



# 캠프장님(개발계의 박찬호) 미팅!

Date	@2023/12/08
Tags	미팅 캠프장님

- 프로젝트 설명~
  - 전반적인 프로젝트를 정하게 된 계기
  - 프로젝트에 대한 간단한 설명
  - 제공 했으면 하는 기능들
    - 노션, 깃허브, 라이너 같은 느낌의 피드백을 달 수 있으면 좋겠다
    - 코멘트도 자유롭게 달 수 있으면 좋겠다.
    - 애자일을 적용해서 진행해봤으면 좋겠다. 그래서 스프린트 방식으로 진행해나갈 거 같다.
  - 추가로 한다면?
    - 텍스트나 코드로 시작하지만 PPT나 이미지 같은 자료도 피드백을 달아줄 수 있다면?
    - 코드 리뷰 등을 할 때는 실시간으로 피드백을 받을 수 있도록하자 → 실시간 기능
  - 팀목표
    - 빠르고 정확한 피드백을 제공할 수 있도록 하자
      - 빠르고 + 정확한
- 질문 거리
  - FE 아키텍처
    - 일종의 디자인 패턴
    - GOF의 디자인 패턴 → OOP에서의 패턴
    - 도메인이나 프로세서에서의 패턴 → 아키텍처 단위의 패턴
    - 프론트엔드의 경우에는 백엔드에 비해 압도적으로 역사가 짧음
    - 프론트엔드가 빛을 발한게 10년이 안되기 때문에 아키텍처가 백엔드에 비해서 규모가 작음
    - 아토믹 디자인 패턴 등을 포함해서 아키텍처를 적용하면 좋긴 하지만, 프론트엔드는 실제로 도입을 할 때 애매한 면이 있는 것 같음. 톤앤매너 비슷하게 가져가기?
    - 기능단위의 덩스에서 프론트엔드 영역으로 넘어간 아키텍처 디자인에서 좀 더 자세하게 넘어가도 좋을 것 같다.
    - 기능에 따라서 프론트엔드의 영역이 엄청나게 커질 수도 있고, 기술적으로 커질 수도 있지만 이렇게 확장 되는 부분에 대해서는 아키텍처랑은 조금 다른 얘기일 수 있다.

- 프론트엔드 아키텍처의 구성도는 기능 단위로 쪼개는 정도의 구성도
  - ex) 안드로이드라면 오픈소스 기반에서 뭘 어떻게 객체로 쌓고 나눠서 연동을 했는지 대해서 내부적으로 어떻게 짤 것인지
  - 웹프론트엔드라면 기술적으로 뭘 썼는지가 아니라 뭘 사용해서 어떻게 구성을 했는지
- 프론트, 백엔드가 일을 할 때의 일 순서
  - API 스펙 부터 짜는게 제일 좋다.
    - 이게 생각보다 쉽지 않음 → ERD 페이지를 정말 중요함, 물론 발표에서는 실제로 크게 작용하지는 않겠지만! → ERD는 appendix로 넣겠지만 실제로 ERD는 설계 과정에서는 상당히 앞에 나와야 되는 내용임.
    - API에 맞춰서 ERD를 그리게 되면 중복되는 부분이 있거나 제대로 작성이 안될 수도 있음.
    - ⇒ API 스펙 + ERD를 같이 그릴 수 있도록 하기 + ERD는 백엔드만 하는게 아니라 결국 프론트가 필요로 하는 요청에 대해서 처리할 수 있는 영역에 대해서 작성을 해야 하기 때문에 프론트와 백엔드가 함께 작성을 해줘야 할 필요가 있음.
  - API 명세서가 늦게 나오는 경향이 있다
    - ERD, Class는 기본 설계, 그 상태에서 바로 백엔드는 바로 API 명세서를 작성하는 게 맞음. 여기서 조금의 변경 사항은 하는 과정에서 수정을 하면 된다.
    - swagger → 굳이 swagger가 아니더라도 다른 문서 툴을 써서라도 API 명세서를 구체적으로 작성해야 함
- CI/CD를 한다면 어떤식으로?
  - 네카라쿠배나 대기업 라인을 간다고 해도 생각보다 CI/CD는 안할 가능성이 높음? → 만약에 사용한다고 하면 Jenkins 정도 사용을 하면 좋을 것 같다.
- 좋은 의미 Log?
  - 일단은 많은 로그를 남길 수 있도록 하기
  - 파일, 프로세스 별로 warning, critical 등등 다양하게 log를 찍어서 남길 수 있는 쪽으로 생각해보기
    - 온라인 캠프 때 약했기 때문에 지난번에 좀 생각보다 많이 못했을 수 있음. → 그래서 너무 많은 걸 하려고는 안해도 된다..?
  - 리캠프에 대해서 기대?
    - 어쨌든 한번은 했고, 6개월이라는 시간이 있었으니까 → 리캠프 멤버들과는 세미나를 할 수 있었으면 좋겠다. → ex) ELK, UNIX 로그 라는 부분이 가장 유명한 로그니까 그런 부분에 대해서 분석해오고 얘기해보고 자기가 알고 있는 기술 안에서 어떻게 사용되는지에 대해서 공유하는
    - 캠프장님이 강의를 해줘도 되지만 어떤 주제를 정하고 세미나 하는 형태의 것들을 추진을 하고 싶어하심
- PMP 리뷰에는 아키텍처나 ERD를 그려가지는 말것
  - 온라인에서 하다보면 생각보다 아키텍처나 ERD에 대한 리뷰를 제대로 못해주는 부분이 있는 것 같음. 오프라인으로 하면 좀 더 많은 부분을 다룰 수 있도록 할 수 있을 것 같다.
- 주제는 좋음 → But 기술적으로 도움이 될까?
  - CRUD 위주의 노다가 작업이 많이 되는 경우가 많음

