땔깜보감

V0.1

Page | 1

sh, 2016

Contents

들어가면서	2
웹땔깜이되려면	3
"웹클라이언트에서 사용자 인터페이스를 다루는 기술들"	3
"사용자로부터 입력받은 데이터를 웹서버로 보내고 받는 방법"	4
"데이터를 웹서버상에서 알맞게 처리하여 돌려주는 프로그램을 작성하는 방법"	5
"웹서버를 구축하는 방법"	6
마치면서	7

들어가면서

이문서는 아무것도 모르는 선량한 백성들을 아궁이에서 고통받으며 비극적으로 생을 마감하게될 땔깜으로 만들려는 불순한의도로 작성되었읍니다. 땔깜중에서도 개똥보다도 흔하고 보잘것없는 Page | 2 웹땔깜이 목표입니다. 이유를 불문하고 웹땔깜이 되고싶은 사람들을위하여, 여러 방법중 한가지를 서술해 보았읍니다.

순전히 개인적이며 주관적인 의견으로 어떠한 이의도 상관하지 않읍니다.

먼저 용어를 정의 해 보겠읍니다.

웹클라이언트란

사용자의 입력을 HTTP(S) 프로토콜을 이용해 웹서버로 보내고, 웹서버에서 처리된 데이터를 받아서 사용자에게 젖절하게 보여주는 모든 프로그램을 말합니다.

웹서버란

웹클라이언트로 부터 HTTP(S)프로토콜을 통에 전송받은 데이터를 처리하고 그 처리결과를 되돌려주는 프로그램을 말합니다.

웹프로그래밍이란

위에 정의된 웹클라이언트와 웹서버상의 프로그램 로직을 작성하는 작업을 말합니다.

웹땔깜이란

웹땔감이란 웹프로그래밍을 직업으로 삼고있는 사람들을 말합니다.

용어정리가 끝났으니, 본격적으로 어떻게 하면 웹땔깜이 될 수 있는지 알아 보겠읍니다.

웹땔깜이되려면

웹프로그래밍을 배우면됩니다. 입아프게 길게 이야기하면, 웹클라이언트에서 사용자 Page | 3 인터페이스를 다루는 기술들을 배우고, 사용자로부터 입력받은 데이터를 웹서버로 보내고 받는방법을 익힌후, 그 데이터를 웹서버상에서 알맞게 처리하여 돌려주는 프로그램을 작성하는 방법을 배우면 됩니다. 아 물론 웹 서버를 구축 하는 것쯤은 말 안해도 할줄 알아야 합니다.

그럼 위에 열거된 순서대로 무었을 배워야 하는지 알아보겠읍니다. 아래 열거된 내용들 외에도 많은 것 들이 더 있읍니다만, 그런건 차차 알게됩니다, 어느 선까지 올라가면.

"웹클라이언트에서 사용자 인터페이스를 다루는 기술들"

HTML

가장기본적인 사용자 인터페이스 (웹페이지) 작성 도구입니다. 이미지를 띄우거나, 사용자 입력폭등을 이걸로 만듭니다.

CSS

HTML 과 더불에 웹 페이지 레이아웃 제어에 사용됩니다. 레이어 개념을통해 보다 동적인 웹페이지를 화면에 뿌려줄 수 있게됩니다.

JavaScript

HTML/CSS 로 화면에 배치된 모든것과 더불어 사용자의 입력값이나 서버에서 처리된 결과등을 브라우져 내에서 처리할때 사용됩니다. 요즘은 거의 이것 없이 웹페이지가 만들어 지는 경우가 드뭅니다.

요정도면 웹페이지 찌그리는데는 별문제가 없을것 같읍니다. 그럼 서버와 통신 하는 방법은 어떤것들이 있는지 알아보겠읍니다.

"사용자로부터 입력받은 데이터를 웹서버로 보내고 받는 방법"

HTTP 프로토콜

Page | 4

웹 클라이언트와 서버간에 데이터 통신을 위한 규칙입니다. 국제표준이며 이 규칙을 지원하는 모든 프로그램이 웹클라이언트와 웹서버가 될 수 있읍니다.

HTTPS 프로토콜

HTTP 로 전송되는 데이터를을 암호화하여 보안성을 강화해주는 방법입니다.

MIME

HTML 이 아닌 데이터 들이 어떻게 전송되고 표현 되어야 하는지를 정해놓은 표준입니다. 웹 클라이언트와 서버는 보내고 받는 데이터의 종류를 이 정보를 기준으로 이해 합니다.

XML

데이터 표현 방식의 하나로 HTML 과 비슷한 TAG 들을 사용합니다. HTML 보다 확장성이 용이하고 데이터의 형태나 속성들을 세밀하게 지정가능 하며 강제 할수 있읍니다.

JSON

XML 보다 간단하게 데이터를 표현하는 방식입니다. XML 이나 HTML 과같의 TAG 방식이아닌 Keyvalue 기반으로 데이터를 정의 할 수 있읍니다.

AJAX

JavaScript 를 사용해 클라이언트에서 서버로의 데이터 전송을 비동기적으로 할수 있도록 하는 기술입니다.

