#### **SAMSUNG SDS**

Realize your vision

# Techtonic 2019



Foresee

Disrupt

Partner



2019.11.14 • SAMSUNG SDS Tower B1F { Magellan Hall / Pascal Hall }

#### **Tutorial Session**

# 초급개발자를위한 GitHub기반 협업개발 방식 워크샵

유병현 프로 (코드품질그룹) / 삼성SDS

# 과정에서 얻을 수 있는 것

- 1. Github 이란 무엇인지
- 2. Github Branch에 대한 지식 습득
- 3. Github Pull Request에 대한 지식 습득
- 4. Github 을 활용한 코드리뷰
- 5. Github 을 활용한 버전관리

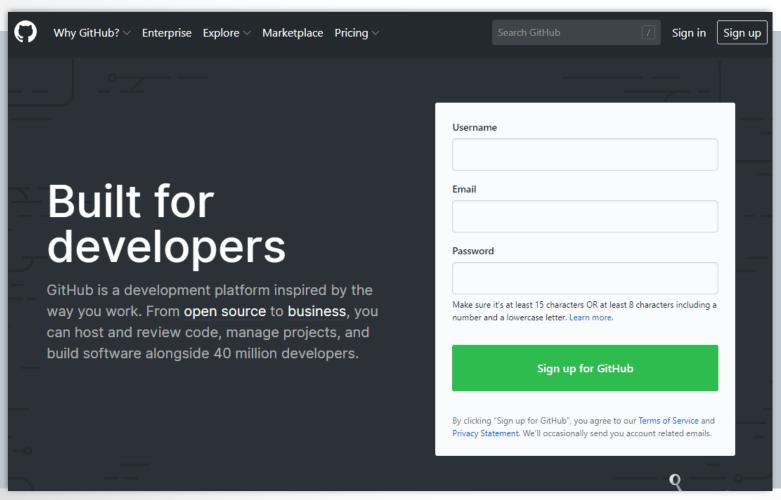
# **AGENDA**

- 1. 코드의 문제점 파악 (Code Smell)
- 2. 나만의 작업공간 만들기 (Fork)
- 3. 코드수정 (Development)
- 4. 코드반영 요청 (Pull Request)
- 5. 코드리뷰 (Code Review)
- 6. 코드합치기 (Merge)
- 7. 릴리즈 (Release)

# Github 계정 및 권한확인

# Github (깃헙) 이란?

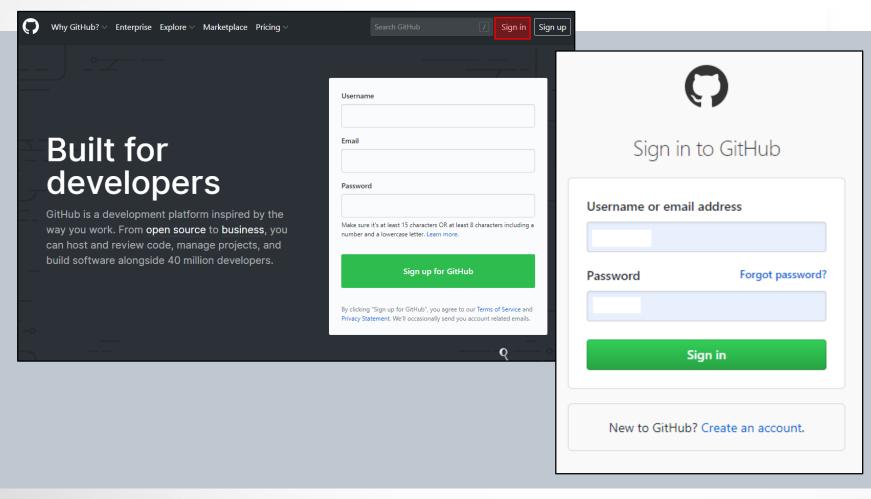
The world's leading software development platform.



- ▶ Management 개발코드 및 관련 이슈를 관리할 수 있는 온라인 Platform
- ▶ Share 프로젝트 관련내용을 손쉽게 공유할 수 있음
- ▶ Commuication프로젝트 이해관계자들의 소통을도와줌

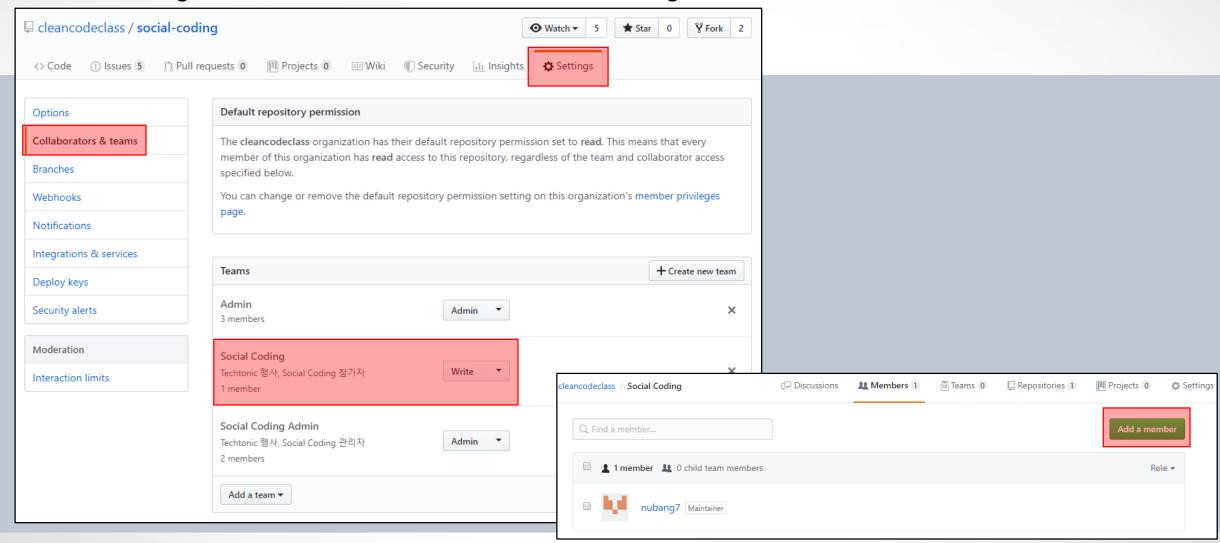
## Github 로그인

ID, PW 입력하여 Github 로그인



### Github 권한부여

관리자는 Settings의 Collaborators & teams에서 Social Coding Team 에 참가자들 권한 부여



1

# 코드의 문제점 파악 (Code Smell)

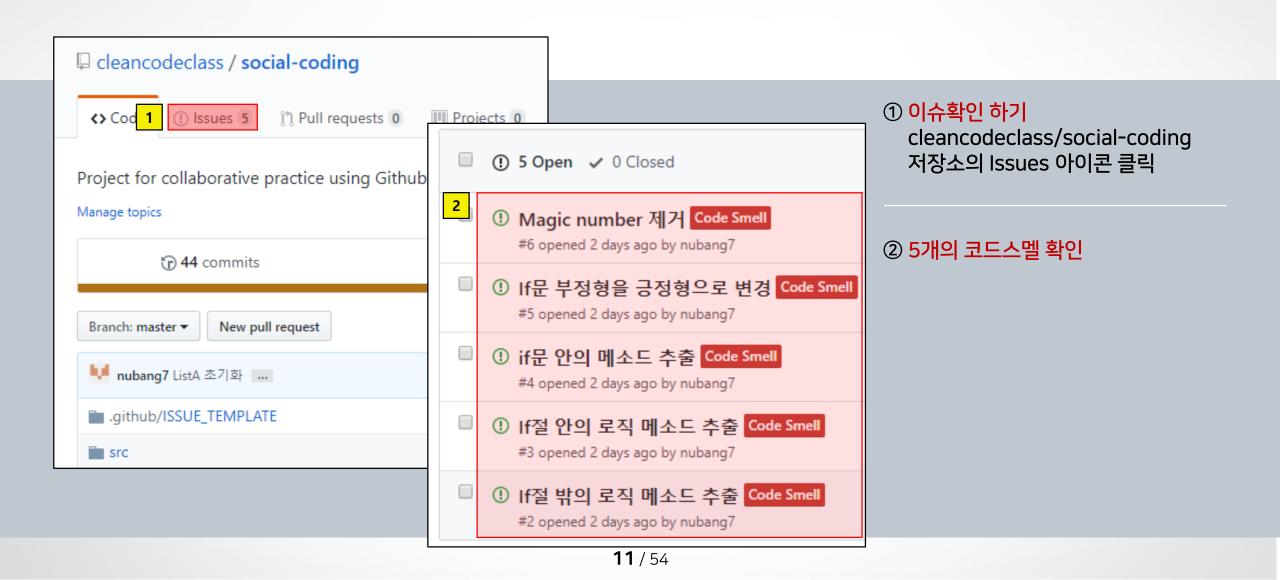
## 코드스멜 (CodeSmell) 이란?

