

## 프로젝트 후기

회의일시	2022년 08월 01일	부서	쌍용	작성자	고연수
참석자	1조 고연수, 김인교, 민찬우, 정미경, 최나운				

### 고연수

무엇보다 코딩을 하면서 함께 논의할 사람이 있다는 게 얼마나 든든한지 실감할 수 있었습니다. 물론 다양한 의견을 하나로 통합하는 과정이 쉽지만은 않았지만, 혼자라면 절대 떠올리지 못했을 방법을 접하면서 생각의 폭이 넓어져 많은 것을 배웠습니다.

또한 객체 지향 프로그래밍을 구현하는 과정에서 몸을 직접 부딪히며 두려움이 사라졌다는 것도 큰 소득이었습니다. 시작 전에는 막연하게 클래스명과 변수명만 통일해놓고 진행하면 될 거라고 생각했는데, 분업해 만든 기능을 통합하려면 보다 구체적인 설계도가 필요하다는 것을 알았습니다. 아직 더 좋은 코드가 무엇인지 알기 위해서는 많이 공부해야겠지만, 적어도 작업을 시작하기 전 무엇을 준비해야 하는지는 감을 잡을 수 있었습니다.

다른 사람이 작성한 코드를 보고 흐름을 파악할 수 있는 독해력을 얻었다는 것도 이번 프로젝트의 큰 소득입니다. 각자 분업하여 일을 했더라도 오류가 생기면 해결을 위해 주의 깊게 흐름을 파악해 구조를 알아야 했습니다. 그 과정을 여러차례 겪고 나니 코드를 분석하는 데 조금은 자신감이 붙었습니다.

특히 이번 프로젝트는 팀장을 맡은 덕분에 더 많은 것을 얻을 수 있었던 것 같습니다. 가이드 라인이 있다면 그저 따르기만 하면 됐겠지만, 아무것도 없는 상태였기에 기획 단계부터 협업 방식까지 시행착오를 겪어가며 더 나은 방법을 찾아야만 했습니다. 모두가 함께 일을 하기 위해서는 무엇이 필요한지, 어떤 방식으로 소통해야 할지 깊게 고민할 수 있는 기회가 되었습니다. 다만, 팀원으로서 해야 할 일에도 익숙치 않아 이와 팀장 업무 사이에서 균형을 잡는 것이 조금 늦었던 것이 아닌가 하는 아쉬움이 남습니다. 비록 최선의 방법을 찾기까지 많은 어려움이 있었지만, 팀원들이 끝까지 포기하지 않고 함께 해준 덕분에 무사히 프로젝트를 마칠 수 있었습니다. 이번에 얻은 교훈과 자신감은 분명 현장에서 큰 힘이 될 거라 믿습니다.

미처 구현하지 못한 기능은 후에 개인적으로라도 구현해 보고 경과를 팀원들과 공유하고 싶습니다.

### 김인교

팀플 시작 전, 가장 걱정되었던 부분은 팀원 모두 프로젝트 경험이 없어서 맨땅에 헤딩하는 듯이 시작을 해야했다는 점이었습니다. 다행스럽게도 조장님의 주도적인 진행으로 기획안부터 시작해 전체적인 틀을 잡기 시작했고 금방 코딩 과정으로 넘어갈 수 있었습니다

하지만 난관은 코딩 단계에 접어들며 생기기 시작했습니다. 팀원 모두 자신이 맡은 기능 구현에만 집중하느라 소통을 하는 시간이 부족했습니다. 이는 전체적인 코드의 이해를 하는데에 어려움을 가져다 주었고, 코드를 이해할 수 없으니 오류를 잡는 것도 어려웠습니다

또한, 기능 구현을 끝내고 클래스를 나누며 각 기능들을 객체지향적으로 설계를 하며 새로운 어려움을 맞이했습니다. 한 곳에 몰아 작성했을 땐 잘 작동 되던 것이 여러 이유들로 인해 작동이 되질 않았고 각 오류들을 해결하는데에 많은 시간이 소비 되었습니다.

