

중간공유회 피드백

≡ 태그	중간공유회 중간발표
📅 날짜	@2023년 1월 20일

- 질문
 - 검색이나 탐색이 나누어져 있는 이유
 - 검색이나 탐색이 서비스적 의도가 있을 것
 - 채팅에서 캐시 데이터는 삭제 기한도 정하신게 있을까요?
 - 원래 캐시를 두지 않았는데 성능측면에서 추가한 것
 - 삭제 기한에 대해서 논의를 한 적은 없다.
 - 래디스 캐시
 - 인증이나 키 느낌
 - 채팅은 용량이 큰데
 - 메모리 캐시는 하드웨어적 메모리라는 것을 쓰고 있어서 → 커질 수 있다
 - 캐시 안에 DB를 연결해서 캐시가 조회가 안될 시 DB에서 가져오도록 설계를 함
 - 피드 서비스
 - PUSH
 - SNS 아키텍처에 pull/push 방식
 - pull 방식은 시간적으로 손해
 - push 방식은 공간적으로 손해
 - 공간을 손해보고 push를 선택하자
 - 낭비가 많이 될 상황에 대한 처리
 - 일단 피드에 대한 데이터 용량 제한이 필요할 것 같다 (민정님 답변)
 - 팔로워들의 최근 게시물을 보여주는 것에 대한 용량제한을 둘 예정
 - 넘어간 부분에 대해서는 pull로 땡기고?
 - 사실 소셜은 대부분 PULL 방식을 선택함
 - 팀 목표 (자체 질문)
 - PPT 전체 주제를 관통해야하는데
 - 그라운드 룰에 있어서 단순히 이슈발굴 및 토론의 키워드가 아니라 어떻게 해서 구체화를 할건지 그 과정에 그라운드룰에서 보여줘야함
 - 구체화를 하겠다는 건 “목표”니까
 - 이게 중요한 키워드라면
 - 목표면서 진행과정에 영향을 끼치는 거니까
 - 구체화하는 과정을 그라운드룰에 담았구나가 느껴지게
 - 채팅 관련 문제같은경우에도 내부에서 이슈가 될 수 있고, 내부에서 트래킹이 될 수 있다.
 - 한번 발생하는 이슈를 트래킹해보는 훈련이 우리 팀의 목표가 될 수 있다. 원래 이슈레벨로 다루는 건 아니더라도!
- 피드백
 - 개발 과정 구체화
 - 어떤 순서대로 의도를 가지고 개발하지 않는 것 같아서 예를 들어 FE로 설명을 드리자면,
 - 무한스크롤 해야지~로 기능을 추가하는게 아니라
 - 이유와 어떻게 보여질지를 생각하고 상황을 인지하고 개발하고 싶었고

- 먼저 인지를 해야 해결책을
- 이런 구체화는 그라운드룰에 미치지 않나요?
 - 반영되어있는지?
 - 체크리스트,
- 모든 일을 할 때 이슈를 등록할 필요는 없지 않나
 - 까먹지 않으려고 하는거같은데 그 시점이 개발하기 전이 아니라
 - 나중에 개발을 하고 트래킹을 하려고 해놓는 것
 - 무조건 그라운드룰에 영향을 미쳐야함!
 - 두개가 겹돌게 되는 상황
 - 이슈라는 말도 정확하게
 - **트래킹해야 할 것 같으면 이슈**
 - 문제가 있다고 해서 이슈가 아님
 - 리스크는 먼저 이슈 레벨에서 처리해야 할 것은 뭔지
- 전체 피드백 (캠프장님)
 - 클론 코딩이 아니고 **클론 프로젝트**
 - 스크럼 10분
 - 현업은 그 후에 개발을 계속 하기 때문에 짧게 하는 것이고
 - 20-30분 정도 가져가도 될 것 같다
- 구구
 - 선택, 정답을 찾으려고 하지 말자