실전코딩 1강. 홍영기 강사님(라이엇게임즈 Dev manager)

강의 개요: 실무에 관련된 것.(좋은 코드 짜기, 업계의 도구, 신입 교육과 유사하게 한다.)

실습/과제 많음. 슬랙(협업 툴) 이용 \*\*제출기한 엄수! 그 이후엔 절대 받지 않는다.

앞으로 슬랙을 계속 쓸 예정!

‘협업’이 이 수업의 목적인 듯.

즉시성(temporary: 시작과 끝이 있다) 독특함(unique: 같은 프로젝트는 없다) 인지 필수.

제한 사항과 품질, 프로세스, 사람을 모두 만족하도록 고려 필요.

일하는 두가지 방식(mvp minimum viable product: 품질에 대한 타협 x)

-고객에 빠르게 가치를 전달 가능 or 불가능?

요구사항 고정 후 시간, 돈 접근(waterfall 방식)

시간, 돈 고정 후 요구사항 접근(agile 방식) 고객의 니즈가 유동성이 큼. It, 온라인에 적합’

요구사항에 따라 요구사항 추출

User story(사용자 스토리)

사용자의 관점에서 행위에 대해 코멘트를 단다. 설계와 비슷. 그러나 청사진이 있는 것은 아니다.

사용자와 상호작용하면서 고객과 함께, 고객 주도적으로 작성된다.

크기: Epic>Story>Task

좋은 요구사항은 독립적(각각의 스토리들이 독립적으로 실행 가능하게 쪼갬. 병렬적으로 개발 가능), 협상 가능(Epic레벨->story레벨처럼, 쪼갤 수 있어야함), 가치 있음(어떤 장점이 있는지 명확해야 함), 추정 가능(size를 추정 가능해야함. 그래야 쪼갤 수 있음), 적당한 크기(시간, 비용을 고정하는 애자일 방식에서 요구사항 수행 시 이게 중요함), 테스트 가능(명확하게 보여야함.)해야함.

‘[사용자의 부분]로서, [features]를 얻기 위해 [benefit]을 원한다.’

숙제: User story를 적는 것. “좋은 User story”로.