결국 끝끝내 프로젝트를 완성시켰지만, 객체지향적으로 잘 된 설계를 하는건 봐야할 책도 많고 알아야 할 지식도 많은 걸 조금은 느낄 수 있었습니다. 하지만 이와 동시에 클래스를 나누는 것에 조금은 두려움이 없어진 거 같습니다

---

마지막으로 이번 프로젝트를 통해 두 가지의 큰 이점을 얻을 수 있었습니다. 첫 번째는 발목을 잡았던 수많은 어려움 덕분에 많은 걸 배울 수 있었다는 것입니다. 많은 오류들은 그간 배웠던 내용들을 복습하는데 굉장한 도움이 되었고 새롭게 응용도 할 수 있게 되어 조금 성장한 느낌을 받을 수 있었습니다.

두 번째는 개발은 혼자 하는게 아닌 팀 단위로 한다는 것 이었습니다 .프로젝트는 다수가 함께하는 작업이기에 의사 소통 능력이 최고의 가치를 지닌다고 생각합니다. 서로 협업하려는 마음과 배려, 이해 그리고 어느정도 합의된 규칙이 필요한 작업이라는 것입니다. 별거 아니더라도 미리 이야기 하지 않으면 결국 개인의 생각들이 충돌을 일으켜 팀의 분위기가 쉽게 나빠질 수 있습니다. '이것도 모르겠어?' 혹은 '이정도 말 안해도 되겠지' 라는 생각은 버리고 세세한 것들도 전달하고 체크하며 진행해야 하는 것이 협업이라는 걸 알 수 있었습니다. 이렇듯 의사소통만 제대로 되더라도 프로젝트가 훨씬 효율적으로 진행된다는 걸 몸소 느꼈습니다. 다음 프로젝트때 더욱 성장한 모습으로 팀원들과 더 좋은 결과물을 낼 자신감이 생겼습니다

---

#### 민찬우

---

아쉬웠던 부분:

사실상 처음 하는 백지 상태에서의 코딩이라 처음 가닥을 잡아가는것이 가장 어려웠었습니다. 팀장 주도 하에 조원들과 회의를 하며 틀을 잡아갈수 있었습니다.

큰 프로그램안에 객체라는 하나의 작은 프로그램을 유기적으로 쌓아 만드는 과정에서 어려움을 겪어 객체지향개념에 대한 공부를 계속 해야겠다는 생각을 했습니다.

프로젝트 중반부 각자의 해야할 일에 치중하느라 서로 소통하는 부분에서 차질이 생겼던 부분이 아쉬웠습니다 조금더 서로 의견을 주고 받았으면 더 좋았을거 같습니다. 코드 짜는 부분에서 막히는게 많아 오랫동안 앉아서 붙잡고있지만 실무적으로는 전혀 도움이 안되는 팀원이 되는거 같아 미안한 마음이 들었습니다. 코드를 보고 같은팀 작성자가 어떤 생각을 하고있는지 빠르게 파악하지 못하여 프로젝트 진행이 늦어졌습니다 (공부를 더해야겠다!)

긍정적인 부분:

백지에서 혼자 어떤 프로젝트를 진행했다면 시작도 못했을거 같은데 첫 프로젝트 팀으로 좋은 팀원들을 만나서 많이 배우면서 진행할수 있었던거 같습니다. 부족한 저에게 다들 친절하게 알려주고 진행이 안될땐 조장과 팀원들이 진행 방향을 설정해 주면서 나아가 좋았습니다. 팀 프로젝트를 하면서 본인의 능력이 뒤처지면 업무가 진행이 안되고 무조 건적으로 다른 팀원들에게 피해가 된다는걸 느끼고 꾸준히 공부 해야겠다는 생각을 했습니다.

---

#### 정미경

---

팀으로 과제를 수행하면서 좋았던 점은 막히는 부분이 있으면 같이 논의를 해서 방향을 잡을 수 있었던 점이었습니다.

이와 반대로 어려운 점이 있었다면 의견이 너무 많아졌을 때 어떤 방법을 선택해야 할지, 어떤 방향으로 가야할지 정하는게 어려웠습니다.

