

# 프로젝트 꿀팁

김준영, 강준우

## 0. 프로젝트를 하면서 어려웠던 점

프로젝트 꾸준히 하기

팀원들의 비협조

나 자신의 나태함

파트 분배

의사소통

시간 조율

# 목차

전반적인 프로젝트

프로젝트 0달차

---

프로젝트 1달차

프로젝트 2달차

프로젝트 3달차



# 전반적인 프로젝트

# 1. 프로젝트의 전반적인 사항

## 목표

추천 : v1.0 출시 + 리드미로 문서화

## 1. 프로젝트의 전반적인 사항

### read.me란?

프로젝트를 처음 보는 사람이

프로젝트를 이해하고 작동시킬 수 있도록 하는 파일

프로젝트에 대한 기억을 되살리는데 도움을 줌

## 1. 프로젝트의 전반적인 사항

**기한**

**추천 : 3개월**

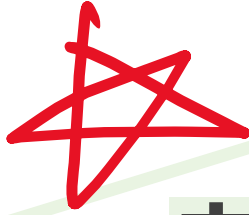
너무 길어지면 일정 맞추기 어렵다

너무 길어지면 흐지부지 될 수 있다

방학중 / 학기 중 시즌에 적합

- 시험 기간?

## 1. 프로젝트의 전반적인 사항



### 회의

추천 : 주 1회 + 슬랙/잔디

개인별, 팀별 진행 상황 점검

의사소통

유의미하고 간결한 회의

회의 후 회의 내용 정리



# 1. 프로젝트의 전반적인 사항

**협업툴**

**추천 : vscode + git + 노션**

진행 상황  
회의 일정  
회의 기록



**0달차 : 기술 쌓기**

## 2. 0달차 : 기술쌓기

### 웹 : Frontend

1. 생활코딩 : HTML & Internet  
(<https://opentutorials.org/course/3084>)
2. 생활코딩 CSS  
(<https://opentutorials.org/course/3086>)
3. 노마드코더 바닐라 js로 크롬 앱 만들기  
(<https://nomadcoders.co/javascript-for-beginners>)

## 2. 0달차 : 기술쌓기

### 웹 : Backend

#### 1. 노마드코더 : python으로 웹 스크래퍼 만들기

(<https://nomadcoders.co/python-for-beginners>)

## 2. 0달차 : 기술쌓기

### 모바일

1. 안드로이드 : edwith 부스트코스 강의

(<https://www.edwith.org/boostcourse-android>)

2. IOS : ios App Programming for  
Starter – yagom

([https://www.youtube.com/watch?v=aVpSUBlZPxU&list=PLz8NH7YHUj\\_ZF2oja5rP4Sow5KK1zf2yk](https://www.youtube.com/watch?v=aVpSUBlZPxU&list=PLz8NH7YHUj_ZF2oja5rP4Sow5KK1zf2yk))

## 2. 0달차 : 기술쌓기

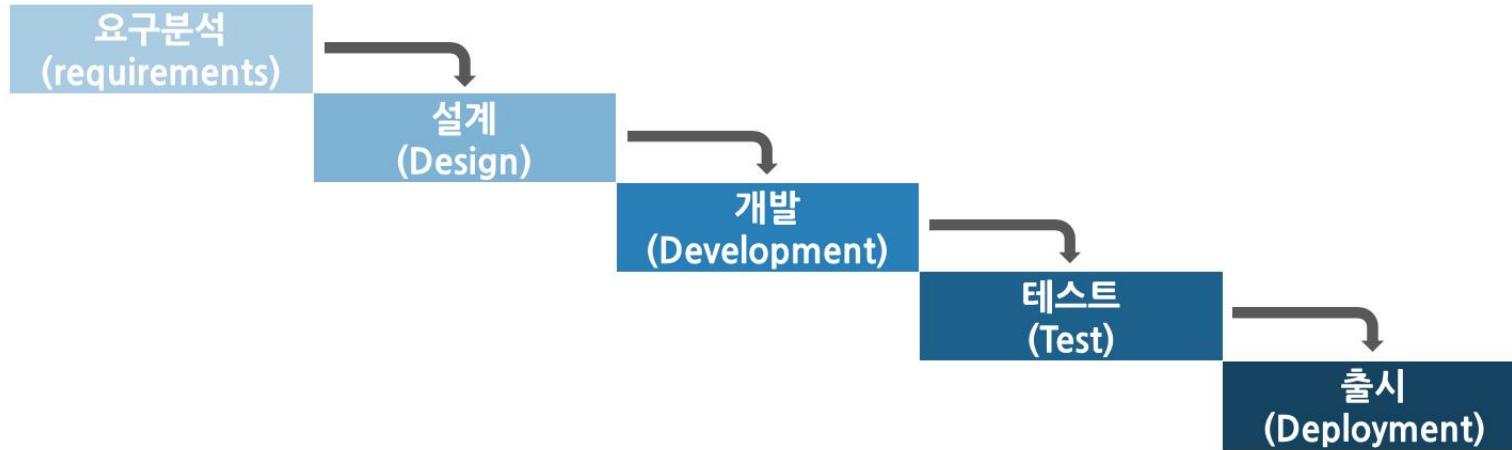
### 그 외 추천 사이트

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. 생활 코딩  | 5. Skillshare |
| 2. 노마드 코더 | 6. 프로그래머스     |
| 3. edwith | 7. 인프런        |
| 4. Udemy  | etc           |

