

Week 1. Flutter

지난주 OT에서는 Kotlin을 이용한 Android 개발과 하이브리드 앱을 만들 수 있는 Flutter 중에 선택이 필요했습니다. 스터디에서는 상의결과 **Flutter**를 사용하게 되었습니다. Flutter를 고르게 된 경위는 다음과 같습니다.

1. 하이브리드 앱의 유용성
2. 타 DSC의 운영 방향

현재 어플리케이션 개발은 Android 혹은 iOS 한 진영을 개발하는 것보다 한가지 언어로 하나의 프로젝트를 작성한 뒤 결과물로 두가지 플랫폼의 앱을 만들어 낼 수 있는 하이브리드 앱 개발을 선호하는 추세입니다.

Kotlin은 Android 한 플랫폼에만 종속되어 있는 언어로, iOS 진영의 Swift와 같은 위치에 있는 언어입니다. 이번 앱 클래스에서는 한 플랫폼에 속하는 내용보다 앞으로 활용하기 좋은 하이브리드 앱 개발이 더 도움될 것으로 판단되어 Flutter로 공부하기로 결정하였습니다.

덧붙여, 타 DSC의 앱 스터디들 또한 Kotlin보다 Flutter를 선호하는 것으로 확인되어 Flutter가 타 학교와 교류 혹은 정보 교류의 이득이 있을 것으로 예상되어 결정하게 되었습니다.

Strong & Weak

현재 Flutter는 다음과 같은 강점과 약점을 갖고 있습니다.

Strong

- 타 하이브리드 앱 개발 프레임워크 & 라이브러리보다 향상된 성능
- 구글에서 제공하는 Material Design을 따르는 위젯들
- 빠르게 커지고 있는 커뮤니티 크기

Weak

- 기존에 생소한 언어(Dart)를 배워야되는 어려움
- 시작 러닝커브가 높다 ..

Flutter는 VS Code로 간단하게 개발할 수 있으며, 다른 프레임워크 & 라이브러리보다 실제 어플리케이션 상의 성능이 뛰어나다고 이야기하고 있습니다. ([참고](#)) 그리고 구글에서는 본인들이 제공하는 매끄럽고 매력적인 디자인을 자랑으로 내세우고 있습니다. ([참고](#))

그러나 Java + Javascript 형태를 띄는 Dart라는 새 언어를 배워야하는 어려움이 있으며, 직접 공부해 본 경험으로는 환경 설정부터 다소 어려움을 겪는 문제가 있었습니다.

How to learn

Flutter는 한국어 자료가 많지 않기 때문에, 진입 장벽이 비교적 다른 플랫폼보다 높은 편입니다. 그렇기에 스터디 진행하는 방법은 두가지 방법으로 압축 중입니다.

1. 인프런에서 제공하는 Flutter 강의를 수강
2. 다 같이 Flutter 해외 도큐먼트를 따라 데모 작업

방법 (1)는 부족한 수업 자료 내용을 채울 수 있는 장점이 있습니다. 한국어 자료가 부족한 부분을 인터넷 강의로 채워가면서 빠르게 스터디를 진행할 수 있을 것으로 보입니다. 다만 저희가 알아본 강의가 유료인 탓에 다같이 (33,000원 / 진행인원) 정도의 금액을 부담해야할 것으로 보여집니다.

방법 (2)는 현재 스터디 안에서 Flutter를 먼저 공부해본 사람이 없는 만큼 코어 멤버가 준비한 내용이 들인 시간만큼 좋은 퀄리티가 아닐 가능성이 매우 높다는 점, 그리고 코어 멤버들의 부담이 늘어나는 문제가 있습니다. 그러나 새 언어를 배울 경우 공식 홈페이지의 문서를 읽어가면서 공부하는 연습이 필요하기 때문에 본 방법도 앞으로 필요한 역량인 만큼 좋은 경험이 될 수 있을 것입니다.

위 두가지 안 중에 하나를 투표 받아 진행할 예정이니 참고 부탁드립니다.

Recommand

다들 예상하셨겠지만, 이번 스터디는 다른 스터디보다 난이도가 높은 편입니다. 이번 스터디에 추천하는 대상은 다음과 같습니다. 해당되지 않더라도 모든 스터디에 포함될 수 있지만 자료를 살펴보는데 조금 어려움이 있을 수 있습니다.

- 객체지향에 대한 이해가 있는 분
- 하나 이상의 언어를 경험해본 분
- 최소 하나의 네이티브 프로그래밍을 해보신 분
- 하이브리드 어플리케이션에 대한 이해가 있으신 분

Goal

우리 스터디는 격주로 진행되어 Flutter를 경험해보는 것을 목표로 삼고 있습니다. 이번 학기가 많이 남지 않은 만큼 많은 내용을 진행할 수는 없을 것으로 보여 저희 스터디의 목표는 '**Flutter로 간단한 ToDo앱 만들어보기**'로 삼으려고 합니다. 이 목표는 학기가 끝나기 전까지 완성하는 것을 목표로 하고 있고, 이후 더 심도있게 진행할 경우에는 추가적으로 인원을 모집하거나 본 스터디에서 따로 인원을 모아 코어 팀원이 없이 자체적으로 진행하게 될 가능성이 있습니다.

Reference

- [Flutter 공식 홈페이지](#)
- [React Native vs Flutter](#)
- [인프런 강의](#)
- [Flutter - 왜 선택하지 못했나 - LINE CORPERATION](#)
- [Flutter는 왜 혁명적인가?](#)