코드 스멜은 컴퓨터 프로그래밍 코드에서

더 심오한 문제를 일으킬 가능성이 있는 프로그램 소스 코드의 증상을 가리킨다. [1]

<sup>1.</sup> Tufano, M.; Palomba, F.; Bavota, G.; Oliveto, R.; Di Penta, M.; De Lucia, A.; Poshyvanyk, D. (2015년 5월 1일). "When and Why Your Code Starts to Smell Bad" (PDF). 《2015 IEEE/ACM 37th IEEE International Conference on Software Engineering (ICSE)》 1: 403–414. doi:10.1109/ICSE.2015.59.

## 코드스멜 목록 확인해 보기



# 2

# 나만의 작업공간 만들기 (Fork)

## Git을 활용한 작업 방식

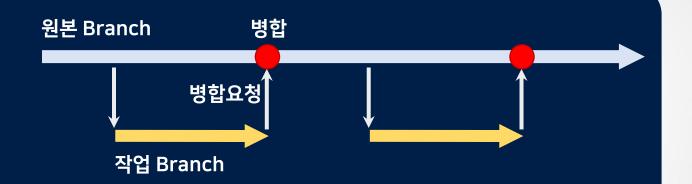
Git을 활용한 개발 환경에서

어떠한 이유로 코드를 수정할 일이 발생하게 되면

수정을 위한 Branch를 만들어 작업을 하고

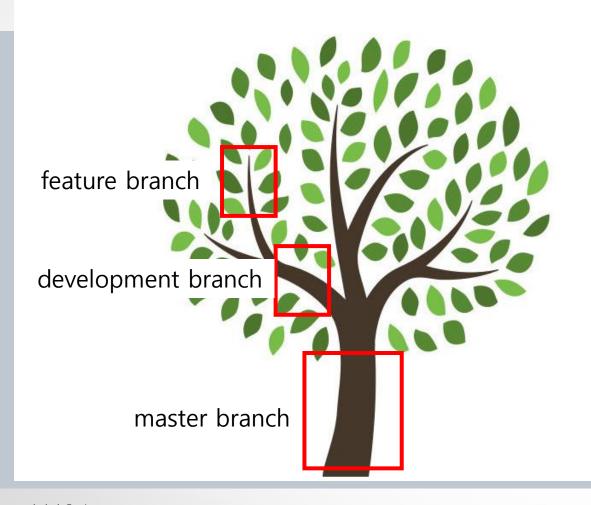
작업이 끝나게 되면 원래 Branch로 작업내용 반영요청을 합니다.

Branch를 생성하고, 반영요청하고, 코드리뷰를 하는 과정을 거쳐 어플리케이션을 만들어 갑니다.



### Branch 생성하기

Github (Git) 에서는 관리의 단위 또는 기능개발 단위로 branch를 생성하여 개발하고 병합(Merge)하는 프로세스를 지원함.



#### ① 방법 1

cleancodeclass/social-coding 에서 새로운 Branch를 생성 후 개발하기

#### ② 방법 2

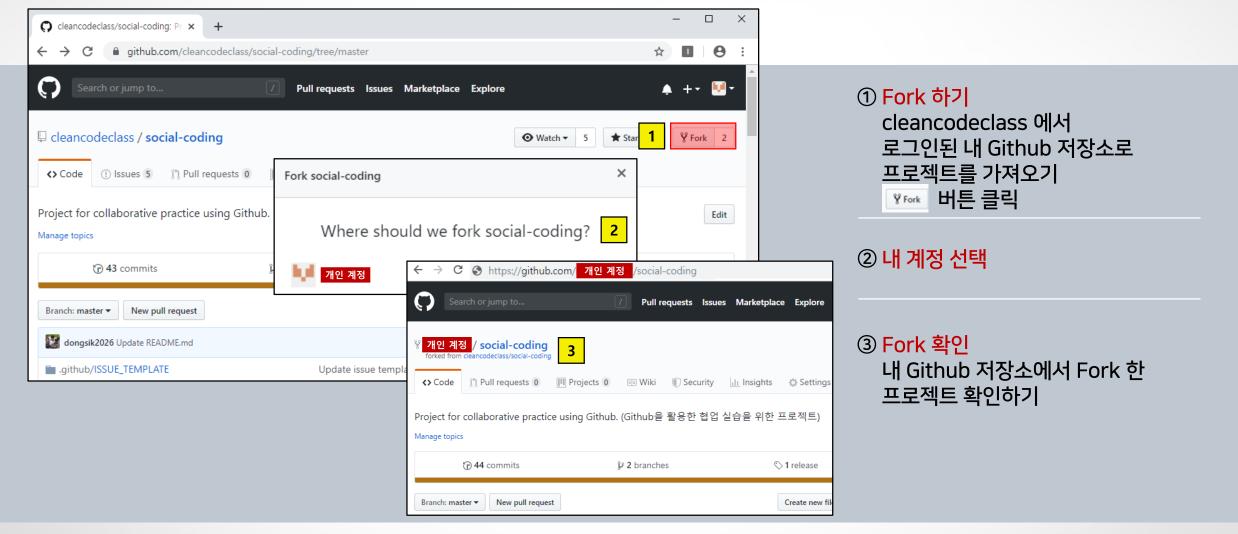
자신의 github 계정에서 Branch를 생성하고 개발하기 (Fork)

## Branch 전략

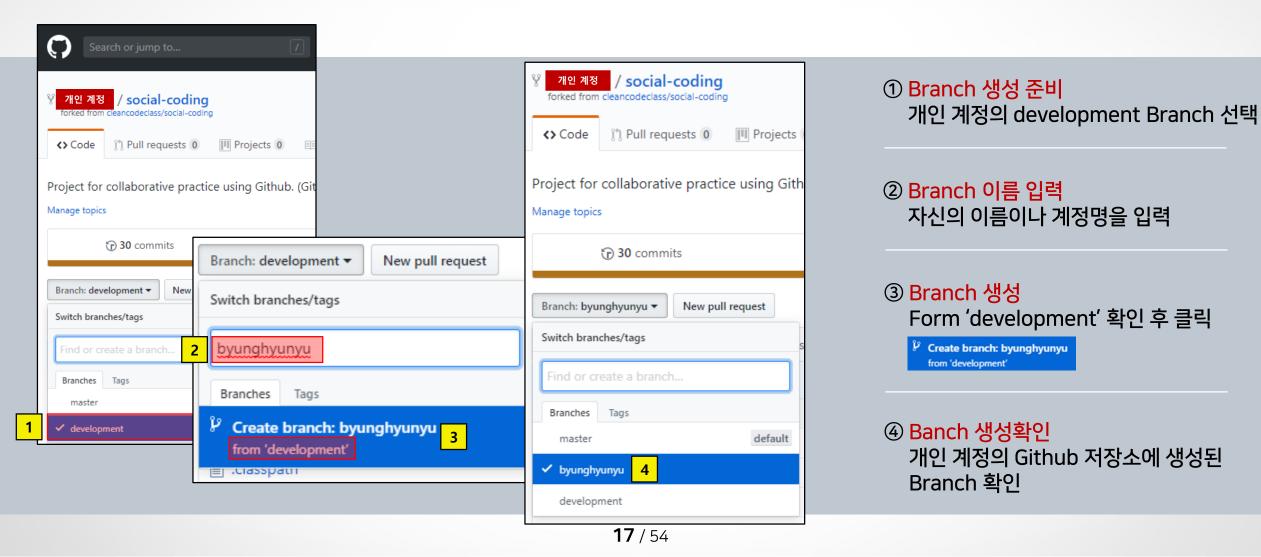
Git을 활용하는 협업전략의 형태는 다양하여, Git Flow를 기반으로 여러가지 방법이 있다. 개인과 조직, 프로젝트의 상황에 맞게 사용하는 것이 중요하다.

