

Link Runner

1) 프로젝트 개요

노트북이나 집에 있는 데스크톱을 사용할 때, 나는 바탕화면을 깔끔하게 비워둔 채로 이용하는 편이다. 바탕화면에 있는 아이콘은 고작 휴지통, 내 PC, 네트워크 및 2~3개 정도 밖에 없을 정도로 바탕화면이 거의 텅 비어있다. 이것은 물론 개인적인 취향, 바탕화면에 파일들을 이것저것 어지럽게 두기 싫어하는 성격 때문에 이렇게 이용하고 있다. 하지만 이렇게 바탕화면을 텅 비워두고 컴퓨터를 이용하다 보니 문서 작업 파일이나 게임들을 실행시킬 때 파일의 경로를 직접 찾아서 실행시키는 경우가 많다. 직접 파일의 경로를 찾아서 실행하다 보니 자연스레 귀찮거나, 찾는데 오래 걸리는 등의 불편함이 생기고는 했다.

이 불편함을 해소하기 위해서 처음에는 그냥 바탕화면에 프로그램들의 바로가기를 두고 그것을 이용하곤 했다. 이 방식을 택하니 훨씬 빠르고 편리하게 원하는 프로그램을 실행시킬 수 있었다. 하지만, 자주 애용하는 몇몇 프로그램들이 바로가기를 실행했을 때 특정 파일을 찾을 수 없다며 오류가 발생해 프로그램이 실행되지 않는 모습을 보이고는 했다. 또한, 바탕화면이 이런저런 파일들로 인해 어질러 지기도 했다.

두 번째로 생각하게 된 것이 Win+R 실행을 통해 프로그램들을 여는 것이었다. 바탕화면을 어지럽히는 경우도 전혀 발생하지 않으며, 한번 실행한 프로그램의 링크가 저장되어 다음에 빠르게 실행시킬 수 있었다. 하지만, 저장된 링크의 수가 늘어날수록 필요한 프로그램의 링크를 찾는 것이 힘들어졌다. 게다가 링크만 저장되어 있어 링크와 프로그램을 대조하는 것에도 어려움이 있었다.

이러한 문제점들을 해결하기 위해서 생각한 것이 실행프로그램의 이름과 링크를 저장하고 이름을 입력할 시 그 프로그램을 실행시키는 프로그램을 만드는 것이다. 평상시에 화면 우측 상단에 작은 창으로 이 실행 프로그램을 띄워 두다가 특정 프로그램이 필요할 경우 저장된 이름을 입력하여 실행함으로써 바탕화면을 이런저런 아이콘들로 어지럽히지 않으면서도 편리하게 원하는 프로그램을 실행시킬 수 있을 것이다.

2) 프로젝트 계획

초기 계획

11/1~11/7: 깃 허브 공부 및 세팅하기

11/8~11/14: 필요한 자료 찾기

11/15~11/21: 프로그램 이름과 파일 링크(경로) 저장 받는 코드 작성

11/22~11/28: 저장 받은 파일의 링크(경로)를 실행하는 코드 작성

11/29~12/13: 오류 찾아 수정하기

실제 진행

11/1~11/7: 깃 허브 공부 및 세팅

11/8~11/14 필요한 자료 조사 및 코드 공부

11/15~11/21: 해쉬맵을 이용하여 프로그램 링크 저장 및 실행 코드 작성

11/22~11/28: 자바 GUI를 이용해 저장과 실행, 삭제가 가능한 코드 작성

11/29~12/13: 저장된 프로그램 목록 표시 코드 작성 및 깃 허브 설명문 추가,

종료 시 데이터 보존 가능하게 구현(txt에 저장, 불러오는 형식)

3) 프로젝트 결과

처음에는 초기 계획에 따라서 프로젝트를 진행했다. 하지만 프로젝트를 진행하면서 초기 계획대로 프로젝트를 진행할 경우 단순히 콘솔 창에서 프로그램의 저장과 실행만 구현된다는 것을 알 수 있었다.

이에 따라 자바 GUI를 이용하여 작은 실행 프로그램을 만들기로 결정하였고 기존에 작성하였던 코드를 바탕으로 하여 프로그램의 코드를 작성하였다. 프로그램의 이름과 링크를 저장 받을 수 있는 버튼과 저장된 프로그램을 삭제할 수 있는 버튼을 만들었으며 저장된 이름이 입력될 경우 실행해주는 텍스트 필드와 저장된 프로그램들의 리스트를 보여주는 텍스트 에리어를 부착했다. 그리고 입력하여 저장한 프로그램의 이름과 링크들을 Saved.txt라는 파일을 생성하여 안에 저장하게 하였다. Link Runner에서 프로그램을 추가하면 txt에도 추가되고, 삭제나 수정하는 경우에도 txt에서 함께 변동되게 하였다. 이후 Link Runner를 재실행하는 경우 Saved.txt에 저장된 데이터를 불러오게끔 하였다.

깃 허브 주소

<https://github.com/Gomssy/Kimssy>

실행 데모 영상 주소

https://drive.google.com/open?id=1DgZ_6G3lrS9ve5D3Cxz1tftDh544YAMw

4) 회고

처음에 프로젝트를 시작하게 되었을 때, 어떤 주제로 어떤 프로그램을 만들어야 하는지 막막했다. 계속 고민하다가 내린 결론이 어렵게 생각하지 말고 간단한 것이라도 평소 조금이라도 불편했던 점을 찾아보자는 것이었다. 그렇게 찾아낸 몇 가지 불편한 점들 중에서 선택하여 프로젝트를 진행하게 된 것이 이 Link Runner의 제작이었다.

어떻게 프로젝트를 진행할 지 계획을 세우는데 있어서 너무 막연하게 계획을 세우고 있었던 것 같다. 처음 사용해 보는 것이라는 것과 이때까지 몰랐던 내용들을 찾아서 공부해야 한다는 생각 때문에 괜히 겁먹고 공부하는 데에 너무 많은 시간을 쓰기로 계획을 세웠다. 하지만, 막상 시작해보니 생각과는 달리 훨씬 간단하고 쉬운 내용들이었다. 세워둔 계획에 따라 진행해야 된다고 생각해서 남는 시간 동안 느긋하게 놀기만 했다. 그 시간에 미리미리 프로젝트를 진행했다면 좀 더 완성도 높은 프로그램을 제작할 수 있었을 것이라고 생각한다. 앞으로 프로젝트를 진행하게 된다면 이러한 나태했던 모습을 반성하고 좀 더 착실하게 임해야 할 것이다.

향후에 새로운 프로젝트를 진행하게 된다면 난이도에 겁먹지 않도록 해야 할 것이다. 처음부터 너무 어려울 것 같다고 생각한다면 계속 그 프로젝트와 관련된 부분은 손도 대지 않을 것이다. 열린 자세로 일단 부딪혀 보고 만약 진짜로 어렵다면 그 때는 다른 사람들의 도움을 받거나 열심히 공부하면서 느리더라도 꾸준히 진행하는 것이다. 그렇게 노력한다면 언젠가는 훨씬 익숙하게, 쉽게, 빠르게 프로젝트를 진행할 수 있을 것이다.

5) 참고한 자료

[1] mwultong, "mwultong Blog — 디카 / IT," 21 9 2006. [온라인]. Available: <http://mwultong.blogspot.com/2006/09/java-exec-processbuilder.html?m=1>. [엑세스: 8 11 2018].

[2] 황기태, 명품 자바 에센셜, 생능 출판사.