

# 정리

## 오늘 정리해야할 목록

### PMP

- 그라운드룰
- 마일스톤
- 팀목표(픽스)
- 개인목표(오늘저녁 전까지)

### 팀 목표

## ⇒ 누구에게나 간편하게 정확한 코드 리뷰를 제공하자!

### 1. 누구 (Who):

- 개발 꿈나무 및 깃허브에 익숙하지 않은 개발자들.

### 2. 무엇을 (What):

- 정확하고 효과적인 코드 리뷰를 제공.
- 누구나 정확하고 효과적인 코드 리뷰를 필요로 합니다. 저희

### 3. 어떻게 (How):

- 간편한 리뷰 환경 제공:
  - 사용자 친화적이고 직관적인 인터페이스를 통해 깃허브에 익숙하지 않은 사람들도 손쉽게 코드 리뷰 진행 가능.
- 편리한 주고 받음:
  - 리뷰 과정을 단순화하여, 누구나 개인 단위로 쉽게 주고 받을 수 있도록 함.
- 리뷰 과정 안내:
  - 개발자들에게 코드 리뷰의 중요성과 올바른 방법을 교육하고 안내함으로써, 정확한 리뷰 문화 정착.

### 4. 왜 (Why):

- 쉬운 학습 곡선:
  - 깃허브 경험이 적은 개발자들도 빠르게 익숙해지며, 코드 리뷰의 학습 곡선을 최소화.
- 품질 향상:
  - 정확하고 효율적인 코드 리뷰를 통해 개발자들의 역량 향상 및 프로젝트 품질 향상을 도모.
- 개인 성장 지원:

- 간단하게 시작할 수 있는 리뷰 플랫폼을 통해 개인의 성장과 능력 향상을 지원.

## 5. 언제 (When):

- 언제나 필요한 시점에서 코드 리뷰를 통한 개발자 간 소통과 성장을 지원.

## 6. 얼마나 (How much):

- 최소한의 노력으로 최대의 효과를 얻을 수 있도록, 간소화된 리뷰 프로세스와 직관적인 가이드 제공.

## 개인 목표

- 다들 적어주세요~

## 그라운드 룰



### 17 출결 및 회의

- 출결
  - 11시까지 출근
  - 금요일은 자율



### 회의

- 일정
  - 목요일 : 16시 // 마일스톤 기반 다음 주 일정 계획 및 관련 사항 논의
  - 월요일 : 11시 // 추가 논의 사항 확정 및 일정 픽스
- 룰
  - 회의 할 때는 존대



### 시간은 금

- 온라인으로 하니까 시간이 중요함, 오프라인으로 만나서 함께 개발을 진행하는 것의 효율성
- 혹시 일정이 있다면 미리 (최소 하루 전) 팀원에 공지하기
  - 일정 공유
    - 월요일 회의를 통해 결정된 일주일 간 일정 지라 + 슬랙을 통해 최신화에 신경 쓸 것
    - 일정을 지키지 못했으면 5why를 통해 회고 및 개선 방법 고민



### 기록을 남겨보아요

- 모든 과정은 문서로 남겨요!



### 혼자만의 시간

- 혼자만의 집중 타임 존중하기
  - 프리데이

- “팀 프로젝트 아니야? 왜 혼자 시간을 가진데?”
- 그래도 질문이 있다면 언제든 물어보세요!
  - “평소에도 질문 해도 되는 거 아니야?”

## 나를 보여주기

- 내 의견이 나머지 전부와 달라도, 캠프장, 이사님과 다르더라도, 일단 말하고 봐요!
  - 한명에 이끌려 다니거나, 반박이 없는 회의는 망하는 지름길이라 배웠습니다!

## 실수가 어때서?

- 실수는 필연적인 것!
- 비난하지 말고, 서로 도와줘요

## 리뷰 작성하기 그리고 공유하기

- 서로 코드리뷰를 합니다.
  - 라이브러리 정할 때 고민을 바탕으로 쓰는 이유를 생각해서 정했으면 좋겠다
  - 1월 1주차, 개발 본격적으로 들어가기 전에 그런 시간을 가지고 사용할 라이브러리 정하기(나중에 바뀌더라도 그 바뀌는 이유에 대해서 확실하게 고민하고 개발 일정 생각해서 변경하기)
- 서로에게 이해할 수 있게 설명해줘요! (상황공유 + 기술)
  - 5분 ~ 10분

## 블로그

- 위키 말고 블로그도 있으면 좋을 것 같음 // 사실 기술 관련 된 글만 적어 주고 조금 귀찮게 구는거 괜찮다면 담당하고 싶음 // slashpage 라는 노션과 다른 별도의 플랫폼 사용할 것이고 공유하며 피드백 받을 수 있는 외부와 소통의 창구가 되었으면 좋겠음
  - 위키는 우리가 개발 할때 문서로 남겨두고 공유해야 할 사항이하면
  - 블로그는 외부에서 우리 프로젝트에 대해 조금 더 이해할 수 있도록 소개한 다는 느낌 (예시 : <https://medium.com/@yanolja>)
    - 쓸 수 있는 주제
      - 프로젝트 소개
      - 팀 소개
      - 문화 소개
      - 기술 소개
        - 프로젝트에서 사용한 기술에 대한 고민과 그 결과에 대해서 적으면 좋을 것 같음

## 2023 RE:Dev Camp 일정 안내 (1월)

※ 공지드린 일정은 변경될 수 있습니다.

