프론트엔드 개발

프론트엔드 개발의 과거와 현재

2005년까지만 해도 HTML/CSS, JavaScript만 다루는 직업은 없었다. 모두 웹 디자이너 혹은 웹 개발자가 거의 전담해서 담당하는 업무 중 하나였다. 당시에 웹 개발자는 시스템, 데이터베이스, 백엔드, 프론트엔드까지 다 하는 게 당연하던 시절이었다. 프론트엔드 개발은 코딩 양이 은근히 많고 사용자의 시스템 환경이나 브라우저에 영향을 많이 받는다. 그래서 예상치 못한 버그도 많고 디버깅이 귀찮다는 단점이 있었는데 이러한 이유로 웹 개발자와 웹 디자이너가 서로 자기 일이 아니라며 외면하는 영역이기도 했다. 그때는 웹 브라우저에 제대로 된 개발자 도구도 없었으니 결코 쉽지 않았다. 당시 절대적 표준이었던 브라우저인 인터넷 익스플로러(IE)에는 개발자 도구가 없을 정도였다. 가장 큰 문제는 IE와 IE가 만들어내는 버그였다. 관련된 자료가 거의 없어, 몸으로 부딪혀가며 배우는 방법밖에 없었다고 한다. 지금 프론트엔드 개발은 그때에 비하면 굉장히 체계적인 동시에, 훨씬 복잡하고 애플리케이션의 규모도 비교할 수 없을 만큼 거대해졌다고 볼 수 있을 것 같다.

프론트엔드 개발은 정말 쉬운가?

프론트엔드 개발이라는 분야에 대해서는 모두가 ‘접근하기 쉽다’, ‘입문하기 좋다’라고 말하곤 한다. 물론, 틀린 말은 아니다. 메모장 어플리케이션 하나만 있어도, 누구나 간단히 웹페이지를 만들어볼 수 있기 때문이다. 이러한 이유로 많은 온라인 강좌 광고에서 프론트엔드 개발은 쉽다고, 바로 시작해보라고 설득하곤 한다. 하지만 막상 프론트엔드 개발을 공부하기 시작하면, **하면 할수록 공부해야 하는 양이 너무나 많다**는 걸 체감할 수 있다. 단적인 예로 HTML은 버전 없이, 계속해서 새로운 기능이 추가되고 있다. 한 번 공부했다고 끝나는 게 아니라, 개발자로 일해야 한다면 평생에 걸쳐 조금씩 배워나가야 하는 것이다. 프론트엔드 개발을 하는 사람은 많아도, 정말 프론트엔드 개발자로서 제 역할을 할 수 있는 사람은 뽑기 힘든 이유가 여기에 있다고 본다. 프론트엔드 분야는 해마다 트렌드가 빠르게 바뀐다. 결국, 트렌드를 아는 것보다는**‘기본기’가 탄탄한 것이 장기적으로는 더 중요하다**는 이야기라고 생각한다.

프론트엔드 개발자가 갖춰야 할 기본기

그렇다면 프론트엔드 개발자의 ‘기본기’란 무엇일까? 프론트엔드 개발자가 갖춰야 할 기본기는 2가지다. 시간이 지나도 오랫동안 사용할 수 있는**‘지속 가능한 코드를 쓸 수 있느냐’**, 그리고 웹 애플리케이션의 **‘성능을 향상시키기 위해 코드를 개선하고 점검할 수 있느냐’**이다. 10년, 20년이 지나도 지속 가능한 코드 작성을 위해서는 프론트엔드 개발자가 거쳐야 하는 업무 프로세스가 있다. 계속되는 코드 테스트와 TDD, 리팩토링, BDD 등 코드를 견고하게 바꿔나가기 위한 일련의 과정을 거쳐 지속 가능한 코드를 갖추는 법을 배워야 한다. 또한 사용자가 첫 번째로 접근하는 프론트엔드를 책임지는 일의 특성상, 프론트엔드 개발자는 웹 애플리케이션의 성능을 개선하기 위해 노력해야 한다. 지금 내가 작성하는 코드가 웹 애플리케이션의 성능까지 고려하고 있는지 언제나 스스로 점검할 수 있어야 한다.