# 프로젝트 단계 : 1,2,3

기획부터 출시까지

# 현업에서는?



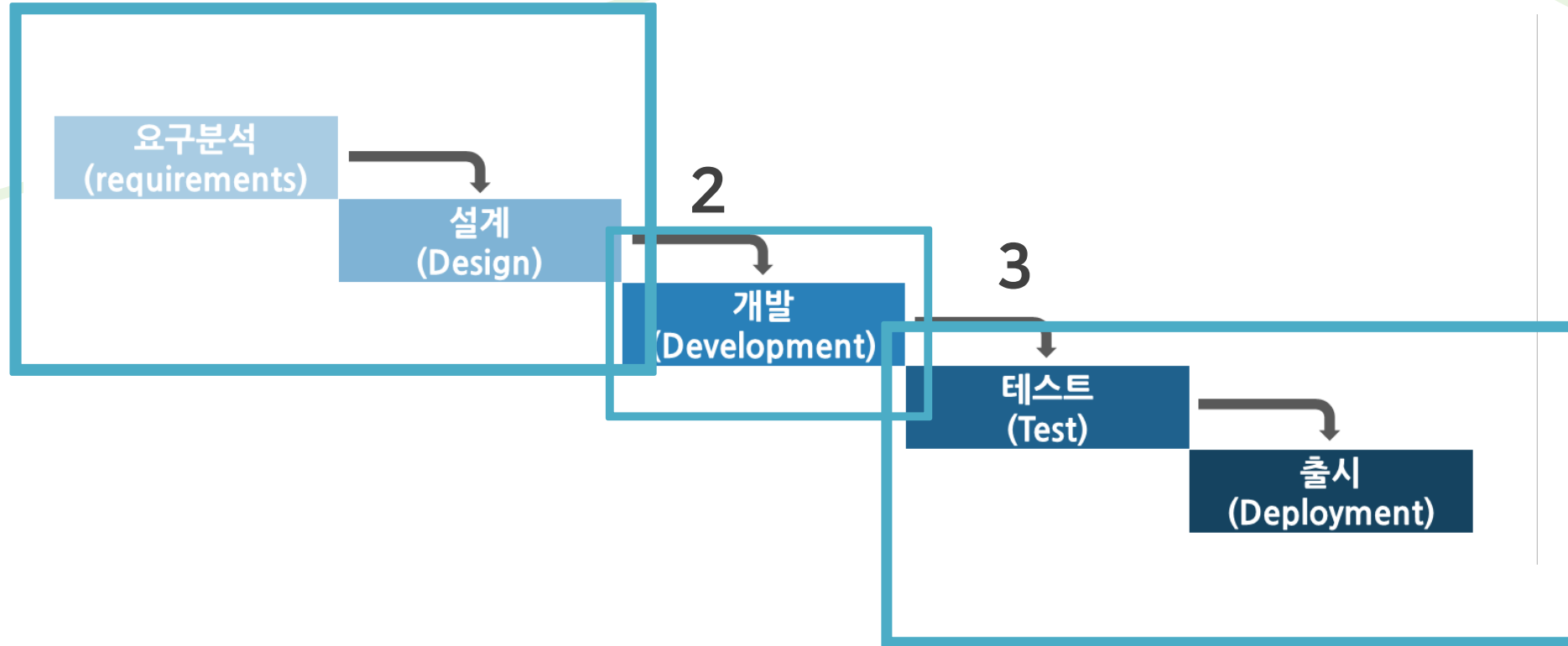
폭포수 : 길게길게

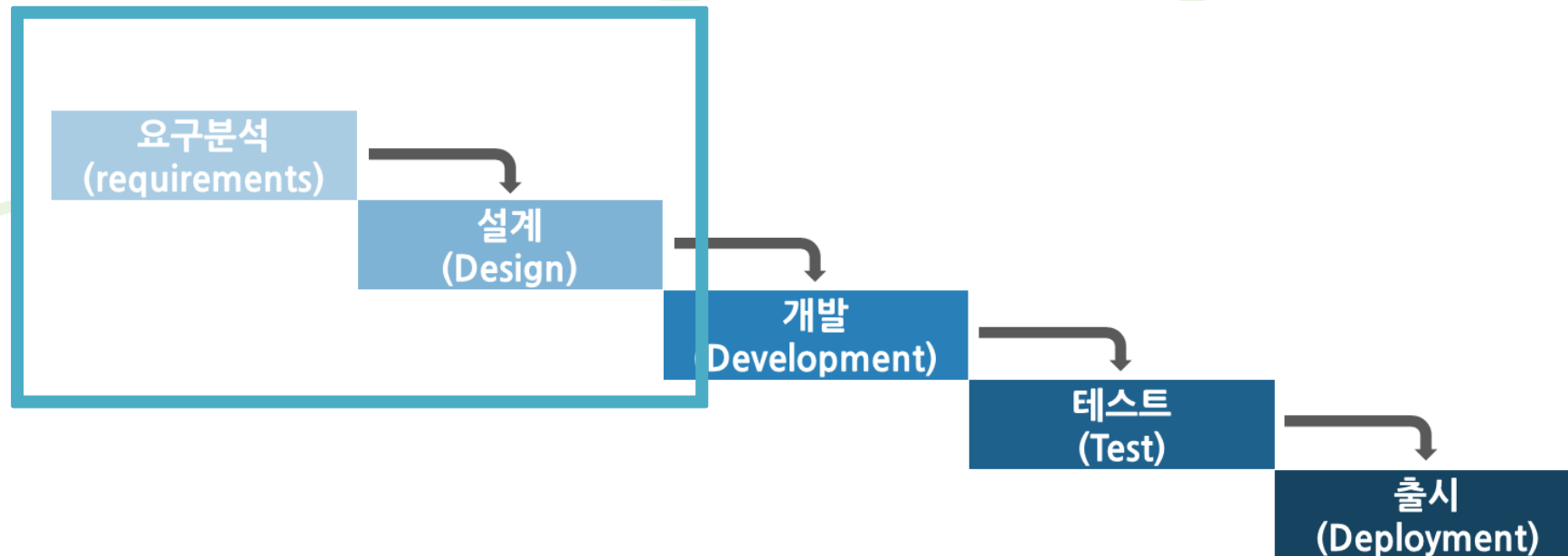
애자일 : 짧게짧게



# 우리는?

1





# 1달차 : 기획과 설계

어찌보면 제일 중요한 단계

### 3. 1달차 : 기획과 설계

#### 기획

팀빌딩 시 큰 아이디어와 역할은 정해진 상태.