- Git Flow
- Github Flow
- Gitlab Flow
- 당신만의 Flow

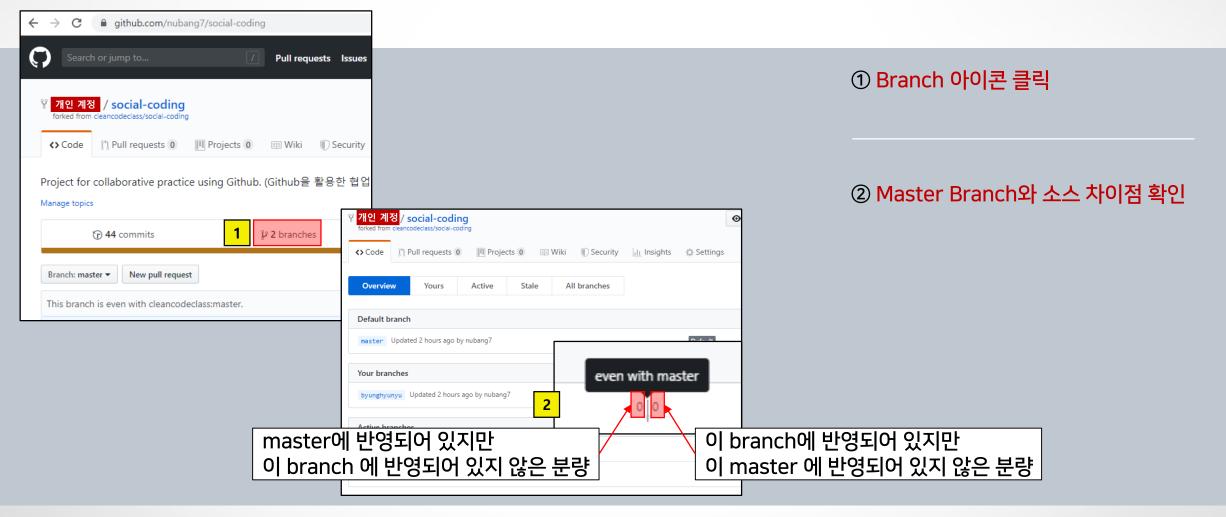
# 나의 저장소로 프로젝트를 가져오기 (Fork)



### Branch 만들어 보기



## Branch 간의 차이점 보기



# 3

# 코드수정 (Development)

### 이슈사항 확인 후 코드 수정

(!) 5 Open ✓ 0 Closed ① Magic number 제거 Code Smell #6 opened 2 days ago by nubang7 ① If문 부정형을 긍정형으로 변경 Code Smell #5 opened 2 days ago by nubang7 ① if문 안의 메소드 추출 Code Smell #4 opened 2 days ago by nubang7 ① If절 안의 로직 메소드 추출 Code Smell #3 opened 2 days ago by nubang7 ① If절 밖의 로직 메소드 추출 Code Smell #2 opened 2 days ago by nubang7

앞서 확인한 5개의 이슈 중에서

수정하고 싶은 이슈를 선택하여

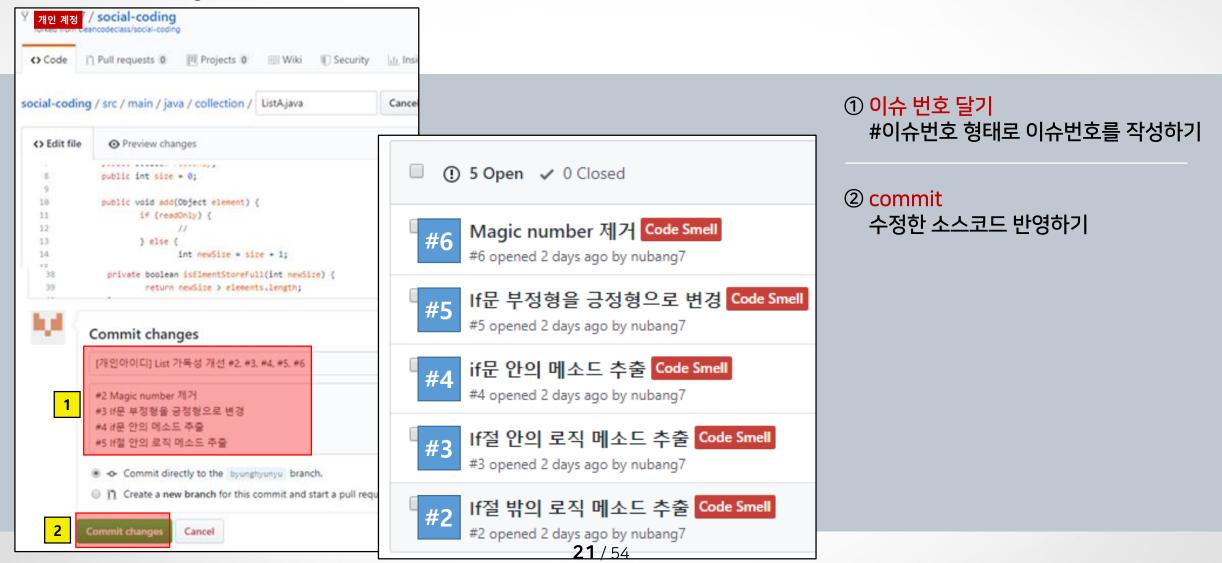
내용 확인 후 수정합니다.

코드 수정은 생성한

자신의 Branch 에서 합니다.

# Commit Message 작성하는 법

Commit Message 작성시 # 태그를 확인하여 Issue Number를 달아주세요.



# Magic number 제거

#### AS-IS

▶ 숫자에 대한 의미를 알기 어려운 Magic Number

```
if ( newSize > elements.length) {
   Object[] newElements =
        new Object[elements.length + 10];

for (int i = 0; i < size; i++) {
        newElements[i] = elements[i];
   }

elements = newElements;
}</pre>
```

#### TO - BE

▶ Magic Number를 Text로 변수 처리하여 코드의 가독성을 개선

```
private static final int STORE_SIZE_INCREMENT = 10;

...

if ( newSize > elements.length) {
   Object[] newElements =
     new Object[elements.length + STORE_SIZE_INCREMENT];

   for (int i = 0; i < size; i++) {
     newElements[i] = elements[i];
   }

   elements = newElements;
}</pre>
```

# If문 부정형을 긍정형으로 변경

#### **>**

#### AS-IS

부정문은 인지적인 측면에서 긍정문에 비해 코드를 해석하는데 비용이 많이 듦

```
if (!readOnly) {
   int newSize = size + 1;
   ...
}
```

#### TO - BE

▶ 긍정문으로 변환하여 코드의 가독성을 개선

```
if (readOnly) {
   //
} else {
   int newSize = size + 1;
   ...
}
```

### if문 안의 메소드 추출

#### AS-IS

▶ 분기문 안에서의 연산로직은 가독성을 떨어트림

```
if ( newSize > elements.length) {
    ...
}
```

#### TO - BE

```
▶ 분기문 내의 연산로직을 메서드로 추출
  public void add(Object element) {
      if (readOnly) {
      } else {
        int newSize = size + 1;
        if (|isElementStoreFull(newSize)) {
            for (int i = 0; i < size; i++) {
               newElements[i] = elements[i];
            elements = newElements;
```

```
private boolean isElementStoreFull(int newSize) {
    return newSize > elements.length;
}
```

