

코드 수선모임

11월 27일 (목)

코드 수선 모임

- 부트캠프도 끝낸 마당에 뭐먹고 살지 같이 걱정하고 한탄하는 모임.
- 매일 새로운 시가 나오고... 취업 특강가면 자꾸 공포감을 주고... 뭔가 격동의 시기인 것 같지만 개발 자체의 재미와 전문성을 같이 찾아가는 모임
- (북마크만 해놓고 영원히 보지않는...)개발에 대한 글들을 같이 읽어보고 이야기 나누는 모임
- 일단 계획하고 나중에 수습하는 모임
- 같이 읽은 내용을 기반으로 개발하고 공유하는 모임

요즘 어떻게 지내시나요...? 🍂

11월 5일 코드잇이 끝났다.. 벌써 11월 27일

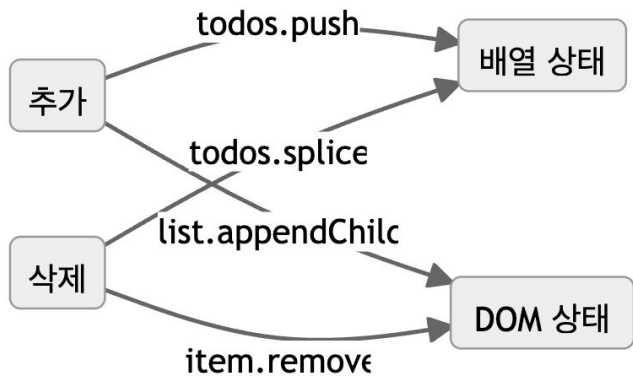


같이 읽어볼 내용

프론트엔드 상태 관리의 지도 - (1) 상태란 무엇인가

<https://twinstae.github.io/map-of-frontend-state-management-1/>

문제점: 바닐라 JS로 구현한 명령형 상태 관리



- ➔ 기능을 추가할 때마다, 여러 상태를 업데이트 하는 코드를 추가해야한다.
- ➔ 서버 상태, localStorage 등 새로운 공간의 상태가 추가되면 복잡도 상승
- ➔ 내가 할 일 = 상호작용의 수 X 상태의 수

같이 읽어볼 내용

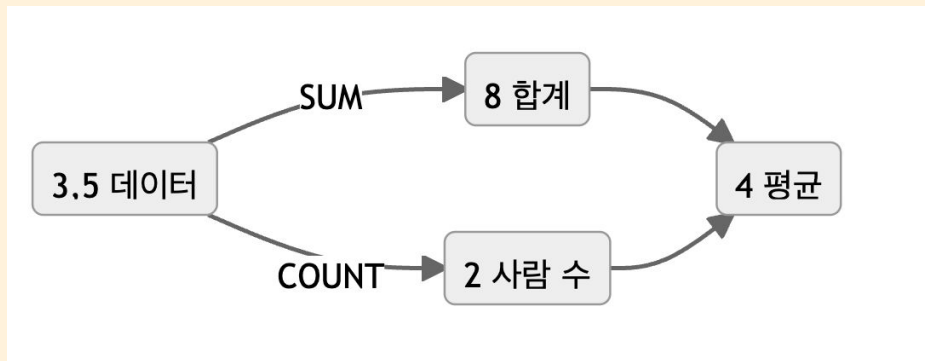
해결책: React의 경우

상태가 변경되면 React는 해당 컴포넌트를 다시 **실행 (re-render)**하고, JSX를 기반으로 새로운 가상 DOM(Virtual DOM)을 구성합니다. 이 새로운 트리와 이전 렌더링 결과를 비교(diffing)한 후, 실제 DOM에는 바뀐 부분만 최소한으로 반영(commit phase)합니다.

<https://velog.io/@rimmz/React-%EC%84%A0%EC%96%B8%ED%98%95Declarative-%EC%BD%94%EB%93%9C-%EC%9D%B4%ED%95%B4%ED%95%98%EA%B8%B0>

같이 읽어볼 내용

반응형 패러다임



엑셀의 예시

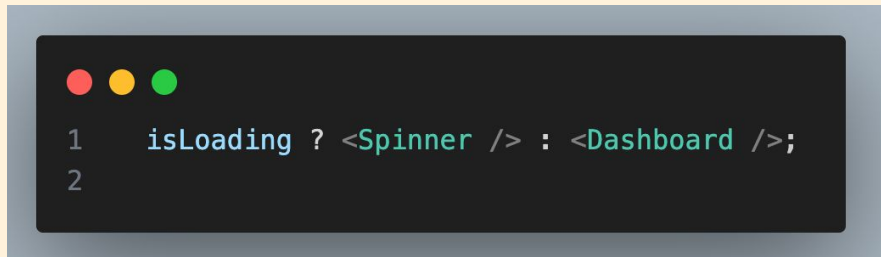
- ➔ 값이 변하는 이벤트가 발생하면, 알아서 변경이 전파된다. 해당 값을 사용하는 UI가 업데이트 된다.
- ➔ React의 `useState`는 그냥 변수가 아니라, view가 연결된 state다.