- 편의점 칵테일을 즐길 수 있는 앱
- 앱개발자 1명 & 서버개발자 1명

#### 필요한 건 세부기획!

- 다양한 편의점 칵테일을 조회할 수 있다.
- 검색어를 통해 칵테일을 검색할 수 있다.
- 사용자가 본인의 취향을 입력하면, 그에 맞는 칵테일을 추천해준다.
- 카카오 소셜로그인으로 칵테일 찜 기능을 이용할 수 있다.

### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 필요기술 나열 & 기능 확정

세부기획에 어느 기술이 필요할 지 나열해,  
실제로 적용할 수 있을지 판단.

#### 칵테일 조회

서버에서 데이터 받아오기

#### 칵테일 검색

검색어 자동완성  
DB 검색기능

#### 칵테일 추천

탄산 / 도수 / 3가지맛  
칵테일 스키마에 반영

#### 유저 찜

소셜로그인  
찜목록 CRUD

### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 1차 디자인

준비물 :



★미서 캐릭터일 선택시



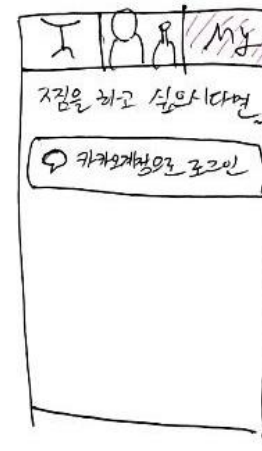
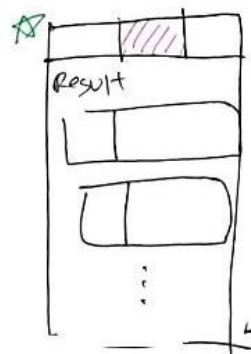
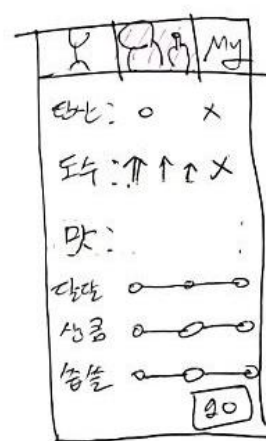
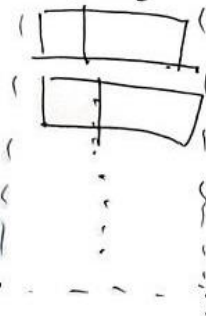
splash (1회)

.. 로고 고민중. 심플하게 한 건데  
아까 메로니크 모양

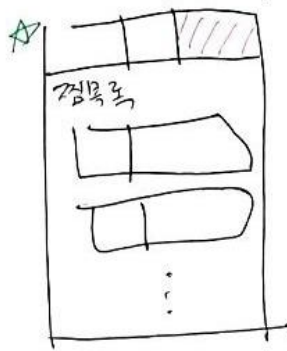
스플래시는 아이스크림 풍당  
애니메이션 적용 예정



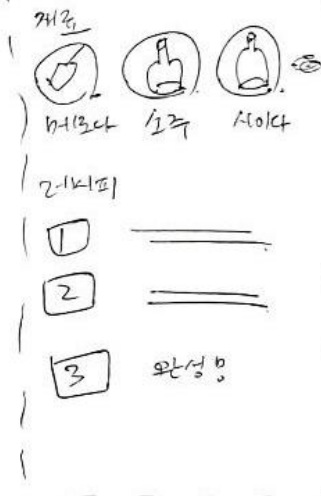
기본값 기본



(320x)



(320x)



### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 2차 디자인

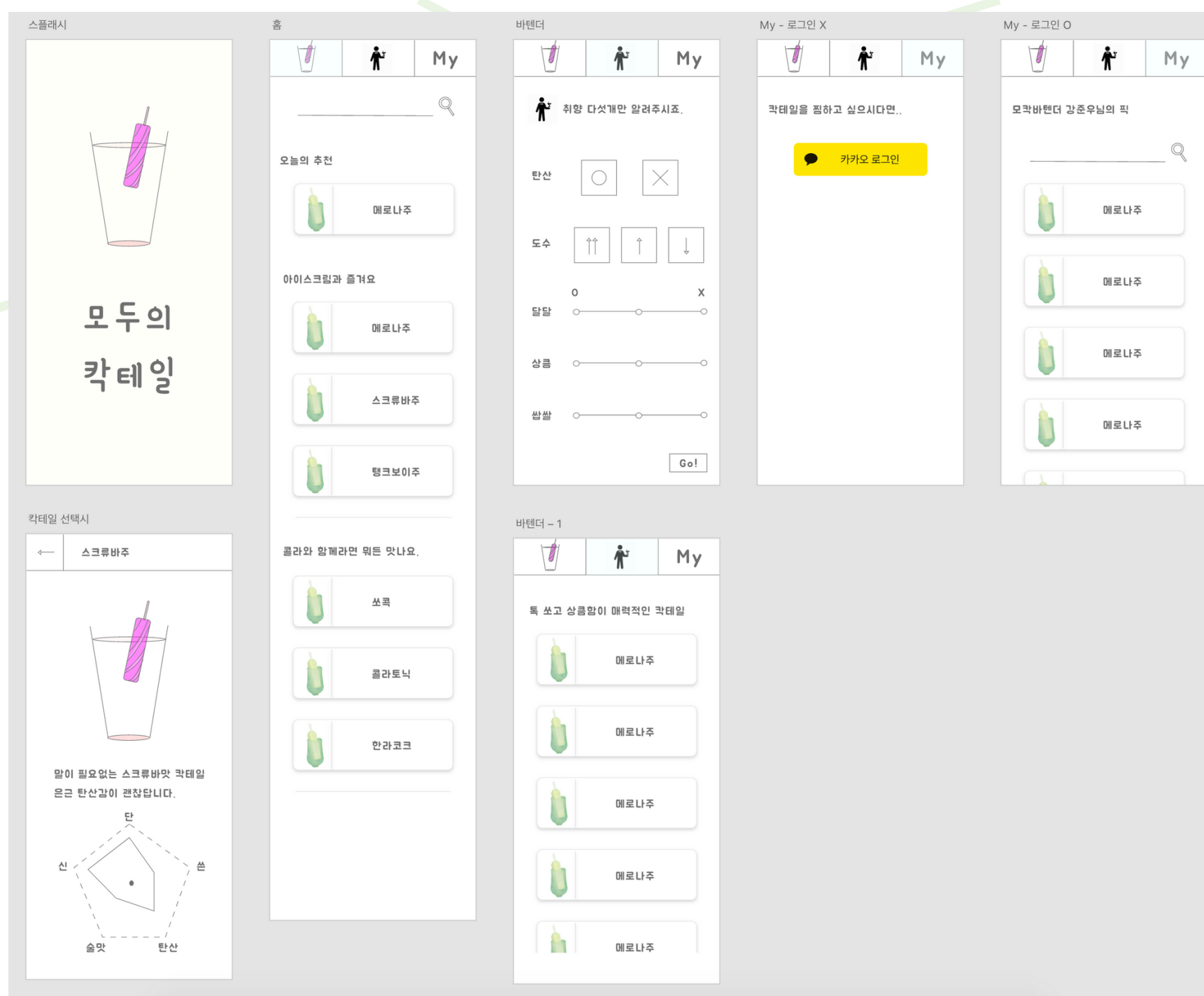
Adobe XD

: 가장 유명한 프로토타이핑 툴.  
학교에서 무료로 제공합니다.  
사용법 익히는데 30분~1시간

카카오 오븐

: 무료 & 단순한 사용법이 강점인 툴.  
드래그앤드롭으로 웬만한 건 다 씀.

보다 전문적인 디자인을 원한다면  
어도비 포토샵 & 일러스트레이터



### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 2차 디자인

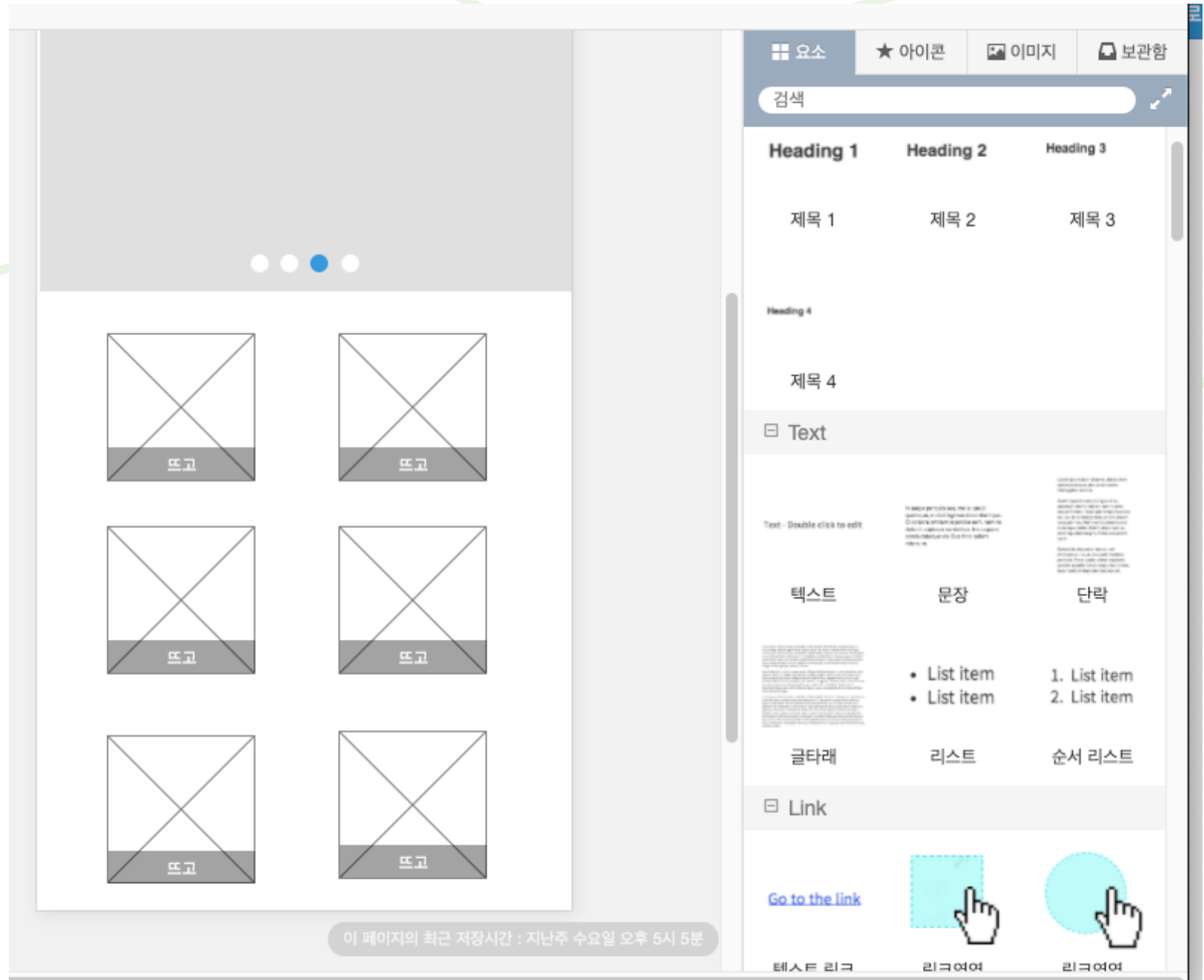
#### Adobe XD

: 가장 유명한 프로토타이핑 툴.  
학교에서 무료로 제공합니다.  
사용법 익히는데 30분~1시간

#### 카카오 오븐

: 무료 & 단순한 사용법이 강점인 툴.  
드래그앤드롭으로 웬만한 건 다 씀.