기획을 하고 그 기획에 맞춰서 기능만 구현하면 된다고 생각했는데 그 기능구현이 잘 되지 않아 공부해야겠다.. 라는 생각이 많이 들었습니다. 특히나 팀과제는 제가 구현을 하지 못하면 다른 팀원들에게도 피해를 주는 상황이어서 더욱 그랬던 것 같습니다.

프로젝트를 진행하면서 일부 기능을 제외하고선 구현은 완료 하였지만 중간에 객체지향적으로 클래스를 나누거나 변수명을 통일하여 따로 구성하고, 관리자모드와 관람객모드를 합치는 과정에서 다시 에러가 발생하여 해결하는 과정들이 쉽지 않았습니다.

기능을 구현하는 과정에서 화면 전환을 전부 메소드 호출로 처리하였는데 이 부분이 이후 일부 메소드에서 의도는 프로그램 종료였으나 프로그램이 종료되지 않고 계속해서 이어지는 문제가 발생하였습니다. 혼자 했던 과제였다면 발견

---

---

할 수 없는 오류 중 하나였습니다.

원인은 사용자에게 재입력을 받는 부분에서도 반복문이 아닌 메소드 호출로 처리했던 것이었고, 이 부분은 이후 do while 반복문으로 재입력을 받고 화면전환하는 부분만 메소드를 호출하여 해결하였습니다.

다음으로 힘들었던 점은 객체지향을 위해 기능중심으로 클래스를 나누는 것이었습니다. 사용자모드는 한 클래스에서 각 출력화면을 토대로 메소드로만 나누어서 구성하였기 때문에 사실상 클래스가 하나밖에 없었습니다.

그런데 관리자 모드와 합치기 위해 사용할 변수들을 따로 빼서 관리자모드에서 사용하는 변수들과 합쳐 변수들만 모아놓은 하나의 클래스로 구성하고 그 외에도 각각의 기능들로 나누어서 관리자 모드와 관람객 모드가 각각 어떤식으로 어떤 클래스를 상속받고 메인문과 이어질 건지에 대해 생각하고 나누는 과정이 너무 어려웠습니다.

원래는 나지 않았던 오류도 발생하고, 예외상황들도 많이 생겨서 더 그랬던 것 같습니다. 아직도 객체지향에 대해서는 완전히 이해하지는 못해서 프로젝트가 끝난 이후에도 책이나 인터넷에서 많이 찾아봐야 할 것 같습니다.

끝끝내 프로젝트를 완성시키긴 하였지만 이 또한 다른 팀원들에게 의지하여 된 것 같아 마음이 무겁습니다. 다음번엔 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 스스로에게 많은 노력이 필요할 것 같습니다.

---

### 최나운

---

프로젝트 진행 시작에 있어서 로직을 자체적으로 짜야 하는 부분이 조금 어려웠고 객체 지향적으로 코드를 구성하는 부분에 있어 아직 완벽하게 이해가 되지 않아 어려움을 겪었습니다. 그래도 팀장님과 팀원 분들의 도움으로 이해할 수 있게 됐고 구현하시고자 하는 방향에 맞게 다 같이 코드를 완성할 수 있었던 것 같습니다.

코드를 짤 때 어려웠던 부분은 영화관별 좌석 지정 부분이었습니다. 우선은 변수가 많아 짜면서 더 헷갈렸던 것 같고 여러 가지 배운 개념들을 한 번에 활용해 구현하려니 알고 있던 개념들도 잘 모르겠다는 생각이 들었습니다. 어렵פות이 알고만 있었던 부분들을 다 안다고 생각하고 있었어서 막상 코드 구현을하려니 힘들었던 것 같습니다. 특히 charAt() 결과 행을 을 이용해 나타낼 수 있다는 것을 알아채는 데까지 시간이 좀 많이 걸렸습니다.

프로젝트를 통해 좀 더 공부가 필요한 부분들을 깨달았고 부족한 상태인데도 팀원들이 다 개인별로 맡은 부분들을 잘 해내고 서로 도와 잘 마무리 할 수 있었던 것 같습니다. 다음 팀 프로젝트를 하게 된다면 다른 팀원들을 살피고 적극적으로 교류할 수 있도록 실력을 좀 더 향상 시켜야겠다고 다짐했습니다.

---