

[소프트웨어 공학 느낌점]

객체 지향

1분반 5조 20150207 김세영.

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

물론 올리는 사이즈가 많이 줄었지만 1 당시에는 '소공', '객소공' 과목으로 인해서 많은 선배님들이 밤을 새고 힘들어하는 모습을 많이 보았습니다.

과목 이름이 과 이름과 같아서 기억에 남는 것도 있었지만 나도 언젠가는 저 과목을 수강해야 할텐데 나도 저렇게 밤을 새며 하겠지라는 두려움이 커서 기억에 많이 남았습니다. 또한 학년이 올라갈 수록 330 강의실에서 회의를 하는 모습을 보고 걱정도 많이 했습니다.

막상 3학년이 되어 개인 사정 상 소프트웨어 공학을 수강하지 못하였고 2학기 때 객체지향 소프트웨어 공학은 많은 고민을 했지만 결국 수강하지 못하여서 4학년이 된 지금 수강하게 되었습니다.

작년에 동기들이 힘들어하는 것을 옆에서 직접 보았고 학년이 다른 사람들과 들어오니 걱정이 많이 되었습니다.

그래도 객소공을 수강하기 전 정보처리기사 시험 준비로 인해 미리 공부를 중 해서 마음이 놓였습니다.

또한 조별이지만 팀을 랜덤형식으로 정하기 때문에 다른 학년과 듣는게 ~~매~~ 별다른 문제가 되지 않았습니다.

그리고 운이 좋게도 아는 사람이 포함되었고 팀장님이 먼저 말도 많고 길어주고 분위기도 좋게 해주셔서 팀원들과도 금방 친해질 수 있었습니다.

또한 현재까지도 다른 조들에게 '안싸우는 조'라고 알려질 정도로 분위기 좋게 잘 진행된거 같아 행복이라고 생각합니다.

올해는 소공이 사라져서 그런지 작년에 비해 배울 기쁨도 적고 국문과 유제보수는 빠져 아쉽지만 아직까지도 코딩에 자신이 없는 저로서는 한도껏 안도감이 들기도 했습니다.

우선 저희에게 주어진 첫번째 과제는 문제 가늠서 작성이었습니다.

솔직히 처음 들었을 때는 과제가 쉬워보이고 금방 할 수 있을 줄 알았습니다. 하지만 문제 기술서에서 생각보다 어려움을 많이 느꼈습니다.

다이어리 선택부터 문장 간 여백까지는 읽는지까지 수정을 하는데 생각보다 많은 시간이 필요했습니다. 또한 우리가 만들 시스템의 기능까지 여기에서 정해야 했기 때문에 신중히 작성해야 했습니다.

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

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

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

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

각각 팀원들이 고급 인력인지 아니면 조급, 초급 인력인지부터 며칠 일을 할 것이며 임금 및 교통비와 PC 등 프로젝트에 필요한 비용을 하나하나 결정해야 했습니다.

또한 종장은 누가 할 것이며 숙박비나 식비까지 산정하는 것을 보고 정말 작은 것 하나까지 생각해야 한다는 것을 깨달았습니다.

팀원 모두 아무것도 모르는 상태에서 작성해야 해서 그런지 고민을 많이 하고 결정하는 일이 쉽지는 않았습니다. 1학년 수업에서 한 교수님께서 프로그램을 하나를 개발하는데 여대의 금액이 들어간다고 한번 적이 있었는데 직접 예산을 선정하게 되면서 왜 이렇게 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 할당하되 임계경로 파악 등 많이 있습니다.

개소공을 바꿀기 전 프로그램을 개발한다고 하면 단순히 각자 맡은 부분을 하고 그 후 취합하면 끝인 줄 알았고 이렇게 일정 하나 세는데 많은 시간과 노력이 필요한지 잘 몰랐습니다. 또한 계획을 세울 때 산출물을 미리 예상하여 정한다는 것이 신기했습니다.

요구사항 명세서에 들어가면서 본격적으로 시작이 됐구나..라는 것을 느꼈습니다.

정말 매일 매일 수정이 연속이었던 거 같습니다. 각 기능에 대해 하나라도 잘못됐거나 조원 중 한명이 의견을 가져 현지를 하다보면 하나의 잘못됨으로 인해 수정해야 할 부분들이 너무나 많이 생겼습니다.

또한 틀 자체도 처음 사용해 보는 것이어서 시간도 많이 걸렸고 그거야 하는 선이 많은 만큼 실수도 많이 생기고 수정할 때도 많이 많아 이때부터 조금씩 스트레스도 받게 시작하고 힘들기 시작했습니다.

DB 작성 등도 하나를 수정하게 되면 연달아 수정되어야 하는 것이 너무 많아서 다들 피곤하고 예민해졌는데 서로 이해하고 격려함으로 말다툼 한번 하지 않은게 지금 생각해보면 팀원들에게 정말 고마웠습니다. 그래서 팀원들과 소통과 이해가 프로젝트에 있어서 얼마나 중요한지 다들 알게 느꼈던 계기가 되었습니다.

• 요구사항 팀장을 맡았는데 주변에서 힘들거 많았다고 걱정을 많이 해주셔서 걱정이 많이 되었습니다. 또한 저는 프로그래밍 전문가라는 생각도 아니었습니다.

하지만 요구사항에 들어가면서 모거나 한도리씩 것이 있어 물어보면 잘 설명해 주고 다들 처음 접하는 것이기 때문에 서로 토론함으로 마음 편히 물어보고 도움이 많이 되었습니다. 또한 각자 바쁜일이 있을텐데 해야 할 일이 생기면 서로 먼저 자신이 하겠다고 하는 모습을 보며 정말 대단하고 저런 장은 나도 배워야 할 점이라는 것이라고 느꼈습니다.

마지막 단계가 설거였는데 가장 자신이 없고 걱정을 가장 많이 했던 단계였습니다.

과제 제출 후 멘토들에게 피드백을 요청했을 때도 수정해야 할 부분이 너무 많아서 팀원도 다른 단계들을 할 때보다 자각했고 새벽까지 리딩이 진행되기도 하였습니다.

또한 다이어그램을 그릴 때도 함수명 등 전부 통일을 시켜야 하기 때문에 신경도 더 많이 쓰이고 하나가 틀리면 전부를 고쳐야 해서 실제로 전날 새벽까지 작성한 것을 차츰부터 다시 시작해도 하였습니다.

객체지향 소프트웨어 공학이라는 과목을 들으면서 첫 시간에 많이 거칠다고 미리 말씀해주셨는데 원래 그렇게 말씀해서 더 귀에 박히고 현상적인 이미지를 많이 깨닫게서 유익한 시간이 되었습니다.