에니악 프로젝트팀 G&T 최종 발표를 하게 된 팀장 김 레인입니다. 저희는 C언어를 사용해 프로젝트를 진행하고 있으며 19학번 신입생들로 구성되어 있습니다.

(슬라이드를 넘기며) 모듈화 프로그래밍 방식으로 진행을 하려 했지만 팀원들의 C언어 이해도가 아직 높지 않고 프로젝트를 해본 경험도 없기 때문에 결과물을 기본기 정도로 개개인이 만들어내고 그 소스들 중 한 부분 씩 합쳐서 하나의 소스로 만드는 것을 목표로 하며 프로젝트를 참여하는 경험에 더 의미를 두기로 했습니다. 경험도 중요하지만 얻어 갈 수 있는 지식과, 성과물, 자신의 코드를 포트폴리오로 정리하는 방법 같은 것에도 중점을 두고 있습니다.

(슬라이드를 넘기며) 첫 번째 회의에서는 GitHub Desktop을 사용해 편리하게 깃을 이용하는 방법을 배우고 사용했고, 프로젝트를 보다 가독성 좋고 편리하게 진행할 수 있도록 Trello를 배웠습니다. 또 팀원들이 아직 C언어가 미숙했기 때문에 코딩 도장이라는 사이트를 이용해 C언어 복습과 예습을 실시하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 이렇게 깃 허브 데스크톱을 이용해서 (슬라이드를 넘기며) 이렇게 깃 허브에 push 하고 또 다른 사람이 push 해 둔 것을 pull 해서 가져오는 것을 편리하게 하고 있으며 (슬라이드를 넘기며) 이렇게 Trello를 활용해서 프로젝트를 보다 체계적으로 진행하고 있습니다.

(슬라이드를 넘기며) 두 번째 회의에서는 코딩도 장 진행도를 확인하고 완료하지 못한 팀원은 부팀장의 도움을 받아 재진행을 시켰고, 1차 프로젝트를 진행하기 위한 공지와 난수 사용법에 대해서 가르치고 익혔습니다. 또한 프로젝트를 진행하면서 생기는 문제들, 예를 들어 참여율이 저조한 팀원과 같은 문제를 어떻게 해결해낼 것인가에 대해 방안들 마련하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 여기 고당 도장 사이트에서 C언어 강의를 들어가 (슬라이드를 넘기며) 이런 식으로 유닛을 진행할 때에 (슬라이드를 넘기며) 퀴즈와 연습문제, 심사 문제들을 목표로 진행을 하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 1차 프로젝트로 동전 던지기 게임을 시작하였는데 PC와 플레이어 간 진행되는 게임이며 동전의 앞뒤를 선택해 승패를 가리는 게임을 제작하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 이 프로젝트를 진행하기 위해 스탠더드 라이브러리 헤더 파일과 타임 헤더 파일을 이용한 난수에 대해서 배웠습니다. 또 프로젝트를 진행할 때에 팀원들 개개인의 코딩 스타일과 복붙 여부를 확인하기 위해 (슬라이드를 넘기며) 아까 보여드렸던 이 퀴즈와 문제 소스들을 모두 (슬라이드를 넘기며) 이렇게 깃 허브에 push 하도록 하였습니다.

(슬라이드를 넘기며) 세 번째 회의에서는 2차 프로젝트를 진행하기에 앞서 순서도와 알고리즘에 대한 이해도가 필요해 보였기 때문에 이를 위한 일정을 잡았고 (슬라이드를 넘기며) 이런 식으로 개개인이 모두 프로젝트 코드를 짠 뒤 그것을 하나로 합치기 위해 깃 허브에 push 하였습니다. 1차 프로젝트에서 보였던 미숙한 부분에 대해 피드백을 해주었는데 예를 들어 (슬라이드를 넘기며) 모든 팀원들이 이렇게 변수명을 a, b, c 또는 num1, num2 와 같이 짜는 문제점에 대해서 변수명을 보고 이 변수의 기능이 연상이 가게끔 단어를 선정하는 것이 좋을 것 같다는 피드백을 해주었습니다.

(슬라이드를 넘기며) 네 번째 회의에서는 1차 프로젝트 소스를 하나로 합쳐 디버깅해보았고 그 과정에서 발생한 오류에 대해서 의견을 나누었습니다. 오류가 많지는 않았지만 대표적으로 변수명이 어떠한 기능을 하는지를 파악하지 못해 발생하는 오류가 가장 많아 앞으로는 이전에 진행했던 피드백대로 변수명을 연상되도록 짓기로 하였습니다. 또한 2차 프로젝트에서 중요하게 쓰일 구조체와 배열, 함수, 포인터 부분에 대해 다시 한번 복습하는 시간을 가졌고 이 4개를 사용하는 과제를 내주어 제출하기로 하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 이런 식으로 제가 코드를 하나로 합쳤고 (슬라이드를 넘기며) 디버깅까지 하여 정상작동이 되는 것을 모두 확인하였습니다. (슬라이드를 넘기며) 또한 구조체를 잘 활용하기 위해서 팀원 프로필을 입력하고 한 번에 출력시키는 과제를 내주어 모두 깃 허브에 push 하였고 (슬라이드를 넘기며) 그동안 순서도와 알고리즘에 대해서 어느 정도 배웠기 때문에 팀원들이 이번 과제부터는 어느 정도 정돈된 코딩을 보여주었습니다. (슬라이드를 넘기며) 또 1차 프로젝트로 진행했던 동전 던지기를 함수와 구조체를 활용하여 코드를 짜는 과제와 사칙연산 계산기를 구조체와 함수, 포인터를 사용해 코딩하는 과제를 내주었고 (슬라이드를 넘기며) 모두 이렇게 완료하고 깃 허브에 push 하여 (슬라이드를 넘기며) 이렇게 처음보다 나아진 코딩들을 모두 보여주었습니다.

이로써 팀원들이 이제 어느 정도 C언어 코딩과 프로젝트 진행 방식에 익숙해졌다 생각하기 때문에 앞으로 진행할 2, 3차 프로젝트는 조금 난이도가 높은 것들을 진행해볼 예정입니다. 여기서 발표 마치겠습니다. 감사합니다.