### If절 안의 로직 메소드 추출

#### AS - IS

이해하기 어려운 비즈니스 코드가 존재 public void add(Object element) { if (readOnly) { } else { int newSize = size + 1; if (isElementStoreFull(newSize)) { Object[] newElements = new Object[elements.length + STORE INCREMENT SIZE]; for (int i = 0; i < size; i++) { newElements[i] = elements[i]; elements = newElements; elements[size] = element; size++;

#### TO - BE

```
● 비즈니스 로직을 알기쉬운 이름의 메서드로 추출

public void add(Object element) {
  if (readOnly) {
    //
  } else {
    int newSize = size + 1;

  if (isElmentStoreFull(newSize)) {
    increaseElementStore();
    }

  elements[size] = element;
    size++;
  }
}
```

```
private void increaseElementStore() {
   Object[] newElements =
      new Object[elements.length + STORE_SIZE_INCREMENT];
   for (int i = 0; i < size; i++) {
      newElements[i] = elements[i];
   }
   elements = newElements;
}</pre>
```

# If절 밖의 로직 메소드 추출

#### AS-IS

▶ 이해하기 어려운 비즈니스 코드가 존재

```
public void add(Object element) {
   if (readOnly) {
        //
   } else {
        ...
        elements[size] = element;
        size++;
   }
}
```

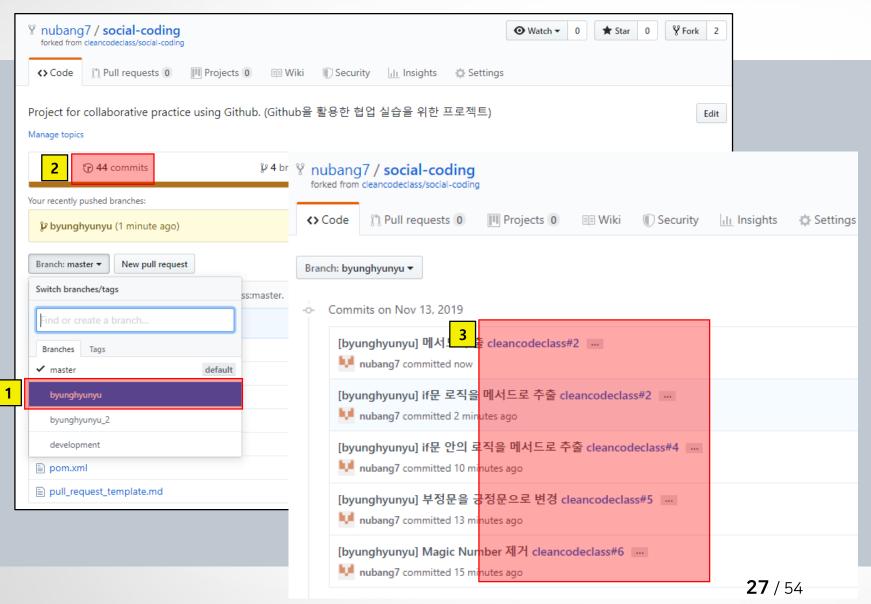
#### TO - BE

▶ 비즈니스 로직을 알기쉬운 이름의 메서드로 추출

```
public void add(Object element) {
   if (readOnly) {
        //
   } else {
        ...
        addElmentAtEnd(element);
   }
}
```

```
private void addElmentAtEnd(Object element) {
    elements[size] = element;
    size++;
}
```

## Commit - Issue 연결확인



- ① 코드 수정한 Branch 선택
- ② commits 클릭
- ③ base 프로젝트 Issue 연결 확인

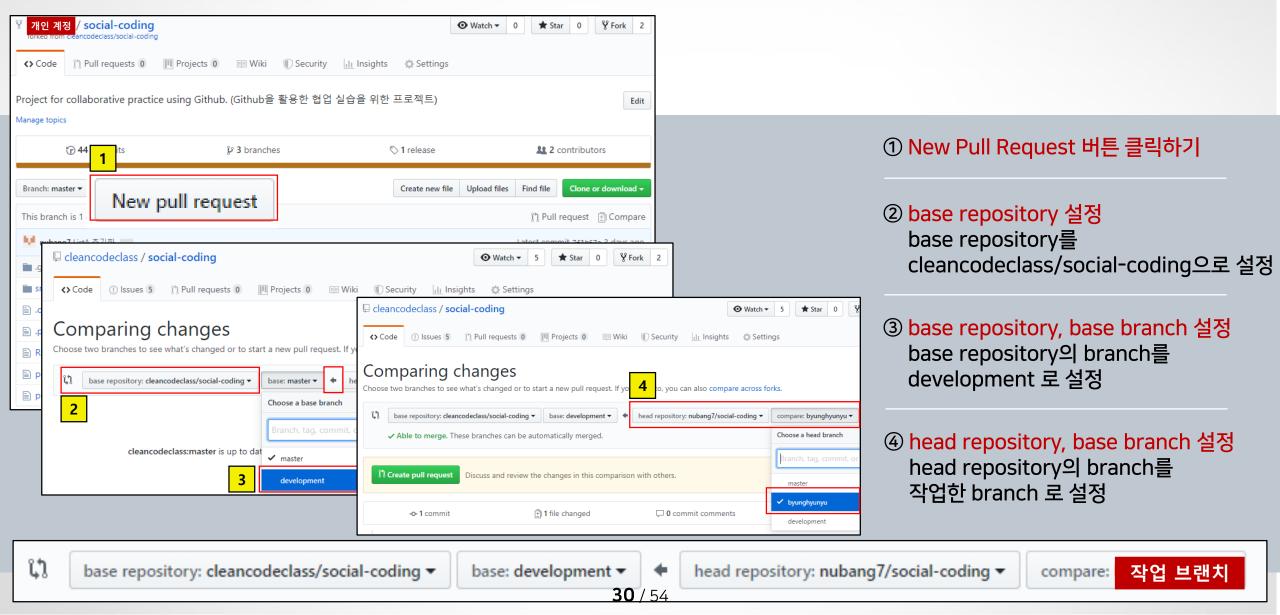
4

# 코드반영요청 (Pull Request)

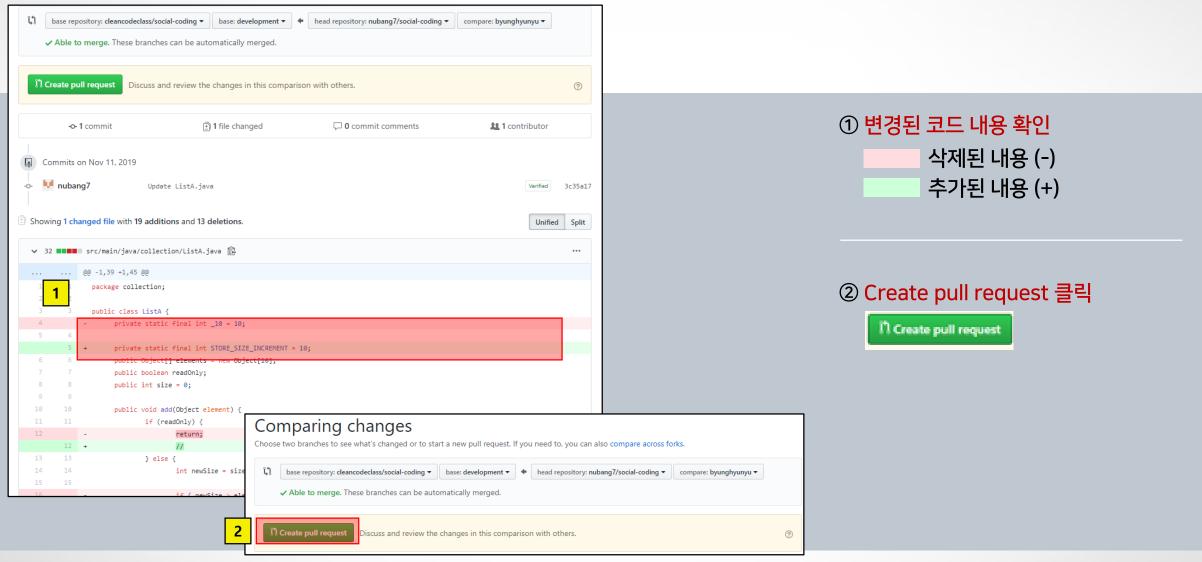
# 내 코드를 원본 브랜치에 반영 요청하기

Git을 활용한 개발 환경에서 수정을 위한 Branch에서 작업이 끝나면 원래 Branch로 작업내용 반영요청을 합니다. 원본 Branch 병합 병합요청 (PR) ↓ 작업 Branch