- 메신저(슬랙, 디스코드) 같은 프로젝트를 한다면 메세징 시스템의 프로그래밍 적인 요소를 어떻게 보면 필수적으로 알아야 될 필요가 있음
- 기술적인 도전에 대해서 어떻게 할 수 있을 거리를 생각해보는 것도 좋을 것 같음.
- 다음주에 미팅이 더 있을 거니까 기술적인 접근에 대해서도 고민을 해보기

• 종준님 질문

Q. 지난번 참가 때는 카프카나 새로운 기술들을 쓰는 도전을 했었던 것 같음. 하지만 해보니까 새로운 기술을 써봤을 때 발전하는지에 대해서 알게 공부를 하다 보니까 따라하는 수준이다 보니까 조금 아쉬웠던 것 같다.

→ CRUD가 메인처럼 보이지만 생각보다 CRUD 자체에도 더 심화적인 부분이 들어갈 수도 있을 것 같고, 더 고려해야 되는 요소들이 많은데 그런 부분은 어떻게 생각하시는지?

→ 팀장님이 생각하시는 도전이 어떤 정도의 도전인지?

A. 카프카 같은 걸 사용했다가 기술적 도전 인가? 그냥 오픈소스 도르.. ㅋㅋ 혁;;.

디스코드를 예시로 든다면? 데이터 기반 채팅이 있고, 실시간 채팅도 있음. 실시간성 채팅 → 휘발성이 있는 채팅. 채널에 들어가는 사람들의 방에 들어가면 넣어주고, 20명의 사람들이 채팅을 할 때 동시에 말을 할 때 어떻게 넣어줄 것인지에 대해서 생각을 하는 과정을 생각해본다면? → 자동생성 번호가 있어야 될거고, Room number가 있어야 될거고 date time(채팅 sorting 용) → 그러면 게시판에 들어오자마자 수백명이 있는 방이면 어떻게 되는 거지? → select를 어떻게 할 것인지에 대해서 → RDB를 쓸건지 아님 다른 걸 쓸건지 → 입력할 때 Redis cache에다가 뭔가 연결해야 되나? → 실시간으로 채팅을 치고 있는지에 대해서 알려주면 소켓을 연결해야 되나?

⇒ 이런 식으로 하나씩 추가적으로 늘어나가는 방향으로 생각해나가는 방향

메신저 같은 경우에는 위의 내용 처럼 할 수도 있을 것 같음. 프론트의 경우에는 어떻게 해야 될까? 모바일, 웹 둘다 구현 한다면? → 웹은 저장이 안됨 → 백엔드가 주는 데이터가 달라짐 → 그러면 메세지 읽었는지는 어떻게 판단을 할 수 있을까? → 모든게 기술적인 접근임. → 이런 식으로 발전해나가는 좋은 방향인 것 같다.

- 리뷰 달았을 때 알림 뜨는 것도 기능 추가해도 괜찮을 것 같음.