같이 읽어볼 내용

선언형 패러다임

React는 상호작용이 많은 UI를 만들 때 생기는 어려움을 줄여줍니다. 애플리케이션의 각 상태에 대한 간단한 뷰만 설계하세요. 그럼 React는 데이터가 변경됨에 따라 적절한 컴포넌트만 효율적으로 갱신하고 렌더링합니다.

<https://ko.legacy.reactjs.org/>



- ➔ React에서 선언형 코드는 수행해야하는 명령은 숨기고, 데이터와 UI의 관계만을 나타낸다.
- ➔ but, 우리가 선언적으로 반응형 코드를 작성하더라도, 컴퓨터는 명령형으로 굴러간다. 추상화, 캡슐화된 함수, 기능들도 깊은 내부에서는 명령형으로 작성된다.

이야기 나누어볼 주제들 🤔...

1. 명령형? 선언형? React 프로젝트에서 둘 중 하나를 어떤 경우에 선택할 수 있을까요? 그렇게 할때 장단점은 무엇일까요.

(페이지 jsx, 컴포넌트 jsx, hook, util ...)

-
- 2. 클라이언트 상태 관리, 서버 상태 관리의 차이
상태 관리 라이브러리는 어떤 것들이 있고 언제 쓰면 좋을까요?
 - zustand, redux toolkit <- 어떤 상태관리 라이브러리를 써봤고, 어떤 방식으로 쓰는지
 - react-query <- ""

다른 이야기...

1. 취업이 현재 목적이라면, 지금 뭘 하는게 좋을까요? 어떤 걸 하고 계신가요?
 - 공부, 코딩, 입사지원
 -
 2. 사이드 프로젝트?
 3. 코드 뜨개방
- 1시 ~ 4시 (월, 수, 금) : 모여서 각자 할 일하는 시간
- 노션 달력 이용해서 참여자 이름 적기

다음 시간에 같이 읽어볼 내용...

선언적 프로그래밍에 대한 착각과 오해

문법이 아닌 사고방식의 전환이 만드는 진정한 선언적 코드

<https://evan-moon.github.io/2025/09/07/declarative-programming-misconceptions-and-essence/>

상태에서 관계로: 선언적 오버레이 패턴 (Declarative Overlay Pattern)

overlay-kit으로 배우는 선형적 정보 흐름과 인지 부하 재분배

<https://evan-moon.github.io/2025/10/07/declarative-overlay-pattern-with-overlay-kit/>

모임에 기여하기

- ➔ 같이 읽어볼 내용 선정 및 구글 PPT 정리
- ➔ 개발 관련 주제로 짧은 발표(5~10분내외, 리팩토링, 사이드프로젝트 소개 등)
- ➔ 모임에 대한 아이디어 공유

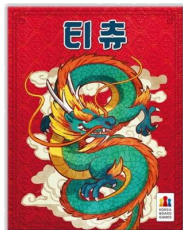
...

발표 주제 예시

프론트엔드 기술 면접 질문

10분 테코톡

! 구인: 온라인으로 보드게임 하실분 구해요!!



★ 7.4 | 📊 2.13 ⓘ | 전체 325위

화이트홀 미스테리

Whitehall Mystery 2017년

게임평점 7.4점, 난이도 2.13 점으로 1

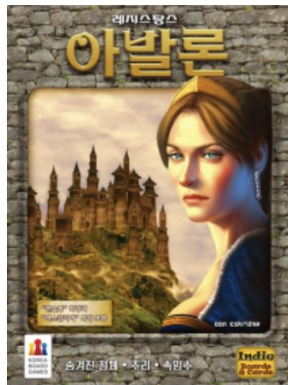
2-4명(베스트:2인,추천:3인) · 45-60

디자이너 Gabriele Mari, Gianluca S

아트웍 Alan D'Amico, Gianluca S

출판사 Edge Entertainment, Gioc

전체 제작 정보 확인 boardgameGeek



★ 7.9 | 📊 1.74 ⓘ | 전체 61위 | 파티

레지스탕스: 아발론

The Resistance: Avalon 2012년

게임평점 7.9점, 난이도 1.74 점으로 13세 0

5-10명(베스트:7인,추천:6인) · 30분 · 13

디자이너 Don Eskridge

아트웍 Luis Francisco, George Patsouras

출판사 Broadway Toys LTD, Matagot, Gé

전체 제작 정보 확인 boardgameGeek