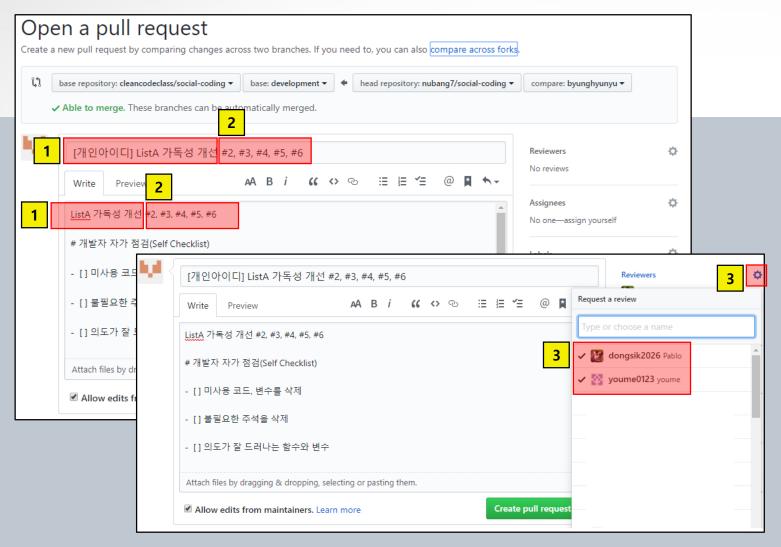
# 원본 Branch에 반영요청 하기위해 base, head 설정



# 수정 내용 확인 후 Pull Request



# Issue 연결 및 코드리뷰어 지정



① Pull Request 명 작성

Pull Request 를 요청받는 담당자가 PR 의 목적과 내용을 이해하기 쉽도록 제목 및 메시지 작성

② Issue ID 작성

PR 제목과 내용에 수정한 코드에 해당되는 Issue ID 를 # Issue ID 조합으로 작성

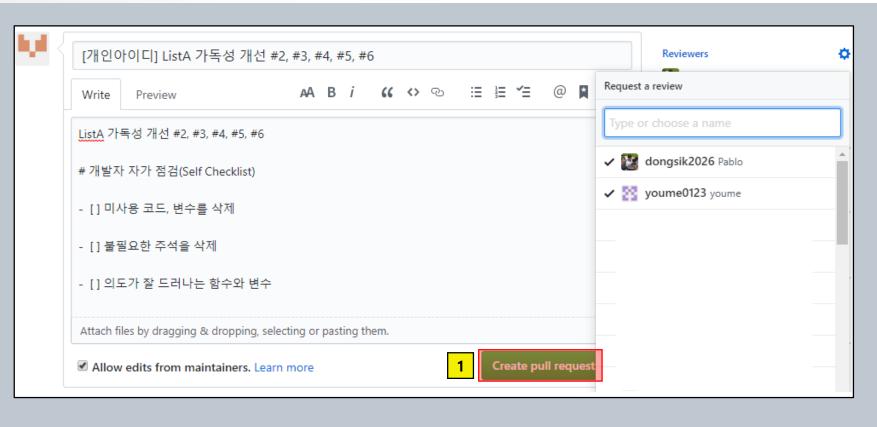
③ Reviewer 지정

Reviewer 아이콘 클릭하여

Reviewer

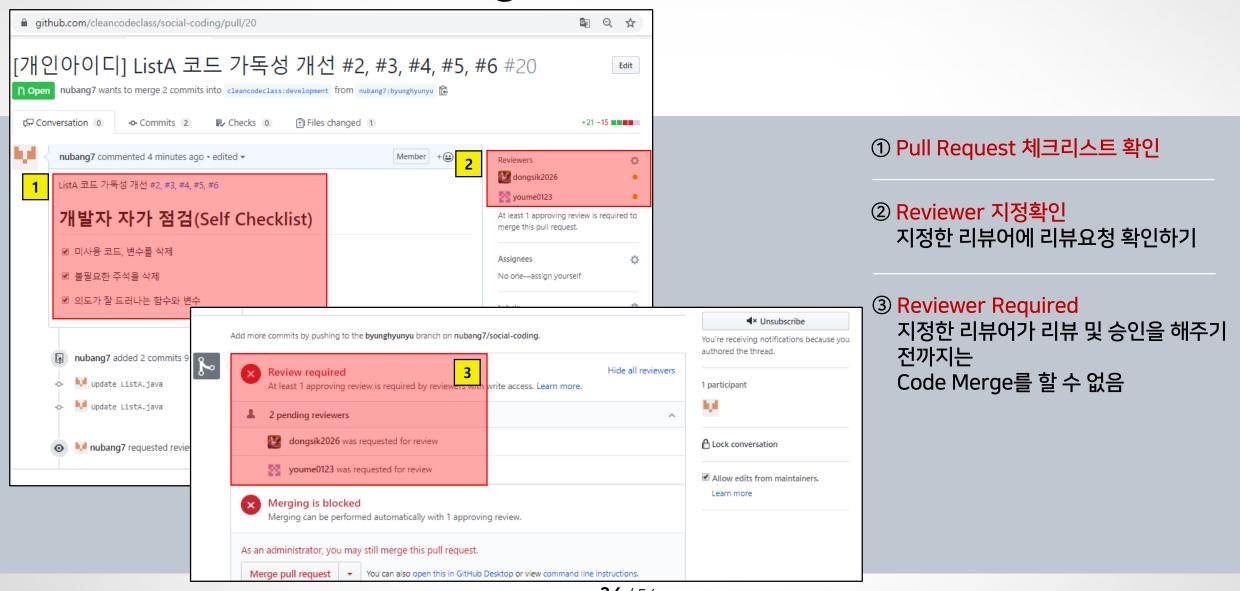
정해진 Reviewer를 등록

# Pull Request 생성



① Create pull request 버튼 클릭

# 체크리스트 확인 및 Merge 비활성화 확인



# 5

# 코드리뷰 (Code Review)

### 코드리뷰는 정중하게 해주세요

코드리뷰은 개발협업 중 하나입니다.

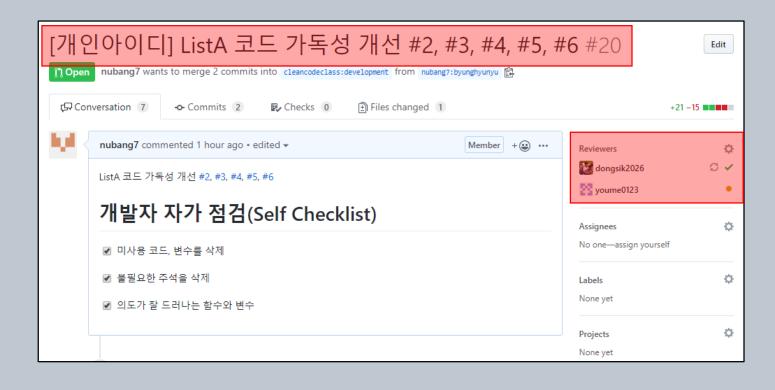
과격한 코드리뷰는

코드 관련인의 마음을 상하게 할 수 있습니다.

코드를 작성한 사람에 대한 리뷰가 아닌

코드자체에 대한 리뷰를 해주세요.

