



PMP 리뷰 대비 내용 수정

📅 날짜	@2023년 1월 5일
👤 작성자	
☰ 안건	PMP
👥 참석자	

1. "왜" 이 프로젝트 주제를 선정하게 되었나요?

@정현

메신저를 하고싶은 이유: 트래픽이 많을것이다
채팅량도 많을 것이고, 관리하는 것이 재밌을 것 같다
TCP/IP 소켓통신을 한 번 해봤는데 그런 것을
적용해서 직접 개발해 볼 수 있을 것 같고,
네트워크쪽으로 좀 발전할 여지가 있지 않을까
생각해서 메신저를 하고 싶었다
DB에 대해서 조금 더 공부를 해보고 싶어서
TPS(성능)을 어떻게 개선하고싶는지 알아보고 싶다
그런 이유 때문에 메신저를 구현하고싶고,
스토브 클론코딩을 택하게 되었다
메신저, DB, TPS에 관심

@서영

처음엔 프로젝트를 완성도 있게 만들고 싶은 마음이 더 강했다
어플에 들어가는 구성요소들이 어떻게 작동하는지
확실하게 알고, 코드를 짜고 구현을 해보고 싶다는 생각이 들었다
핸드폰마다 화면이 다른데 그걸 잘 적용하는게 오토레이아웃
예전 프로젝트때는 화면크기마다 예쁘게 구성되는것을 잘 못해봤는데
이번 프로젝트를 통해 그런점을 개선해보고 싶다
UI, 어플 동작, IOS에 관심

@현성

오픈 API를 활용해서 프로젝트를 해보고 싶다는 생각을 처음 해봄
쿠버네티스 활용해서 MSA설계하는 프로젝트를 2번해봄
오픈소스 사용경험이 없다
Redis다뤄서 캐시하고, rabbitmq해서 메시징 큐 처리 시스템, 로드밸런서 다뤄서
트래픽 부하 처리할 수 있고
오픈소스를 활용한 MSA설계를 해보고 싶다
플랫폼 자체가 기능적으로 많고, 마이크로서비스로 분리할 경우가 충분하다
트래픽이 많이 들어오는 상황을 가져올 수 있어서
스토브 클론코딩을 택하고 싶었다
MSA, 오픈소스 활용에 관심

@임상우

처음에 합격했을 때 웹 관련 프로젝트를 희망했음. 주제는 크게 상관없었고, 백엔드를
해보고 싶었던 마음이 있었음. API를 만들어서 사용하는 것에 있어서 작은 프로젝트를
진행해본 경험이 있지만, 제대로 된 인증방식을 적용시켜서 만들어본 적이 없었음. 그
래서 이번 기회에 제대로 된 경험을 해보고 싶음.

인증방식은 기술한대로 진행. 완료 시 추후에 게임 교환 기능 구현까지.

특징:

트래픽이 많을 것이다.

상용화된 플랫폼 대부분이 웹/앱을 지원한다.

게임 계정 같은 것에 대해서 보안적으로 신경을 많이 써야한다. (해킹 등)

2. 그 이유가 PMP문서에 드러나 있나요?

PPT에 추가적으로 적으면 됨

3. 프로젝트 관리보다는 프로젝트 시행에만 초점이 맞춰져있지 않나요?

git 방식이나 구체적인 개발을 할 때 어떻게 할지

git flow 컨벤션을 따름

머지는 언제 할지? 기능 테스트?

기능 연결되어 있는 사람끼리 리뷰하고 테스트하고 합치는 걸로

정기스크럼 : 전날 개발된 것에 있어서 생긴 문제 등에 대해 애

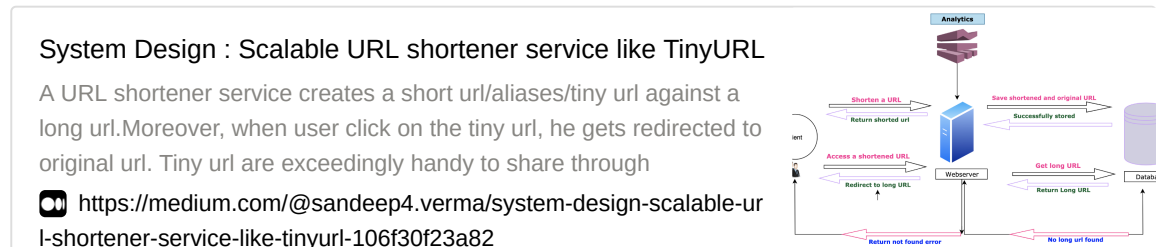
4. "왜" 우리 프로젝트의 공동목표를 이렇게 잡았나요? 팀원 모두의 이해와 합의가 있었나요?

o

5. 개인목표가 팀 목표에 녹아들어가요 있나요? o

6. 이 목표를 달성하면 프로젝트가 끝난 후에 나에게 어떠한 변화가 보일까요? o

7. 프로젝트 목표를 도출하기 전에 주제에 대한 "충분한 사전조사"가 있었나요?



채팅에 관련된 Traffic 혹은 System Capacity에 대해 조사하기.

카푸카 조사하기

8. 우리 모두가 나눠서 문서를 작성하다보니 흐름이 끊어지지 않는가요? o

9. "왜" 그라운드 룰 or 크런치 회의 or 정기회의 등이 필요한가요?

일단 현재 그대로 가고 피드백 받

정기 회의 → 체계적인 프로젝트 관리를 위해

그라운드 룰 → 목표를 달성하기 위해 서로 합의한 것. 어떤 상황에 직면했을 때 흔들리지 않고 목표로 나아갈 수 있도록 이끌어줄 수 있다. o

팀 빌딩과 철학

5페이지

후보

1. 체계적으로 프로젝트를 관리하는 개발자가 되기
 - > 방법 서로 코드리뷰하기, 스크럼회의를 통한 소통 및 문서관리
 - 방법 코딩컨벤션을 적용한 개발
 - 각자 사용하는 언어의 코딩 컨벤션 적용해서 코드 작성하기(api 이름도 포함)
2. 다양한 갈등을 겪어보고 원활하게 해결할 수 있는 소통능력 함양
 - >방법 의견을 많이내고 의견충돌을 많이 겪어보고 해결하기
 - >방법 1주일에 한 번 만나서 서로 개선할점, 장점 얘기하기

>방법 이를 문서화해 기록으로 남겨두기

팀분위기도 결과물에 큰 영향을 끼칠 수 있다

3. 장단점을 비교하고 근거를 명확히 들어서 적용하는 개발 지향하기

왜 공동목표를 이렇게 잡았나요? 협의가 됐나요?

- > ???

개인목표가 팀 목표에 녹아들어가 있나요?

18페이지

왜 이 주제를 선정했나?

->진짜 이유 스마게에서 도움을 얻을 수 있을 거같아서

게임플랫폼 주제가 겹쳤는데 스팀은 너무 당연하게 떠올리는 주제라

스토브를 생각함

생각한 이유

→ 각자 캠프에서 얻어가고 싶은, 구현해보고 싶은 기능이 존재하기 때문에
정현:

우리 프로젝트의 방향성이 무엇인가

완성도인가 많은 기능인가

그런 걸 생각해봐야할듯