보다 전문적인 디자인을 원한다면  
어도비 포토샵 & 일러스트레이터



### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 2차 디자인

Adobe XD

: 가장 유명한 프로토타이핑 툴.  
학교에서 무료로 제공합니다.  
사용법 익히는데 30분~1시간

카카오 오븐

: 무료 & 단순한 사용법이 강점인 툴.  
드래그앤드롭으로 웬만한 건 다 씀.

보다 전문적인 디자인을 원한다면  
어도비 포토샵 & 일러스트레이터





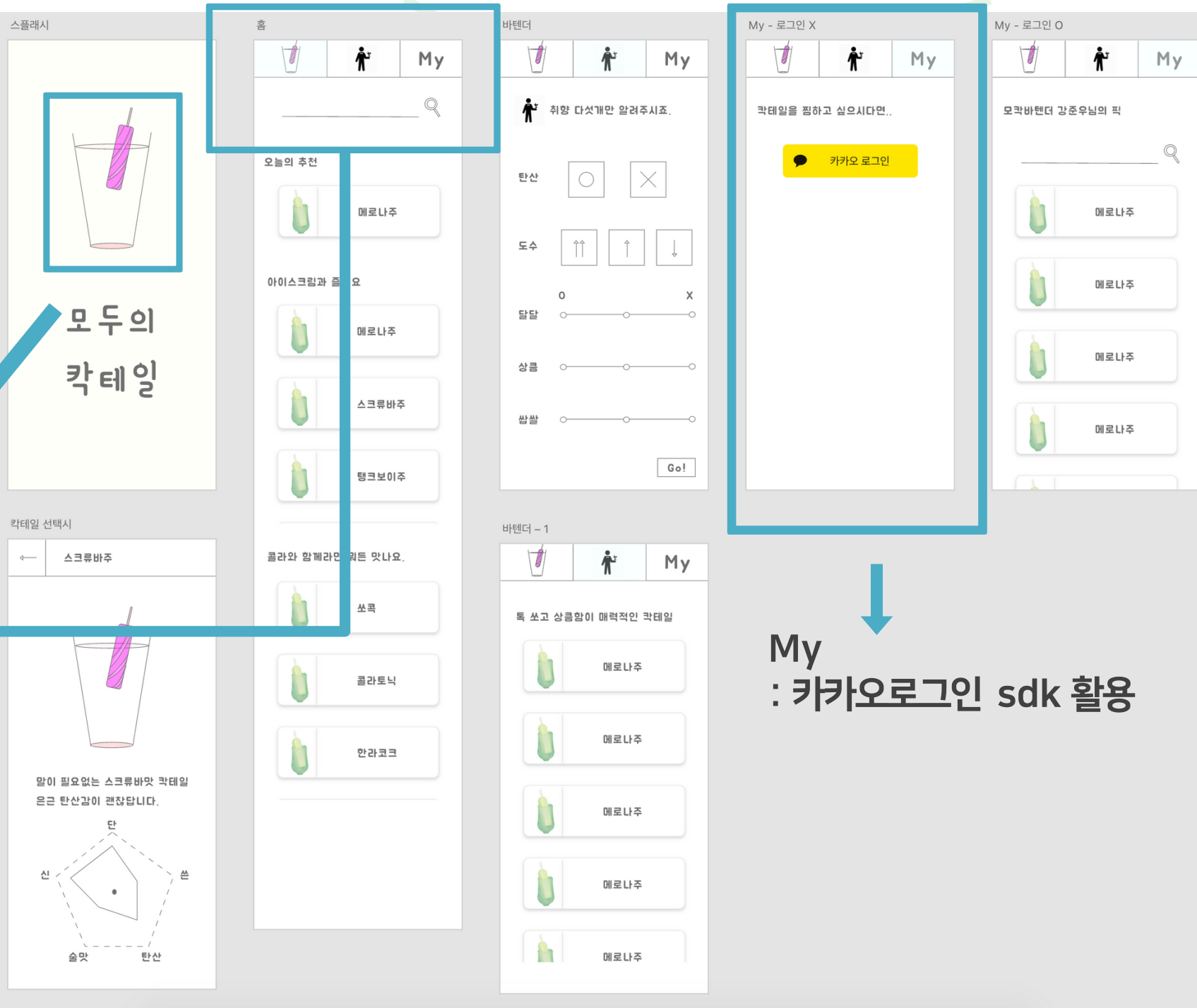
### 3. 1달차 : 기획과 설계

## 역할별 설계 - 앱

스플래시  
: 스크류바 풍당 애니메이션 적용

커스텀 액션바 & 검색  
자동완성  
: 안드로이드 독스 참조

등등..



# 역할별 설계 - 서버

## DB Schema

### 1. User

- A. name(string) : 유저의 이름
- B. token(string) : 유저의 토큰
- C. jjims[(FK -> cocktail) : 찜목록

### 2. Cocktail

- A. name(string) : 칵테일 이름
- B. img(string) : 칵테일 사진
- C. alcohol(float) : 칵테일 도수
- D. sprite(int) : 칵테일 탄산도 (5 점만점)
- E. sweet(int) : 칵테일 단맛 (5 점만점)
- F. sour(int) : 칵테일 신맛 (5 점만점)
- G. bitter(int) : 칵테일 쓴맛 (5 점만점)
- H. Ingredients[(FK -> ingredient) : 재료 목록
- I. recipe[(string) : 재료 레시피
- J. theme[(FK -> Theme) : 칵테일 테마

### 3. Ingredient

- A. name(string) : 재료의 이름
- B. img(string) : 재료의 사진

### 4. Theme

- A. name(string) : 테마 이름
- B. Cocktails[(FK -> cocktail) : 해당 칵테일

## API

### <cocktails>

GET /cocktails : 전체 칵테일 조회 -> img, name 리턴

- searchBy : 검색어
- sprite : 탄산
- alcohol : 도수
- sweet : 달달
- sour : 상큼
- bitter : 씁쓸