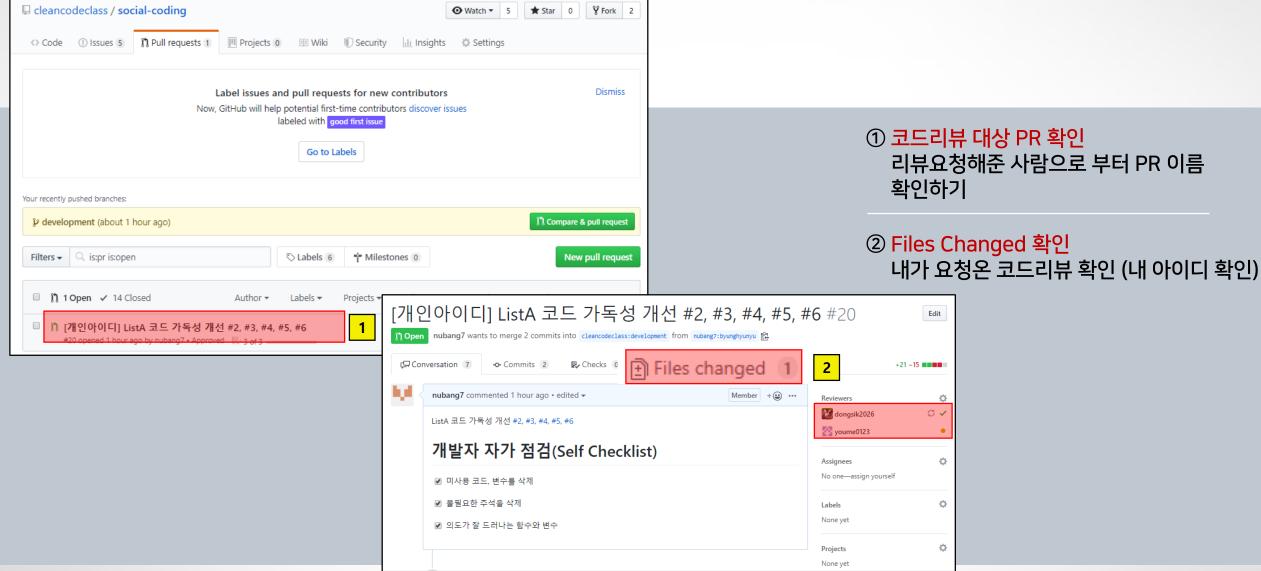
#### 코드리뷰 요청 알려주기



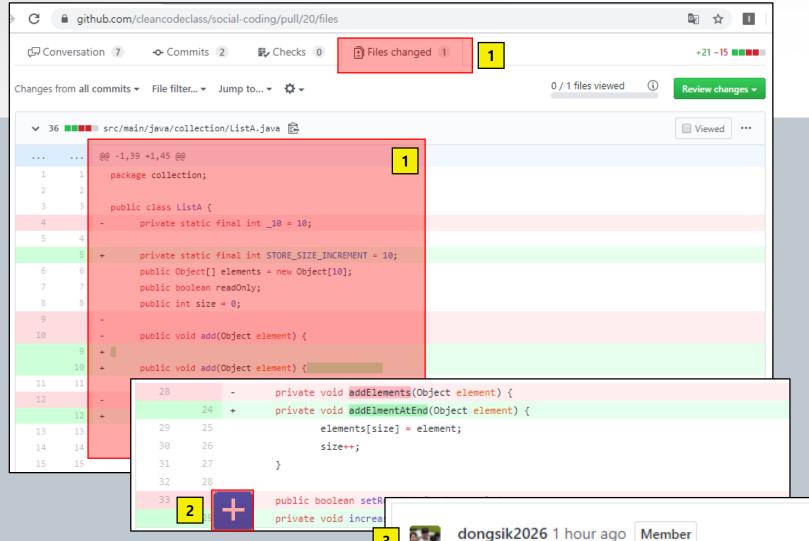
#### ① 코드리뷰 할 사람에게 통지

PR 생성자는 코드리뷰 수행할 동료에게 PR 명과 내용을 공유해 주기

#### 코드리뷰 해주기



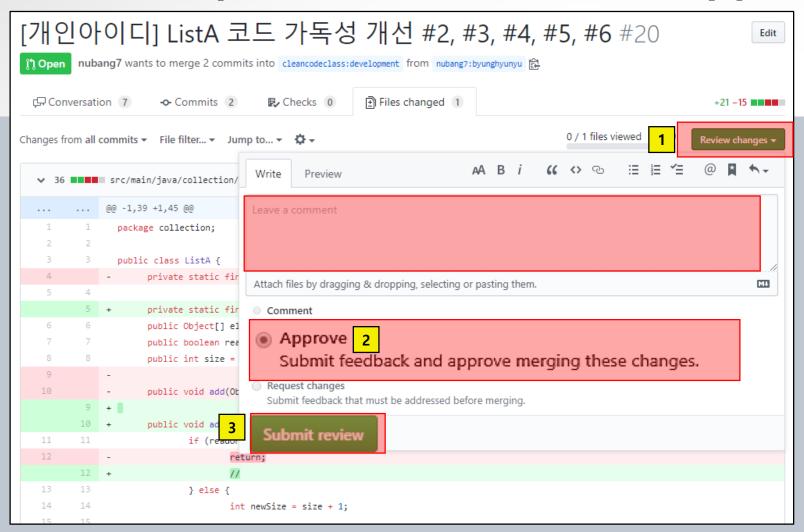
### 코드리뷰 해주기 (Line Comment)



- ① Filde Chaged에서 변경코드 확인하기
  - 삭제된 내용 추가된 내용
- ② Line Comment 작성 코드리뷰 할 라인에 Mouse Over 하여
  - 🛨 클릭 후 코드리뷰 의견 작성
- ② 의견 작성시코드작성자의 기분을 상하지 않게 ^^



### Pull Request 요청 승인 해주기 (Approve)



① 종합의견 작성

Review changes ▼

버튼 클릭하여 PR 코드리뷰

② PR 승인 (Approve)

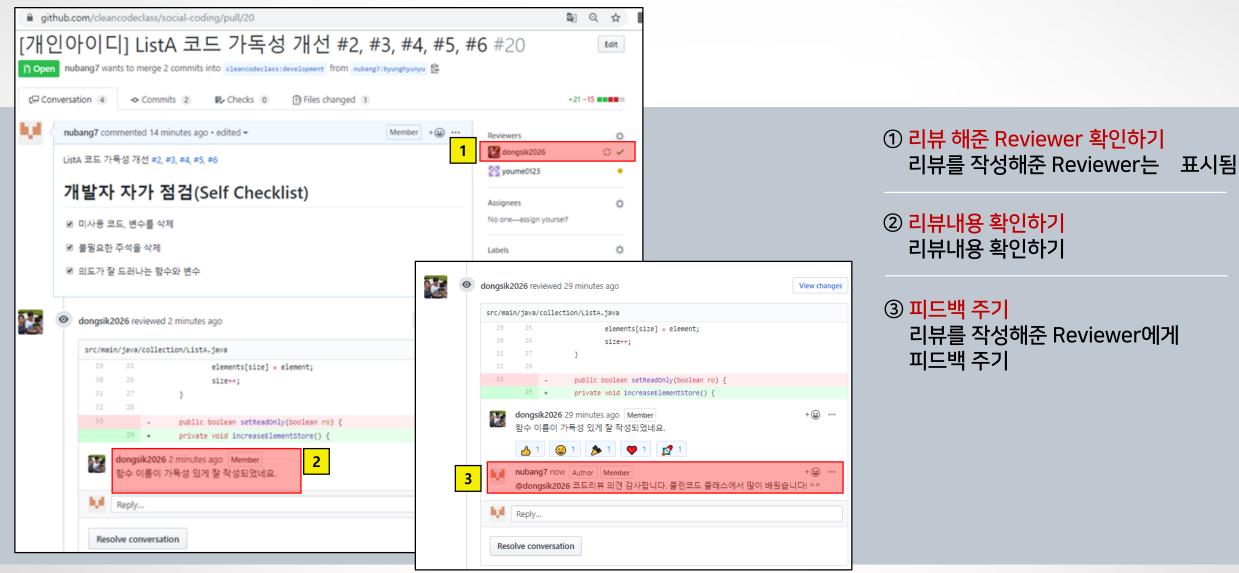
종합의견 작성 후 체크

③ Submit review 버튼 클릭

Submit review

버튼 클릭하여 코드 Merge 요청 승인 (Approve)

