

Best Benefit

2024 Winter Dev 회고

Web2 BestBenefits

프로젝트를 소개해 주세요!

FE 강하은:

타코야끼는 파티원 모집과 신청 현황을 실시간으로 관리하여 빠르고 체계적인 팟 구하기 경험을 제공하는 웹 서비스입니다. 관심 있는 분야에 대한 정보가 부족한 비전공자로서의 입장에서 비전공자들이 손쉽게 인원을 모집하고 신청할 수 있는 서비스가 필요하다는 생각에서 출발하였습니다. 타코야끼는 팟 최신현황을 관리하는 것에 초점을 두어 마감된 파티에 신청하거나 연락하는 시간 낭비를 감소하고 경쟁률과 대기자 수를 제공함으로써 해당 팟에 참여할지 말지를 빠르게 결정하는 데 도움을 줍니다.

프로젝트 하면서 어떤 문제를 겪었나요?

BE 이장안:

팀원 모두가 처음으로 시도해 보는 웹 개발 프로젝트였던 만큼, 웹 관련 지식이 부족함에 따른 어려움이 다소 있던 것 같습니다. 백엔드에서는 서버를 스프링부트로 구성하였는데, OAuth를 이용한 소셜 로그인 접목하는 과정이 어려웠습니다. 그리고 로그인 기능을 세션으로 구현하였는데, 서버 개발 도중 세션이 자꾸만 풀리는 문제가 발생하여 개발 진도가 잘 나가지 않았습니다. 그리고 AWS로 서버 배포를 하는 과정에서 라우팅, 인증서 등 복잡한 설정을 해야 했는데 이게 잘 되지 않았던 문제가 있었습니다. 프론트엔드에서는 Vue 프레임워크를 이용하였는데, 동아리 내 Vue를 사용하는 선배 기수나 주변 인들이 없어서 막히거나 모르는 부분을 시행착오로 직접 알아보아야 했던 어려움이 있었습니다. 기획과 API 명세서, ERD, 와이어프레임 도출 후 남은 실질적인 개발 시간이 그렇게 많지 않아 테스트 코드를 별도로 작성하지 못했다는 아쉬운 점이 있습니다. 팀 회의 초기에는 회의 안건을 명확하게 하지 않았거나 의견 조율이 잘 되지 않아 회의 시간이 많이 길어지는 문제가 있었습니다.

프로젝트 하기 전후 달라진 점이 있다면?

BE 윤석호:

에코노베이션에 들어오기 전까지, 저는 개인 프로젝트에서 클린 코드의 중요성에 대해 크게 신경 쓰지 않았습니다. 하지만 에코노베이션에서 클린 코드를 중시하는 팀원과 함께 프로젝트를 진행하고 멘토님의 조언을 들으면서, 기본기의 중요성과 제 자신의 기술적 부족함을 인식하게 되었습니다. 이러한 경험은 저를 더 나은 코드를 작성하도록 동기부여 했고, 또한 멘티에게 많은 도움을 줄 수 있는 멘토가 되기 위해 지속적으로 학습하고 있습니다.

프로젝트를 시작하는 팀에게 전해줄 꿀팁을 말해주세요!

FE 최규민:

모든 에코노 피플들은 질문에 기꺼이 대답해줄 준비가 되어있습니다. 혼자 해결하기 힘든 문제는 언제든지 주변 사람들에게 물어보면 친절하게 알려주실 거고, 모르는 문제도 함께 고민하며 더욱 효율적으로 답을 내는 방법을 배우게 될 것입니다. 저도 개발에 들어가면서 정말 민망할 정도로 기초적이고 당연한 질문을 슬랙 질문방에 남긴 적이 있는데 그걸 본 많은 선배들께서 친절하게 답변 해주신 기억이 납니다. 같은 팀원, 멘토는 물론 다른 팀 혹은 선배들과 언제든지 의견을 나누고 함께 고민할 수 있는 환경을 적극 활용하시면 좋을 것 같습니다!

Winter Dev 프로젝트에서 개발자로 참여한 경험을 설명해 주세요. 어떤 역할을 맡았고, 주요 기술 스택은 어떻게 구성되었나요?