GET /cocktails/:id : 특정 칵테일 조회 -> 전체값 리턴

### <User>

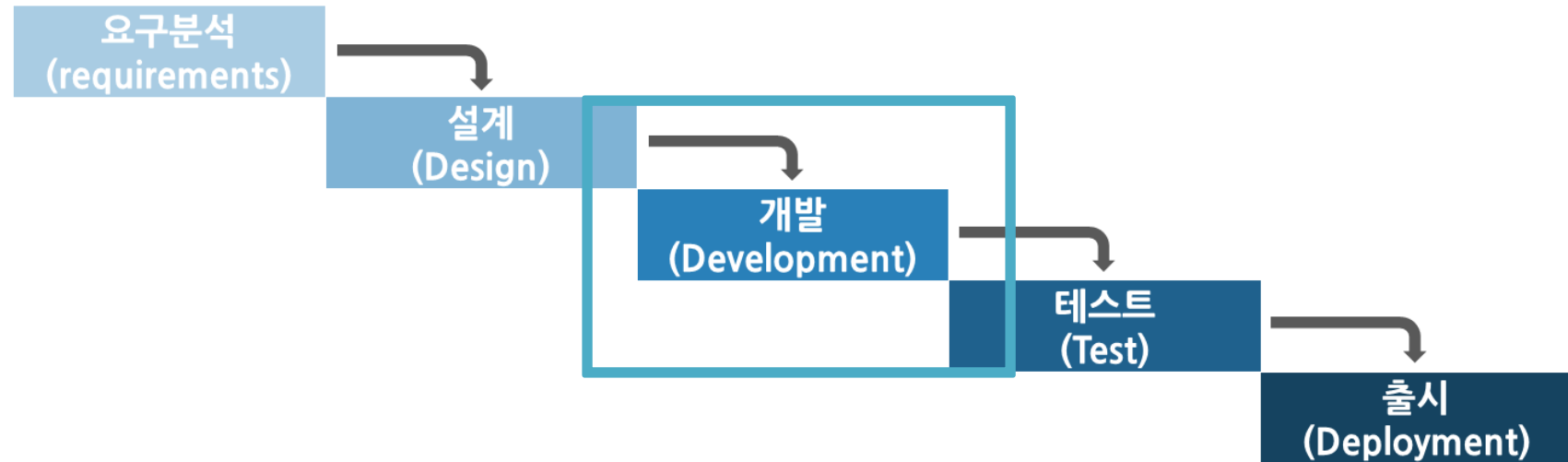
GET /user/:id/jjims : 특정 유저의 찜목록 조회 -> img, name 리턴

POST /user/:id/jjims/:id : 특정 유저의 찜목록에 특정 칵테일 추가 -> statusCode 리턴

DELETE /user/:id/jjims/:id : 특정 유저의 찜목록에 특정 칵테일 삭제 -> statusCode 리턴

## 2달차 : 구현

구현 또 구현



## 4. 2달차 : 9현

### 구현 팁

설계에 따라 코딩을 잘 하시면 됩니다.  
별다른 팁 없음.

설계가 튼튼할수록 구현 기간은 줄어듭니다.

## 4. 2달차 : 구현

# 협업 시 은근 신경써야 할 사항들

## 1. 들여쓰기 칸 수

### 2칸을 쓰자

- 장점 : 한 화면에 많은 정보가 담김.
- 단점 : 여백이 적어 보다 덜 깔끔함.
- 추천언어 : HTML, CSS 등 반복적인 많은 정보가 담기는 언어

```
/**
 * 이름을 이용해 작업중인 페이지가 등록되어 있는지 찾는다
 * @param name
 * @return pageEntry = { id: ..., name: ..., user: ..., startDate: ... }
 */
var findByPageName = exports.findByPageName = function(name) {
  for(var key in workingPageList){
    if ( workingPageList[key].name == name ){
      return workingPageList[key];
    }
  }
};
```

### 4칸을 쓰자

- 장점 : 깔끔하고 코드를 읽기 편함
- 단점 : 여백이 많아 공간낭비
- 추천언어 : JS, Python 등 로직이 중요한 언어

```
/**
 * 이름을 이용해 작업중인 페이지가 등록되어 있는지 찾는다
 * @param name
 * @return pageEntry = { id: ..., name: ..., user: ..., startDate: ... }
 */
var findByPageName = exports.findByPageName = function(name) {
  for(var key in workingPageList){
    if ( workingPageList[key].name == name ){
      return workingPageList[key];
    }
  }
};
```

## 4. 2달차 : 구현

# 협업 시 은근 신경써야 할 사항들

## 2. 네이밍 컨벤션 (변수명 짓기)

### UpperCamelCase

- 파일이름, 클래스명 등
- 뭔가 중요해보이는거

### lowerCamelCase

- 변수명, 함수명
- 장점 : 공간절약
- 단점 : 가독성

### snake\_case

- 변수명, 함수명
- 장점 : 가독성이 좋음
- 단점 : 공간차지

## 4. 2달차 : 구현

# 협업 시 은근 신경써야 할 사항들

## 3. 커밋메세지 컨벤션 (커밋메세지)

카카오로그인으로 이

 KangJunewoo committed on 7 Aug

[DOCS] 학습 팁 & TODO 정리

 KangJunewoo committed on 7 Aug

인증토큰 받기 성공, 위

 KangJunewoo committed on 7 Aug

[UPDATE] Project C - 햄버거 메뉴 구현(기능 아직)

 KangJunewoo committed on 7 Aug

still trying kakao

 KangJunewoo committed on 7 Aug

[UPDATE] Project C - 버튼 누를시 index -> main 이동 성공

 KangJunewoo committed on 7 Aug

fix account url, tr

 KangJunewoo committed on 7 Aug

[UPDATE] Project C 인덱스페이지 뷰페이지 완성

 KangJunewoo committed on 7 Aug

[UPDATE]	새로운 기능 추가
[FIX]	버그 수정
[REFACTOR]	코드 리팩토링
[MODIFY]	기능 및 내용 수정
[DELETE]	기능 삭제
[DOCS]	문서 작성 및 수정