### 코드리뷰 의견 확인 및 피드백 하기 (Feedback)



# 6

# 코드합치기 (Merge)

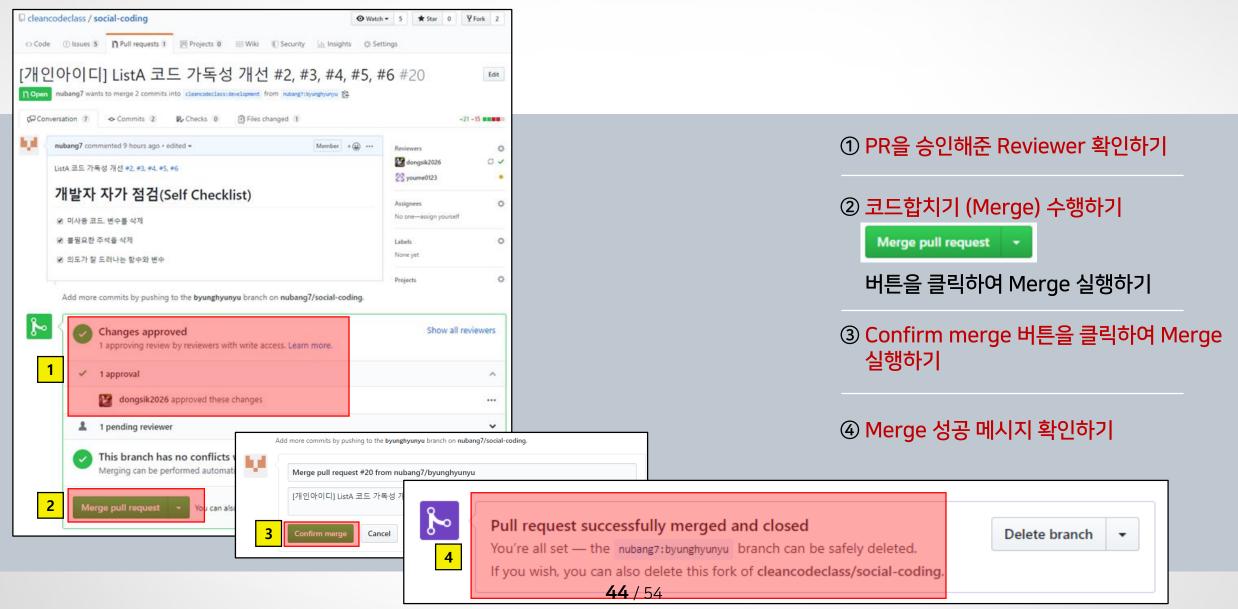
# 코드반영 요청 확인 후 Merge 하기

Code Owner는 (때로는 코드를 작성한 개발자 본인이 될 수도 있습니다.)

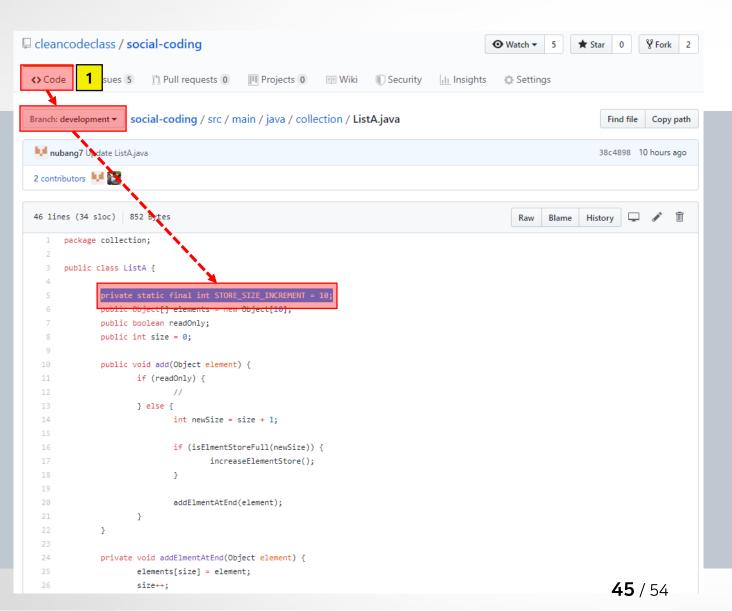
코드수정 내용 및 코드리뷰 내용을 확인하고,

코드를 원본 Branch에 Merge 합니다.