SUN	MON	TUE	WED	THR	FRI	SAT
Happy New Year!	1 신정	2	3	4	5	6
	아키텍처 설계 & 리뷰					
	PMP 리뷰					
	RE:camp 세미나					
7	8	9	10	11	12	13
	프로젝트 진행					
	RE:camp 세미나					
14	15	16	17	18	19	20
	프로젝트 진행					
	중간공유회📢					
21	22	23	24	25	26	27
	집중 개발기간 (구현)					
28	29	30	31			
	집중 개발기간 (구현)					

Smilegate®

## 2024 Dev Camp 일정 안내 (2월) 공통일정

※ 공지드린 일정은 변경될 수 있습니다.

SUN	MON	TUE	WED	THR	FRI	SAT
				1	2	3
집중 개발기간 (구현)						
4	5	6	7	8	9 설 연휴	10 설날
코드 리뷰						
성능 테스트						
11 설 연휴	12 대체 휴일	13	14	15	16	17
코드 리뷰						
개발 마무리						
18	19	20	21	22	23	24
최종 발표 준비					♥ 최종 발표회 ♥ 수료식	
25	26	27	28	29		

Smilegate®

## 마일 스톤 (BE)

- 12월
  - 마지막주
    - 기본 개발 환경 구성
      - 도커를 통한 로컬 개발 환경 구성
      - 코드 컨벤션 협의
        - 네이밍 협의
        - 패키지 구조 협의
        - 린트 협의
    - 필요 모듈 파악 및 정의
- 1월
  - 첫째주
    - 구체적인 정책 협의 및 API 명세
    - aws 활용 cd 파이프라인 구성

- API 명세 후 → 목 서버 구성
- 둘째주
  - API 개발 설계 논의
  - API 개발
- 셋째주
  - API 개발
  - 1차 API 성능 테스트를 통해 기능 개선 사항 파악
- 넷째주
  - 기능 개선 사항 리팩토링
- 2월
  - 첫째주
    - 프론트와 테스트 준비
    - 기능 개선 사항 리팩토링
    - 2차 API 성능 테스트를 통해 기능 개선 사항 파악
  - 둘째주
    - 확장 기능에 대한 API 명세 및 구현
  - 셋째주

## 마일스톤 (FE)

### | 프로젝트 시작 01.04

## 12월

- 마지막주
  - 와이어프레임(기초) + 개발 스택 선택 및 환경 구축

## 1월(프로토타입)

- 첫째주
  - 와이어프레임 페이지 별 분석 → 페이지별 컴포넌트 분리
  - 공통 컴포넌트 제작
  - API 명세
- 둘째주
  - 공통 컴포넌트 제작
  - 로그인, 회원가입 폼 구현 (테스트 포함)

- Markdown 질문글 - CRUD 구현
- 하단 댓글 - CRUD 구현
  - 대댓글까지
- 셋째주, 넷째주
  - 코드리뷰 - pr방식 구현
  - 하이라이트 라이너 댓글 - CRUD 구현
  - 링크 공유하기
  - 이미지 업로드 기능
  - 저장 기능
    - 수동저장
    - 임시저장(자동)
  - 템플릿



프로토타입 구현

## 2월

- 첫째주
  - 배포 전에 전체 테스트
  - 배포 준비
  - 코드 리뷰
- 둘째주
  - 코드 리뷰 반영
  - 확장 기능
    - 크롬익스텐션
  - 배포 및 피드백
- 셋째주

## 배포 관련

- FE 배포는 Vercel로 빠르게 진행!
- **단 HTTPS!**

#### 누가 (Who):

- **목표:** GitHub 경험이 적은 개발자 및 코드 리뷰에 어려움을 겪는 모든 사용자
- **내용:** 개발을 처음 시작하는 꿈나무부터 GitHub에 익숙하지 않은 사용자까지, 모든 개발자들을 대상으로 함.

#### 언제 (When):

- **목표:** 언제든지 필요한 시점에서 코드 리뷰를 통한 소통과 성장을 지원
- **내용:** 코드 리뷰는 프로젝트의 어떤 단계에서든 필요하며, 지속적인 팀 소통과 개발자의 성장을 지원함.

#### 어디서 (Where):

- **목표:** 어디서든지 쉽고 효과적인 코드 리뷰가 가능한 환경 제공
- **내용:** GitHub 경험이 적은 사용자들도 사용하기 쉬운 인터페이스를 통해 어디서든 코드 리뷰를 진행할 수 있도록 함.

#### 무엇을 (What):

- **목표:** 정확하고 효과적인 코드 리뷰 제공
- **내용:** 기존 플랫폼과 차별화된 코드 라인별 또는 코멘트 단어별 리뷰를 통해 정확하고 효과적인 코드 리뷰 경험을 제공함.

#### 어떻게 (How):

- **목표:** 간편하고 효율적인 리뷰 프로세스 제공 및 사용자 친화적인 가이드 제공
- **내용:** 사용자 친화적이고 직관적인 UI를 통해 GitHub에 익숙하지 않은 사용자도 손쉽게 코드 리뷰를 진행할 수 있도록 하며, 노선의 싱글페이지를 활용하여 리뷰를 편리하게 주고 받을 수 있도록 함. 리뷰 과정을 안내하고 개발자들에게 코드 리뷰의 중요성과 올바른 방법을 교육함.

#### 왜 (Why):

- **목표:** 쉽고 빠른 코드 리뷰를 통한 역량 향상 및 개인 성장 지원
- **내용:** GitHub 경험이 적은 개발자도 빠르게 습득하며, 정확하고 효율적인 코드 리뷰를 통해 개발자들의 역량 향상과 프로젝트 품질 향상을 도모하고, 개인의 성장과 능력 향상을 지원함.