

히히

프로젝트를 소개해주세요!

Hiit은 혼자서는 이루기 힘들었던 목표를 서로 응원하며 이루어갈 수 있도록 도와주는 안드로이드 앱입니다. 혼자서 반복되는 일을 한다고 생각하면 어느 순간부터 하기 싫어지고 또 귀찮아지게 됩니다. 그러면 내가 지금 반복하고 있는 것이 나 혼자만 하고 있는 것이 아님을 느끼게 해준다면 우리는 조금 더 열심히 할 수 있고 그렇게 무언가 이루어내고 성장할 수 있지 않을까? 하는 생각에서부터 히잇이라는 프로젝트를 기획하게 되었습니다.

프로젝트 하면서 어떤 문제를 겪었나요?

프로젝트 요소 네이밍으로 살짝 문제를 겪었는데요, 커다란 목표 주제를 it, 이에 사용자가 작성한 활동 내용을 with, 서로 응원하는 행위를 hit이라고 표현하고 참여 중 등을 나타내기 위해 API 요청 내용을 initId, itId 등으로 나누어 받다 보니 각자 개발 후 통신하는 과정에서 잘못된 값을 보내주는 문제가 있었습니다. 다행히 통신을 만나서 확인했기에 바로바로 고쳐나갈 수 있었습니다.

프로젝트 하기 전 후 달라진 점이 있다면?

먼저 다인원 프로젝트만 겪어보다가 2인으로는 처음 프로젝트를 진행했는데요, 초기에는 최소한의 기획만 하고, 개발에 집중하자! 라는 마음으로 시작했는데 그게 쉽지 않더라고요. 분명 간단하게 하자고 했는데 정책부터 디자인까지 아주 공을 들여서 작업하는 저희 모습을 볼 수 있었어요. 프로젝트에 애정이 생기다 보니 필요한 부분이 보이고, 추가하다 보니 줄인다고 줄였는데도 처음 생각했던 것보다 규모가 살짝 커지게 되었습니다.

프로젝트를 시작하는 팀에게 전해줄 꿀팁을 말해주세요!

이번 데브 질문에서도 말했다시피 프로젝트 중이나 끝날 즈음에, 회고를 꼭 하고 아쉬웠던 점이나 도전해 보고 싶은 부분은 다음 프로젝트에서 잊지 않고 가져가서 시도했으면 좋겠습니다. 좋았던 그라운드 룰은 새로운 팀에게 비교적 제안하기가 쉽지만, 아쉬웠던 점이나 도전하고 싶은 부분은 말하기 어려울 수도 있다고 생각합니다. 하지만 본인이 문제를 겪었고, 해결책을 떠올렸다면 이를 실천하고 발전하는 과정도 꼭 필요하다고 생각합니다.

본인 팀만의 특별한 협업 방식이 있나요? 있다면 소개해주세요.

이전까지의 프로젝트에서는 프론트에서는 화면을 백에서는 API를 각자 담당하여 마지막에 요청/응답을 확인하는 방식이었다면, 이번 프로젝트에서는 함께 화면과 API를 고민하여 정의하고 그 결과를 바탕으로 목 서버를 구성하여 요청과 응답을 미리 확인할 수 있도록 변경하였습니다. 귀찮거나 중요하지 않다는 생각 때문에 밀렸던 일의 순서를 바꾼 것입니다. 이를 통해 마지막에서야 확인할 수 있었던 문제를 먼저 확인하고 대응할 수 있었습니다.

WINTER Dev 프로젝트에서 개발자로 참여한 경험을 설명해주세요. 어떤 역할을 맡았고, 주요 기술 스택은 어떻게 구성되었나요?

AOS 임수미:

안녕하세요. 저는 히히 팀에서 안드로이드 개발을 맡은 임수미라고 합니다. 저는 안드로이드 앱의 클라이언트 부분을 맡아 개발을 진행했습니다. 안드로이드 스튜디오를 사용하여 개발하였고 언어는 코틀린을 사용하고 있습니다. Jetpack Compose로 개발하고 통신은 레트로핏2를 사용했습니다.

BE 김종준:

안녕하세요. 저는 히히 팀에서 백엔드 개발을 맡은 김종준이라 합니다. 저는 이번 프로젝트에는 기본으로 돌아가자는 생각이 컸던 것 같습니다. 그래서 사용한 기술 스택은 자바, 스프링, MySQL, Docker로 많은 것을 활용하지는 않았습니다.