

# [소프트웨어 공학 느낀점]

개체 지향

1분반 5조 20150207 김세영.

'개체 지향 소프트웨어 공학' 또는 '소프트웨어 공학'이라는 과목의 이름은 제가 학교에 막 입학했던 신입생 시절부터 많이 들었습니다.

물론 올해는 사이즈가 많이 줄었지만 그 당시에는 '소공', '개소공' 과목으로 인해서 많은 선배님들이 냄을 새고 힘들어하는 모습을 많이 보았습니다.

과목 이름이 과 이름과 같아서 기억에 남는 것도 있었지만 나도 언제가는 저 과목을 수강해야 할텐데 나도 저렇게 냄을 새며 하겠지라는 두려움이 커서 기억에 많이 남았습니다. 또한 학번이 올라갈수록 330 강의실에서 회의를 하는 모습을 보고 걱정도 많이 했습니다.

마침 3학년이 되어 개인 사정상 소프트웨어공학을 수강하지 못하였고 2학기 때 개체 지향 소프트웨어공학은 많은 고민을 해보지만 결국 수강하지 못하여서 4학년이 된 지금 수강하게 되었습니다.

작년에 동기들이 힘들어하는 것을 옆에서 직접 보았고 학번이 다른 사람들과 들으려니 걱정이 많이 되었습니다.

그래도 개소공을 수강하기 전 정보처리기사 시험 준비로 인해 미리 공부를 좀 해서 마음이 놓였습니다.

또한 조별이지만 팀을 랜덤으로 정하기 때문에 다른 학번과 들는게 별다른 문제가 되지 않았습니다.

그리고 운이 좋지도 아는 사람이 포함되었고 팀장님의 먼저 말도 많이 걸어주고 부탁기도 좋게 해주어서 팀원들과도 긍방 친해질 수 있었습니다. 또한 현재까지도 다른 조들에게 '안싸우는 조'라고 알려질 정도로 분위기 좋게 잘 진행된거 같아 행운이라고 생각합니다.

올해는 소공이 사라져서 그런지 작년에 비해 배울 기회도 적고 구현과 유지보수는 빠져 아쉽지만 아직까지도 코딩에 자신이 없는 저로서는 한도로 안도감이 들기도 했습니다.

우선 저희에게 주어진 첫 번째 과제는 문제 가출서 작성하였습니다.

솔직히 처음 들었을 때는 과제가 쉬워보이고 금방 할 수 있을 줄 알았습니다. 하지만 문제 기술서에서 생각보다 어려울 만큼이 많았습니다.

단어의 선택부터 문장 간 어색하지는 않은지까지 수정을 하는데 생각보다 많은 시간이 필요했습니다. 또한 우리가 만들 시스템의 기능까지 여기에서 정해야 했기 때문에 신중히 작성해야 했습니다.

문단마다 고객이 원하는 기능은 전부 들어갔는지, 기술할 때 주의사항들은 잘 지켰는지, 생각보다 고려해야 할 것들이 너무 많았습니다.

또한 실제로 이 시스템을 사용하는 것을 상상해보고 회원가입 등은 실제 경험을 떠올려보며 하나하나 결정했습니다.

그 다음으로 진행한 것은 프로젝트 헌장이었습니다. 이때가 가장 재미있고 실제로 회사에서 쓸 것 같은 문서를 작성하는 것이 신기했습니다.

프로젝트의 목적과 범위, 예산 등을 산정하고 일정을 수립하는데 예산 산정의 경우가 가장 재미있지만 동시에 가장 어매해서 고민을 많이 했습니다.

각각 탐원들이 고급 인력인지 아니면 중급, 초급 인력인지 부터 몇 일 일을 할 것이며 임금 및 교통비와 PC 등 프로젝트에 필요한 비용을 하나하나 결정해야 했습니다.

또한 출장은 누가 갈 것이며 숙박비와 식비까지 산정하는 것을 보고 정말 작은 것 하나까지 생각해야 한다는 것을 깨달았습니다.

