\*\*직접 다 만드는 것과 이미 있는 것을 사용하는 것에 대해 어떻게 생각

일단 이미 있는 것을 그대로 사용하는 것에 대해서는 부정적인 생각을 가지고 있습니다.

졸업작품을 하며 느낀 건데 사용한 기술이나 알고리즘에 대한 이해도 없이 사용만 한다면 제 프로젝트의 구조에 적용 시키는 과정이나 유지/보수 하는 과정에서 수정을 해야 하는 상황에 유연하게 대처할 수 없다고 생각하기 때문입니다.

이렇게 있는 그대로 사용하는 경우가 아니라면 직접 만드는 것과 이미 있는 것을 사용하는 것은 어짜피 공부를 통해 충분한 이해도를 가지는 과정이 필요하다고 생각해서 별차이가 없다고 생각합니다.

\*\*새로운 기술과 오래된 기술에 대해서 어떻게 생각

대부분의 새로운 기술은 오래된 기술에서 파생되어 생긴다고 생각하기 때문에 오래된 기술에 대해 이해하고 있어야 새로운 기술을 수용한다 거나 개발함에 있어 효율적이라고 생각합니다.

그리고 사실 많은 사람들이 새로운 기술에 집중하지만 대부분을 지탱하는 것은 오래된 기술이라고 생각합니다.

\*\*제일 힘들었던 프로젝트와 그 프로젝트에서 제일 힘들었던 것

저는 졸업작품이 가장 힘들었습니다. 왜냐하면 서버 관련된 프로그래밍을 처음 배운 것이 3학년 2학기 였고 여러 사람이 할 수 있는 게임을 만든다는 것에 성취감을 느껴서 졸업작품에서도 서버를 담당하게 되었는데 거의 모든 것이 처음 해보는 것이라는 게 가장 힘들었던 것 같습니다.

처음에 3d 프로젝트에서 이동을 하려면, 회전을 하려면 어떤 패킷을 보내야하는 거지? 라는 의문이 생겼을 때 물어볼 곳도 딱히 없고 하나하나 해보면서 효율성을 찾아야 했고

쿼드트리에서 객체들의 업데이트는 해당 객체가 움직이는 매 프레임 해줘야 하나?

데드레커닝에서 보간은 어떻게 해야 하지? 추측 방식은 어떻게 해야 할까? 이런 것들을 생각해내는 과정이 가장 힘들었던 것 같습니다.

\*\*협업 시 가장 힘들었던 것

사실 졸업작품 이전에는 협업이 힘들다는 생각을 단 한번도 해본적이 없었고 팀장의 위치가 재밌다. 뭔가 준비된 상태에서 발표하는 것이 재밌다 라고 생각하는 사람이였습니다.

그런데 아무래도 모두에게 중요한 졸업작품을 하다 보니 힘든 점이 많았고 대표적으로 팀원간의 의견차이를 해결하는 것과 팀원간의 작업량 차이 였던 것 같습니다.

의견