 추가하는 방법이 나와 있습니다.





- 이제 여러분도 C++ 오픈 소스 프로젝트를 시작해 볼 수 있습니다.
 - CMake를 통해 크로스 플랫폼 빌드를 할 수 있습니다.
 - 나만의 코드 스타일을 지정할 수 있습니다.
 - 테스트 프레임워크를 통해 코드의 동작을 테스트할 수 있습니다.
 - CI를 통해 여러 플랫폼에서 정상 빌드됨을 확인할 수 있습니다.
 - 코드 품질 툴을 통해 보안 및 성능 이슈를 관리할 수 있습니다.
 - 테스트 커버리지 툴을 통해 테스트 코드를 관리할 수 있습니다.
- 발표에서 다루지 못한 툴들도 많습니다.
 이 부분은 저장소에 따로 추가해 놓을 예정이니 참고 부탁드립니다.

감사합니다

utilForever@gmail.com http://github.com/utilForever