

공통

1. 스터디 진행방식 어떻게할지 상의해오기

- 불친절할 수 있는 지식 전달과 피드백 위주의 스터디
 - 삽질이 많을 수 있으나 본인의 개발 실력이 많이 늘 수 있음
- 정해진 범위 안에서 진행하는 삽질 없는 스터디
 - 그냥 얻어갈 것만 얻어갈 수 있음

2. Freemaker 적용하기

3. 지난주 과제에서 수정하기! (본인 코드 리팩토링 포함)

1. Enum을 추가한 3개의 게시글을 등록해놓는다.

```
/**
 * 첫번째 게시글 (유형: LANGUAGE, 제목: JAVA, 내용: WTF)
 * 두번째 게시글 (유형: MUSIC, 제목: Lauv, 내용: Sims)
 * 세번째 게시글 (유형: IDE, 제목: JetBrains, 내용: IntelliJ IDEA)
 * /
```

3. GET, POST 메서드를 구현한다

```
/**
 * method :: GET
 * function :: 게시글의 유형을 받고 해당하는 유형의 모든 게시글을 보여준다.
 */

/**
 * method :: GET
 * function :: 게시글의 유형과 제목을 받고 해당하는 유형과 제목의 게시글을 보여준다.
 */

/**
 * method :: POST
 * function :: 게시글의 유형, 제목, 내용을 받고 해당 유형의 게시글을 추가하고 게시글을 화면에 보여준다.
                :: 만약, 해당 유형, 제목의 게시글이 이미 존재하면 게시글의 내용을 수정한 후
게시글을 화면에 보여준다.
 */
```

오동건

1. properties와 yml에 대해 소개하기

