

(개발)프로젝트 팀(활동, 티칭)일지

활동차수	(1)회차		일시	2025/09/25
활동장소	Discord (온라인 화상 통화)			
프로젝트명	게임 아이디어 인큐베이팅 플랫폼			
멘토링 팀 참석자	학년	(2)학년	학부(과)	소프트웨어학부
	팀장	박성웅 (2022041033)	팀번호	7
	팀원	박정환(2022041038), 하희찬(2022041041)		

활동 내용	주요내용	<p>1. 스크럼이란 무엇인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스크럼은 프로젝트 관리를 위한 하나의 방법론으로, 프로젝트에 참여하는 인원의 역할을 나누고 주기적으로 개발 및 미팅을 통해 프로젝트를 개발하는 방식이라고 볼 수 있다. - 주요 역할은 무엇을 만들지 결정하는 제품 책임자 규칙 준수와 장애물 제거에 주력하는 스크럼 마스터, 실제로 개발에 참여하는 개발팀 이렇게 3가지가 있다. - 스크럼의 핵심은 짧은 반복 주기 + 매일 협력을 통한 발전 + 발전을 통한 지속적인 개선을 목적으로 한다. <p>2. 스크럼을 팀 활동에 어떻게 적용할 것인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팀 역할 분담 : 이번 프로젝트에서는 모든 조원이 프로젝트의 관한 내용을 수행할 수 있어야하기에 팀 역할은 크게 나누지 않는다. 단 방향성을 검토하는 리더는 있어야한다. - 팀 활동 : 스프린트 주기를 1주로 잡아 차근차근 프로젝트를 완성해나가는 것을 목표로 하고 데일리 스크럼은 Discord상에서 15분 정도의 짧은 회의를 진행하여 진행 상황을 공유하는 방식으로 진행한다. 스프린트 주기 종료 후에는 교수님의 팀 미팅 피드백을 토대로 문제점 개선 방안에 대하여 토론한다. <p>3. 실습 중의 문제점</p> <ul style="list-style-type: none"> - H2 데이터베이스를 정상적으로 사용할 수 없어 h2-console에 접속할 수 없는 문제가 발생했다. 이는 STS 4.0.0 스냅샷, 24버전 자바와의 버전 호환성 문제로써 최신 정식 릴리스 3.3.4버전과 21버전 자바로 컴파일하니 문제가 해결되었다. - 이외의 문제는 사소한 오타 이외에는 발생하지 않음.
	향후계획	<p>다음주 까지의 목적 - 현재 올라와있는 스프링부트의 기본 개념 및 기능 익히기를 통해 개발 환경 구축 및 데이터베이스 관리 방식 결정(h2 or sql) 각자 공부 후 깃허브 레포지토리에 각자 진행상황 업로드</p>
티칭 내용	<p>- 7조는 교수님과 팀티칭 미 실시(다음 주차에 진행 예정)</p>	
담당교수* 확인	강재구	

※ 활동증빙자료 별도 첨부

[별첨 : 활동 증빙 자료]