4. 2달차 : 구현

협업 시 은근 신경써야 할 사항들

4. 주석

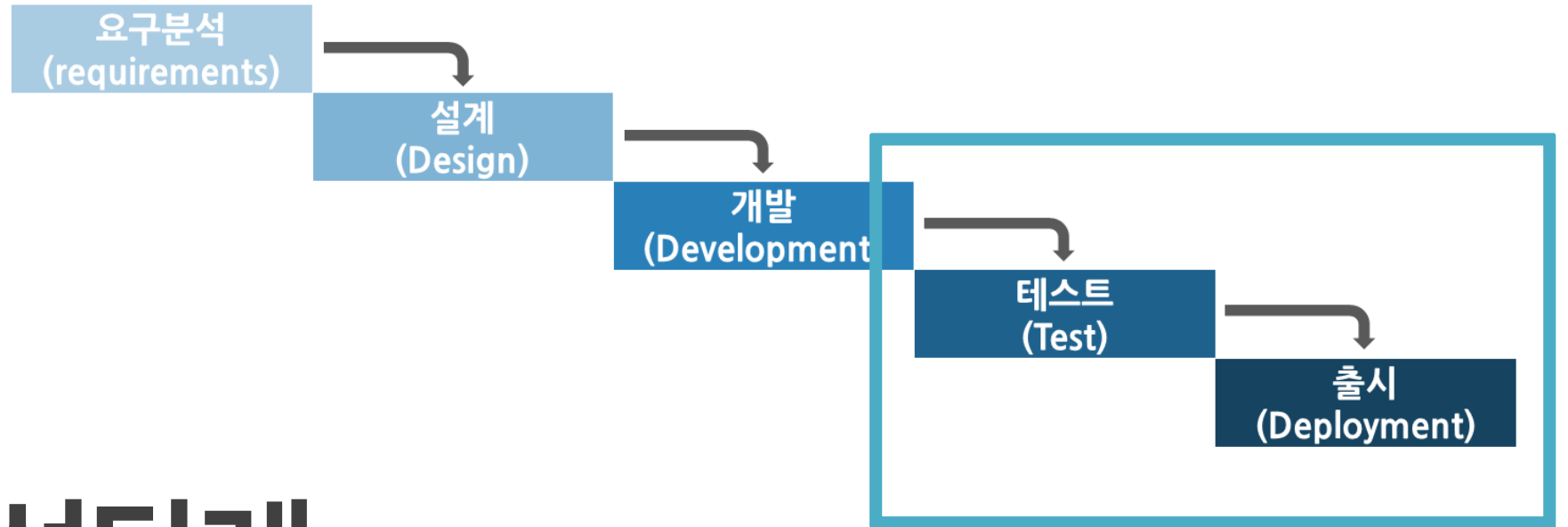
잘 달도록 합시다.

특히 남이랑 같이 작업하는 부분!



# 3달차 : 완성단계

v 1.0 배포 & 문서화



## 5. 3달차 : 완성 단계

### V 1.0 완성

에러를 계속 잡아나갑니다.  
이 때 주석이 잘 달려있어야 유지보수하기 용이.

## 5. 3달차 : 완성 단계

**배포**

**웹**

### 1. 클라우드 환경 배포 (필수)

github pages / aws & gcp & azure / cafe24 / pythonanywhere

### 2. 원하는 도메인 달기 (선택)

freenom / aws registrar / 수많은 도메인 제공 사이트들

### 3. HTTPS 달기 (선택)

## 5. 3달차 : 완성 단계

### 배포

#### 모바일 앱

1. 빌드
2. 스토어에 올리기 or expo 사용



Google Play



App Store

#### 데스크톱 앱

1. 빌드
2. Exe 파일 깃헙에 배포

#### StickerApp v1.0

 KangJunewoo released this on 5 Jul

#### StickerApp v1.0

처음 시도해보는 C#기반 프로그램이고, 개발자 라라 유튜브를 따라해 만들었습니다. ([링크](#))

압축을 푼 뒤 Lucifertaker.exe와 Resources 폴더가 같은 디렉토리 내에 있는 상태에서 exe 파일을 실행시켜주세요.

시스템 트레이의 아이콘에 오른쪽 마우스 클릭을 통해 종료가 가능합니다.

#### Assets 3

 [Lucifer.zip](#)

 [Source code \(zip\)](#)

 [Source code \(tar.gz\)](#)

## 5. 3달차 : 완성 단계

### 문서화 - 깃헙 리드미

프로젝트의 설명서 격이니 잘 달도록 합시다.

마크다운 기본적인 문법은 알고 들어가면 좋아요!