FE 강하은:

저희 팀은 프론트엔드 2명과 백엔드 2명으로 구성되어 있습니다. 프론트엔드에서는 뷰 프레임워크를 활용하여 개발을 진행했는데, 처음 개발하는 프로젝트였기 때문에 정해진 패턴을 따르면서 코드를 작성하는 것이 코드 공유와 가시성 측면에서 효과적이라고 판단했습니다. 또한 뷰의 반응형 데이터 바인딩으로 데이터와 화면 간의 동기화를 간편하게 처리할 수 있어 간단하면서도 직관적인 구조로 개발 생산성을 높일 수 있었습니다. 백엔드 개발 측면에서는 스프링부트와 MySQL을 기반으로 한 시스템 아키텍처를 설계하고, OAuth를 활용하여 소셜 로그인 기능도 통합했습니다. 마지막으로 AWS를 활용하여 프로젝트를 배포하여 서비스를 제공하였습니다. 이러한 기술 스택과 팀원 간의 협업을 통해 프로젝트를 성공적으로 완료할 수 있었습니다.

프로젝트 개발 중 어려움을 겪은 경험이 있나요? 어떻게 해결했으며, 그 과정에서 얻은 교훈은 무엇인가요?

BE 윤석호:

타코야끼 프로젝트를 만든 팀원들 모두가 열정적으로 프로젝트에 참여했기 때문에 크게 어려움은 없었던 것 같습니다. 그러나 특별히 언급하자면, 저의 기본기가 부족하여 적용해보고 싶은 디자인 패턴이나 프레임워크를 도입하는데에 조금 어려움이 있었다는 점입니다. 물론 첫 술에 배부를 수 없으며 새로운 기술은 어떤 것이든 낯설게 느껴질 수 밖에 없지만, 이 경험은 제가 더 성장하고자하는 계기가 되었습니다.

팀 내 협업에서 문제는 없었는지 궁금합니다!

FE 최규민:

저희 팀은 저를 포함한 팀원 모두가 개발 팀프로젝트를 하는 것이 처음이었습니다. 의견이 대립하기 보다는 서로 하고싶은 것과 할 수 있는 것에 대한 생각이 모호한 상태였기 때문에 의사결정을 하는 상황에서 시간이 지체되곤 했습니다. 정말 감사하게도 저희 팀원들은 모두 서로를 배려하는 성격인데, 한

가지 답을 내야하는 상황에서는 오히려 의견을 조율하기가 힘들다고 느끼기도 했습니다. 저 또한 팀장으로서 주도적으로 회의를 이끌고 결정을 내리는 것이 팀원들을 배려하지 못하는 행동이라고 생각했지만, 많은 시간을 함께 보내며 각자의 성향을 파악하고 나서부터는 회의 방향을 조금씩 바꾸게 되었습니다. 회의 내에서 모든 것을 논의하기보단 각자 자료를 미리 마련해오거나 큰 틀만 잡아둔 후 FE/BE끼리 따로 의사 결정을 하는 등의 방법을 시도해보기도 했습니다.

프론트엔드 개발자 2명은 개발 경험이 적어 git 사용이 서툴렀습니다. merge하는 과정에서 계속 충돌이 나서 코드를 함께 하나하나 보며 수정하거나 잘못된 버전을 pull 하여 코드가 잘못되는 경우가 종종 있었는데 멘토님들의 조언을 토대로 꾸준한 git 공부 뿐 아니라 동방에 모이는 코어타임을 정하여 함께 개발에 몰두하되 문제가 발생했을 때는 이를 빠르게 해결하고자 노력했습니다.

문제에 대한 개선 방향은 어떤 것이 있을까요?

BE 이장안:

웹 개발 관련 지식이 부족한 만큼 프로젝트를 진행함과 동시에 틈틈이 관련된 개발 지식을 빠르게 습득했습니다. 또한 세션이 자꾸 풀리는 문제와 같이 원인을 모르겠는 문제들은 멘토님들을 통해 빠른 피드백을 받았습니다. 회의 시간이 길어지는 것을 방지하고자 회의 전 안건을 노션으로 확실하게 정의하였고, 회의 중 팀장의 주도 하에 회의 방향성을 분명하게 설정하였더니 회의 시간을 의미 있게 줄일 수 있었습니다.