# 나의 코드를 원본 Branch에 Merge

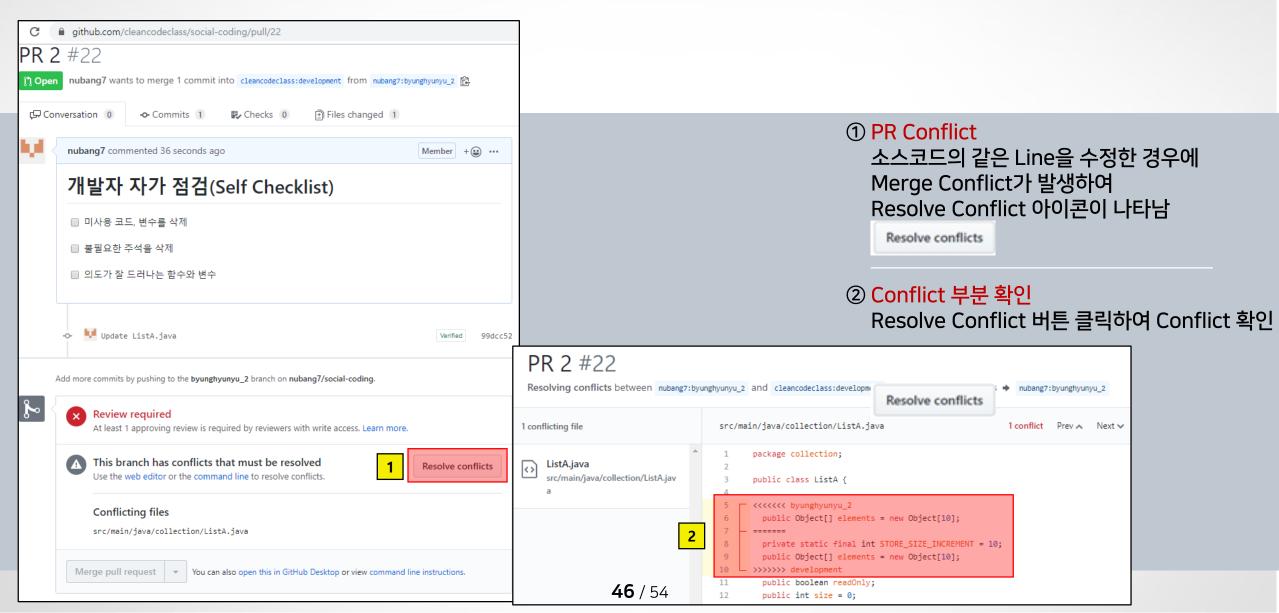


#### 원본 Branch에서 코드 반영 확인해보기

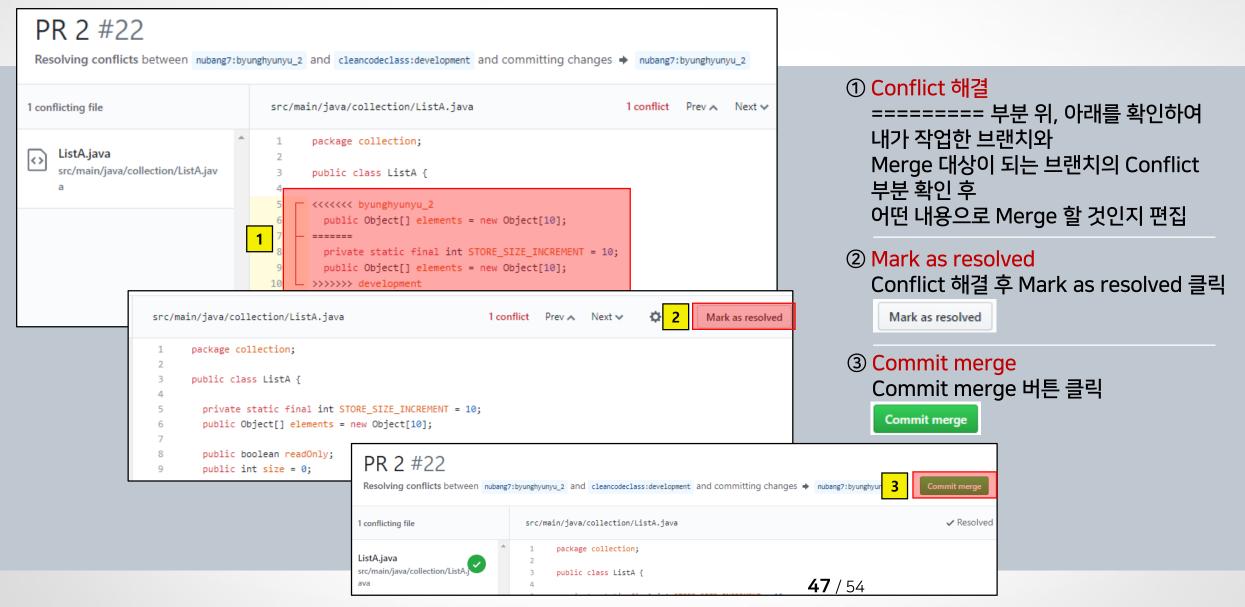


① <mark>원본 repository에서 반영 코드 확인</mark> 원본 repository의 development 브랜치에서 반영된 코드 확인하기

# Pull Request Conflict 확인



# Pull Request Conflict 확인



# 7

# 릴리즈 (Release)

# 개발된 Application 버전 관리

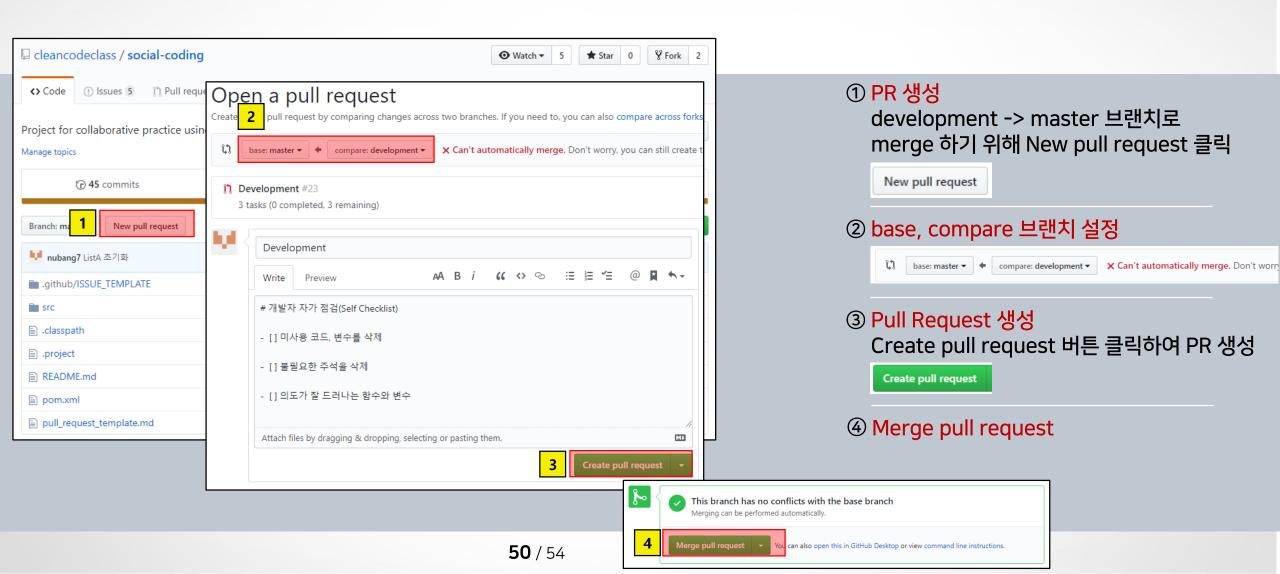
개발이 완료되면 특정 시점마다

Release를 하여,

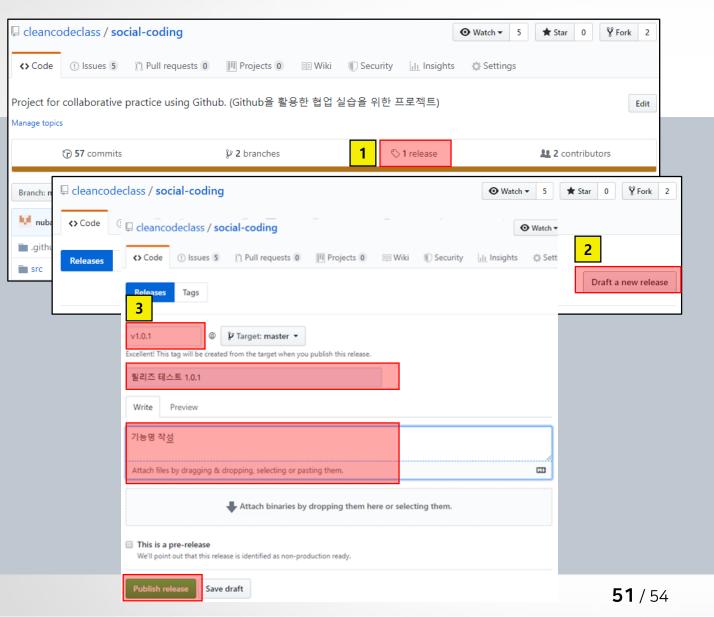
버전 관리를 합니다.

많은 오픈소스들이 Github의 Release 기능을 활용하여 Release 관리를 하고 있습니다.

# 릴리즈 브랜치에 Pull Request 발행



#### Release 실행



① Release 버튼 클릭

🛇 1 release

2 Draft a new release

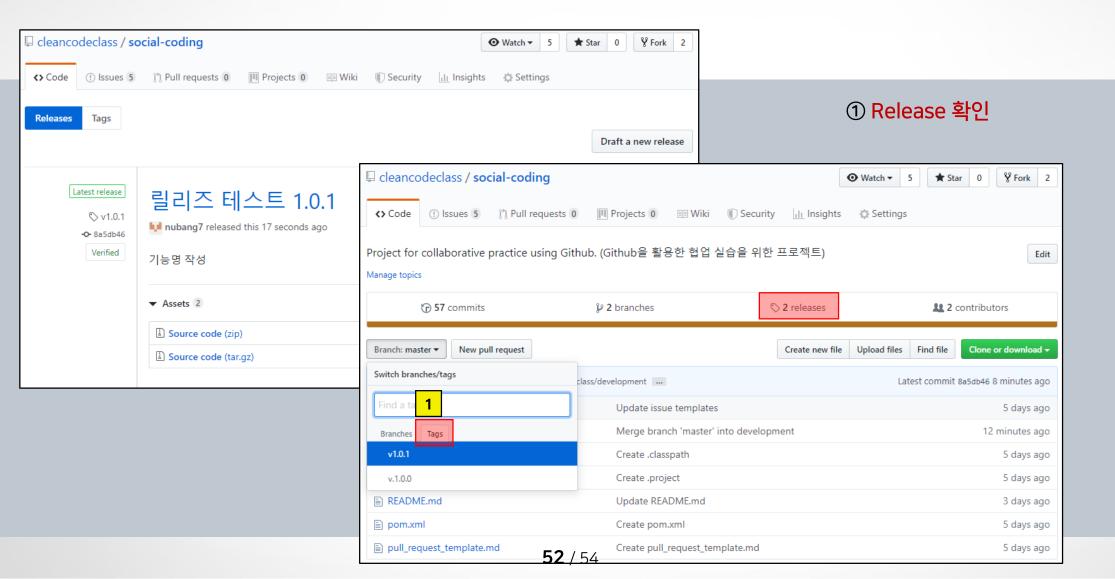
Draft a new release

③ 릴리즈 정보 작성 밀 release

릴리즈 정보 작성 후 Publish release 버튼 클릭

Publish release

### Release 확인



# Q & A

# 감사합니다.