## 교수자 - 학습자 상호참여형 스트리밍 플레이어 : iCam-plus

2020-1 성균관대학교 Co-Deep Learning 출품작

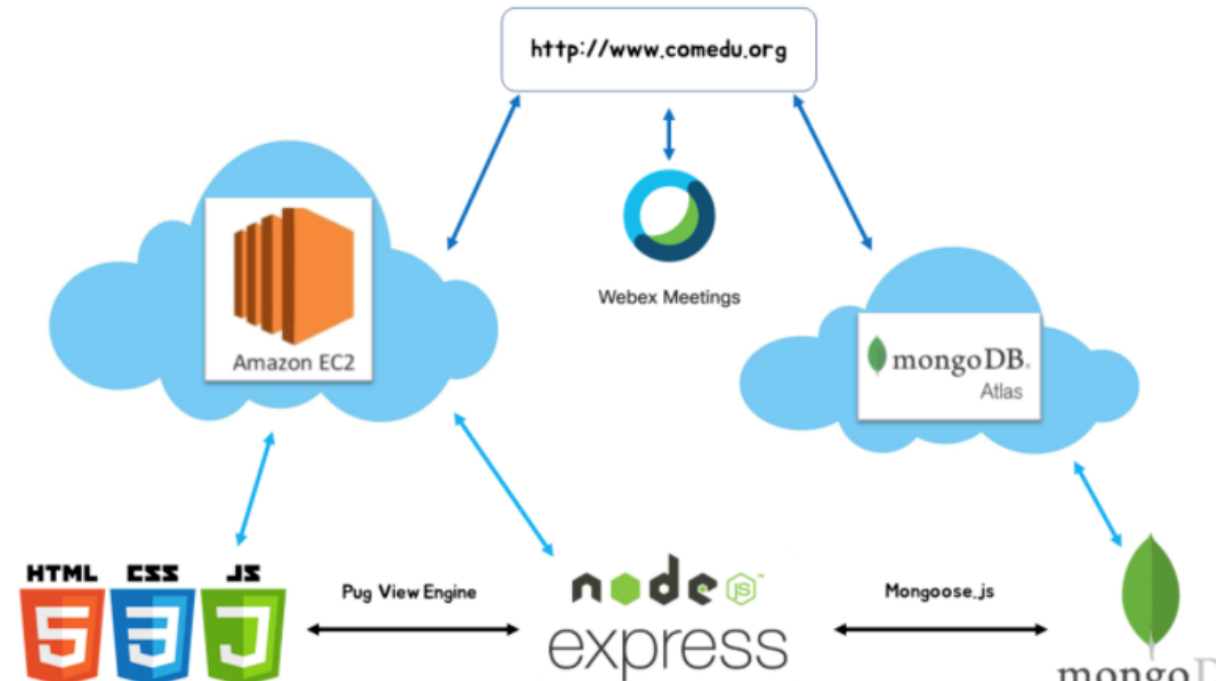
배포링크 <[www.comedu.org](http://www.comedu.org)>

- 프로젝트 설명: iCam-plus (교수자 - 학습자 상호참여형 스트리밍 플레이어)
- 공모전 일자: 2020.05 ~ 2020.07
- 주관: 성균관대학교 대학혁신과공유센터

### 🔔 프로젝트 배경 및 목적

- 온라인 교육 상 발생하는 질의응답 과정의 고충에 대한 해결
- 강의를 시청하며 질문을 작성, 화상 질문을 통해 즉각적인 피드백 가능
- 온라인 상에서 원활한 소통을 제공하고 동시에 수업의 참여를 확대시켜 교육의 효과성을 제고하고자 함

### 🔔 기술 구조도



## 5. 3달차 : 완성 단계

### 문서화 - 블로그

보다 개인적인 느낀 점, 배운 점 위주로.

기록으로 남기는 게 의미있기도 하고

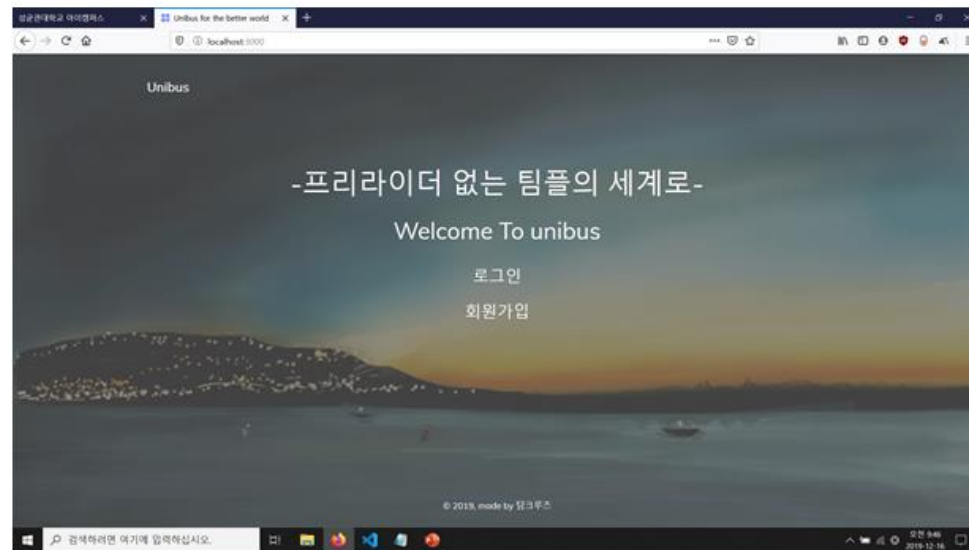
나중에 취업때 깃합이랑 같이 내기 좋습니다.

## UNIBUS 프로젝트



junewookang Follow

Jan 6 · 3 min read



UNIBUS index page

지난 2학기 학교수업으로 ‘알고리즘’ 과목을 들었는데, 거기서 팀프로젝트를 했었다.

알고리즘 기법들 중 우리 팀은 greedy algorithm을 사용했어야 했고, ‘대학교 팀프로젝트를 도와주는 웹사이트’를 주제로 정하게 되었다.

지난 웹 프로젝트들과 달라진 점이 있다고 하면 자료구조 수업에서도, uniband 프로젝트에서도 항상 내가 배워가는 입장이었는데, 이번엔 내가 총대를 땀다는 점이다.

# tips

**0달차에 적어도 기술에 대한 경험은 제대로 해보는게 낫습니다**

ex) 소화못한 electron & socket.io 강의.. -> 플젝 시작 때 많이 헤멤.

**설계 때 과도하게 욕심부리다가 프로젝트가 산으로 간 경험이 많습니다.**

유저 1000 명이 동시에 접속해도 바로바로 빠르게 반영되는 웹을 만들거야!

테스트하기 위해 필요한 엄청난 더미데이터, 규모에 비해 온전치 않은 기능, 처음 시작하는 리액트  
폭-파

**어차피 구현하면서 설계 바꾸긴 합니다.. 다만 변수를 최소화하는 것 뿐!**

대신 설계를 안하고 바로 구현에 들어가면 우왕좌왕할 공산이 큼니다.

**노션 / 슬랙같은 협업툴 파면 좋습니다**

카톡으로 주고받는 것보단 문서로도 남길 수 있고, 보다 체계적이더라구요.



**프로젝트 화이팅!!**