탐원 모두 아무것도 모르는 상태에서 작성해야 해서 그런지 고민을 많이하고 결정하는 일이 쉽지는 않았습니다. 1학년 수업에서 한 교수님께서 프로그램 하나를 개발하는데 역대의 금액이 들어간다고 하신 적이 있었는데 직접 예산을 설정하게 되면서 태 이쪽에 많은 금액이 들어갈 수 밖에 없는지 알 수 있었습니다.

그 다음으로 진행한 단계는 프로젝트 관리 계획입니다. 헌장을 작성했을 때 보다 더 세부적으로, 꼼꼼히 적어야 할 것이 많았고 작성해야 하는 목록 또한 더 많았습니다.

WBS를 그리고 거기에 따라 일정을 할당하고 암기 경로 파일 등 많이 있었습니다.

각 소공을 바탕에 전 프로그램을 개발한다고 하면 단순히 각자 맡은 부분을 하고 그 후 취합하면 끝인 줄 알았고 이렇게 일정 하나 세우는데 많은 시간과 노력이 필요한지 잘 몰랐습니다. 또한 계획을 세울 때 산출물을 미리 예상하여 전망하는 것이 신기했습니다.

요구사항 명세서에 들어면서 본격적으로 시작이 된거나..라는 것을 느꼈습니다.

정말 매일 매일 수정의 연속이었던 거 같습니다. 각 기능에 대해 하나라도 잘못되었거나 조건 중 한명이 의문을 가져 회의를 하다보면 하나의 잘못됨으로 인해 수정해야 할 부분들이 너무나 많이 생겼습니다.

또한 틀 자체도 처음 사용해보는 것이여서 시간도 많이 걸리고 고려야하는 선이 많은 만큼 실수도 많이 생기고 수정할 때도 양이 많아 이때부터 조금씩 스트레스도 빠기 시작하고 힘들기 시작했습니다.

DB 작성 등도 하나를 수정하게 되면 연달아 수정해야 하는 것이 너무 많아서 다른 피곤하고 예민해집니다. 서로 이해하고 노력으로 말다툼 한번 하지 않으려는 지금 생각해보면 팀원들에게 정말 고마웠습니다. 그래서 팀원들과 소통과 이해가 프로젝트에 있어서 얼마나 중요한지 아는에게 느꼈던 기쁨이 되었습니다.

• 요구분석 팀장을 맡았는데 주변에서 힘든거 많았다고 걱정을 많이 해주시면서 걱정이 많이 되었습니다. 또한 저는 평소에 질문을 하는 성격도 아니었습니다. 하지만 요구분석에 들어가면서 모르거나 헷갈리거나 하는 것이 있어 물어보면 잘 설명해 주고 다른 처음 접하는 것이기 때문에 서로 투운 편으로 마음편히 물어서 물어보고 도움이 많이 되었습니다. 또한 갑자기 바쁜일이 있을 텐데 해야 할 일이 생기면 서로 먼저 자신이 하겠다고 하는 모습을 보며 정말 대단하고 저런 점은 나도 배워야 할 점이라고 느꼈습니다.

마지막 단계가 설계였는데 가장 자신이 없고 걱정을 가장 많이 했던 단계였습니다. 과제 제출 후 멘토들에게 코드백을 요청했을 때도 수정해야 할 부분이 너무 많아서 헛되도 다른 단계들을 할 때보다 자주하고 새벽까지 리뷰가 진행되기도 하였습니다.

또한 디아이그램을 그릴 때도 항상 명동 전부 통찰을 시켜야하기 때문에 신경도 더 많이 쓰이고 하나가 틀리면 전부를 고쳐야해서 실제로 전날 새벽까지 작성한 것을 차로부터 다시 시작하기도 하였습니다.

개체지향 소프트웨어 공학이라는 과목을 들으면서 첫 시간에 많이 거칠다고 미리 말씀해주셨는데 오히려 그렇게 말씀하면서 더 귀에 박혔고 흔들것인 이미지를 많이 해적이어서 유익한 시간이 되었습니다.