|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Makers’ Day 페어 팀 일지 | | |
| 작성자 : 김준수 | | | | | |
| 일 자 | 2023년 7월 22일 금요일 2주차 | | 팀 명/  활동 시간 | 에이지 오브 울트론 팀 / 3 시간 | |
| 참가자 | 김준수, 천승원 | | 장소 | 동아리방 ( 대면 ) | |
| 페어 팀  역할 | 백엔드 | | | | |
| 활동 내용 | - 로그인 뷰(view)최적화 | MVC의 V(view) 분리하기  : 기존에 자유분방하게 존재하던 html 파일들을 ejs 형태로 바꾼후 view 폴더에 정리했다.  - 라우팅 분리  : 서버를 킨 다음 데이터를 주고 받는 과정이 한 파일에 존재했었는데 그중에서 라우팅 부분을 분리하여 정리했다.  - MVC의 C(controller) 컨트롤러 분리하기  : 라우팅 부분에서 컨트롤러 부분( (req, res) => res.render(“도메인”) )을 따로 분리하여 정리했다.  - app.listen()모듈화  : 서버를 띄워주는 코드를 따로 분리하여 파일을 만들었다.  # module.exports = 아무개; 를 이용하여 파일 간 데이터 전송이 가능하게 만드는 것이 중요.  - package.json | package-lock.json | node\_modules | npm start  : json 파일을 통해 모듈을 관리하며, node.js 명령어 사용을 일일히 하기 번거로워 npm start라는 시작 명령어를 따로 만들었다.  - 깃과 깃허브에 노드 프로젝트 업로드  : 파일을 주고 받기에는 실시간으로 하는 것도 어려울 뿐만 아니라 파일의 크기가 점점 커져서 불편함을 겪어 노드 프로젝트를 깃허브를 이용해 업로드하기로 결정하여 진행했다.  - 폴더 구조 최적화  : 업계에서 통상적으로 사용하는 폴더 구조형태로 파일들의 정리를 진행했다.  - 프런트를 위한 JS 만들기 | public 폴더 연결  : 디자인을 위한 css, js 파일들을 ejs에 적용시키기 위해 public 폴더를 만들어 연결시키는 과정을 진행했다.  - nodemon으로 서버 띄우기 | 개발 생산성 높이기  : 서버를 껐다 켰다 반복하는 과정을 없애기 위해 수정사항이 있을 때 마다 자동으로 서버를 재실행 시켜주는 nodemon을 적용했다.  - DOM으로 HTML 객체 제어하기 | 프런트 기능 구현  : 프런트 부분에서 데이터를 넘겼을 때 백엔드에서 그 데이터를 활용할 수 있도록 document 를 이용하여 데이터 받는 것을 진행했다. | | | | |
| 활동 사진  (팀원,활동 사진) |  | | | | |