A. 종준님 답변: 간단한 프로젝트로 시작을 해서 조금씩 피드백을 받아올라가면서 확장해나갈 수 있도록 캠프기간 동안 해보고 싶음. 처음에는 그냥 댓글을 달지만, 실시간으로 달 수 있으면 좋겠다 라고 피드백이 온다면 그런 부분을 넣을 수도 있을 것 같고 이런식으로 기술적인 도전을 할 수 있지 않을까?

→ 캠프장님

- 다른 레퍼런스에서 기술적인 부분을 들고 올 수 있도록 하면 좋을 것 같음. 기획으로 해버리면 제대로 만나올 수도 있음. 이 코드리뷰는 어떤 곳에서 따온 어떠한 기능이다. 구체적인 예시가 있어야 모두의 이해를 맞출 수 있기 때문에? → 맞는 것 같음. + 목표가 구체적이면 좋겠음. 어느정도 까지 만들 수 있을지에 대해서 고민을 해봤으면 좋겠다. 내가 200프로 정도 성장 한다고 했을 때 어느정도 까지 할 수 있을지에 대해서 고민 해야 될 필요가 있음. → 그래서 서로 간의 기술적인 부분에 대해서 정확하게 이해를 해야할 필요가 있음. → 부족하다고 해서 모르는게 아니고 알고 두는게 좋을 것 같다.
- 기술적으로 도전을 해볼만한 요소인지에 대해서 고민을 하는 것도 필요할 것 같다. 어떤 식으로 코드리뷰를 달 건지에 대해서 고민을 해야 할 필요가 있다. github랑 연결을 하면 snapshot이나 코드를 들고 와서 불러와서 동기화 해주는 것도 좋을 것 같다.
- 비주얼 스튜디오, 소스트리 같은 프로그램이랑 비슷하게 갈 수도 있을 것 같음.

→ 종준님

- 캠프장님이 말씀하신 니즈에 포함해서 사용자들이 사용하기 쉽도록

→ 캠프장님

- 백엔드와 프론트가 2/2 이면 좋은 것 같다. 어떤 식으로 보여줄 지에 대해서 고민을 많이 해야 할 것 같고, 프론트만의 아이디어가 좀 많이 들어가야 될 것 같다. 실시간으로 따라라 적혀나가는, 프레젠테이션 같이 쭉쭉 적혀 나간단단가(헉.. ) (이거 되는건가...? 피그마를 만드는건가) (몰라요 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ)
- webRTC를 통해서 리뷰를 해주는 부분까지도 해볼 수 있지 않을까

→ 캠프장님

- 누구에게 의견을 들을 건가요?

→ 규민

- 어느정도 수준까지 할지를 못 정했기 때문에 이번 미팅을 통해서 캠프장님 의견을 듣고, 관련해서 실제로 사용해보고 싶은 사람들에게 의견을 들을 수 있도록 해볼 것 같음. 깃허브나 노션에 댓글을 달 수 있는 기능에 대해서 테스트로 사용을 해볼 수 있도록 하고 주변 사람들 포함해서 다른 사람들에게 테스트를 받아보는 것도 좋을 것 같다.

→ 캠프장님

- 목표 자체가 1,2,3... 처럼 있고 구체적인 마일스톤이 있으면 좋겠고, 의견을 받고 바뀌어나가는 거는 12월 중에만 하면 좋을 것 같음. 1,2월에는 구체적인 계획에 따라서 가는게 좋을 것 같다.
- 기능을 잡아가면서 생각해봐야지 보다는 전체적인 그림을 그리면서 하는게 좀 더 좋다.
- 만약에 기능을 계속해서 바뀌어나가는 방식으로 진행을 하게 되면 개발을 다시한다거나 해야 될 게 두배로 쌓여 나갈 수도 있다.

→ 종준님

- 저희도 그냥 피드백 받고 넘어가는 건 아니었고, 전체적으로 고려를 하면서 넘어갈 계획임.
- 내부에서 우선 순위를 정하고 개발하면서 프로토타입에 대해서 피드백을 받고, 완전 다른 내용의 피드백은 안 나올 것 같다고 예상하기 때문에 아마 괜찮지 않을까!

→ 규민님

- 다른 부분에서 기능을 들고 오는 건? → 노션 드래그, 깃허브 리뷰 등을 들고와서 어떻게 할지에 대해서 구체적으로 생각을 해보는? → **기획상으로 써놓은 것들이 4명이나 5명이 서로 다른 생각을 할 수 있음** → 이거 종준님이 얘기하신 그거네요 ㅎㅎ, 일요일까지 열심히 준비해와야 겠다. 기획을 모두가 이해할 수 있도록 만들어오는 걸로