이정도면 기본적인 데이터 통신 부분은 익혔다고 할수 있겠읍니다. 그럼 서버 측에서 어떤식으로 처리해야 하는지 알아보겠읍니다.

"데이터를 웹서버상에서 알맞게 처리하여 돌려주는 프로그램을 작성하는 방법"

Page | 5 CGI

고전적인 서버프로그래밍 기법으로 웹서버 프로세스와 실제 데이터 처리를 담당하는 로직 프로세스간의 입출력 방식을 정의한 규칙 입니다.

서버사이드 스크립팅

웹서버 프로세스 안에 데이터 처리를 담당하는 로직을 돌리는 방식으로 현재 거의 표준 처럼 사용되는 서버 프로그래밍 방식 입니다. 이 부분을 어떻게 하느냐는 참 다양한 방법이 존 재합니다. ASP(.NET)/JSP(JAVA)/PHP/Ruby/Python 등이 주로 사용되고 수 많은 프레임워크 (RoR/Django/Sring/Node.js)들 이 존재 합니다.

CRUD

무슨 언어나 프레임워크를 사용하던, 95% 이상의 웹프로그래밍이 CRUD 패턴의 데이터 처리를 벗어나지 못합니다. 웹프로그래밍이 무시받는 이유중에 하나 이기도 합니다. Create/Read/Update/Delete 의 약자로 클라이언트에서 전송받은 데이터를 데이터 저장소에 저장하거나/읽어오거나/업데이트하거나/삭제하는 작업을 통칭 합니다.

Database 연동

위에 설명한 CRUD 오퍼레이션을 수행하는 대부분의 대상이 Database 입니다. 따라서, RDBMS 던 No-sql 이던 파일이던, 위에 열거된 서버사이드 스크립팅 도구들로 연동 할 줄 알아야 하겠읍니다.

RDBMS 들 중엔 DB2/MSSQL/ MySQL/Postgresql/Oracle 등이 많이 쓰이고, Nosql 서버중엔 Cassandra/Mongo/Riak 등이 있으며, file 기반은 sqilite/Access/Berkeley DB 등이 있읍니다.

뭐 별서 없읍니다. 요정도면 간단하게 토닥토닥 카피와 페이스트로 처리할수 있는 부분들이 하면 할수록 늘어가게 되겠죠.

"웹서버를 구축하는 방법"

웹프로그래머라고 코딩만 시키지는 않읍니다. 당연히, 웹서버 쯤은 구축할 줄 알아야 합니다.

Page | 6

현재 굉장히 다양한 웹서버들이 사용되고 있습니다. 간단하게는 아주 기본적인 HTML 페이지를 뿌려주는 기능부터 Proxy 에 load balancing 까지 자체적으로 지원 하는 것들도 있습니다. ABC 순으로 나열 하였습니다.

Apache 서버

웹서버 하면 아파치를 의미하던 때도 있었읍니다. 많이 죽었지만, 현재도 가장 광범위하게 사용되고 있는 서버입니다. 유닉스/윈도우즈에서 사용가능 합니다.

IIS 서버

윈도우즈 서버기반에서 사용할 수 있는 웹서버입니다. .NET 계열과 기본적으로 잘 맞읍니다. 물론 다른 스크립팅언어 들도 호스팅 할 수 있읍니다.

NginX

웹서버계의 차세대 주자입니다. 가볍고 빠르고 유연한점이 장점입니다. 유닉스/윈도우즈에서 사용가능 합니다.

이 세가지 서버가 제네널한 웹서버라면, 한 언어나 프레임 워크에 특화된 서버들도 있읍니다. 자바계열이 애플리케이션 서버라고 해서, 다양한 종류의 서버들이 많이 있읍니다: Tomcat/Jboss/Websphere/WebLogic 등등. 자바를 주 종목으로 하실 분들은 반드시 익혀 놔야 할 것 들입니다.

마치면서

지금까지 웹땔깜이 되기위해 개인적으로 꼭 필요하다고 생각되는 것들에 대해 알아 보았읍니다. 용어정리로 시작해서 클라이언트에서 필요한것과 데이터 전송에서 필요한것 그리고 서버에서 Page | 7 필요한것 까지 간단하게 서술해 보았읍니다. 졸라 별거 업는 시시한 얘기를 주절주절 해놔서 길이만 늘어났네요.

국비학원에서 강사질 하던때 요런식으로 강의를 구성 했었읍니다. 물론 얫날 이야기라 요세 트렌드에는 안 맞을 수도 있읍니다. 솔직히 웹프로그래밍이라는게 별거아니라면 아니고, 배울게 많다면 많은 분야입니다. 외국에선 이정도 (클라이언트 + 서버) 할줄 아는 사람들 요세 풀스택개발자 라고 부르더군요. 우리나라에선 웹땔깜이라고 비웃읍니다.

혹시라도 앱땔깜을 염두해두고 계신분들은, 클라이언트 부분만 스맛폰쪽으로 업글하면 되겠읍니다. 그리고, 우리나라에선 웹 API 라고 불리우는 웹서비스(Web Services) 들은 SOAP 이니 REST 니 하는 것들을 보태면 되고요.

그럼 이만.