

파이썬 용도

1. 웹크롤링

파이썬을 배우면서 가장 먼저 접하는 영역이 아닌가 싶다. 웹상의 원하는 정보를 자동으로 긁어모으는 것은 매력적인 일이다. IP를 차단당하고 싶지 않다면 약간의 기술(?)이 필요하다. 하지만, 약간의 모험을 감수하고라도 해봄 직한 일이다.

2. 자동화

많은 금융회사에서 RPA 솔루션을 도입하고 있다. 사람이 하는 일을 기계가 대신해 준다는 것은 매력적인 일이다. 상용솔루션 수준은 아니더라도 파이썬으로도 많은 업무를 자동화할 수 있다. 필자도 귀찮은 건 딱 싫어하는 성격이라 자동화에 관심이 많다.

3. 딥러닝

파이썬이 각광을 받게 된 이유 중의 하나는 텐서 플로우도 있다. 텐서 플로우가 파이썬을 지원하면서 많은 관심을 받게 됐다. 장비의 압박은 있지만, 딥러닝을 많은 영역에서 시도하고 있다. 개인적으로 상품 추천에 RNN 모델을 사용하는 것이 인상적이었다.

4. 웹페이지 개발

파이썬에는 장고나 플라스크 같은 좋은 웹 프레임워크가 있어 웹 페이지를 개발하기 쉽다. 웹은 브라우저만 있으면 어디서나 접속할 수 있기 때문에 유용하다. 필자도 작게나마 연습겸 아파트 실거래가 조회 사이트를 개발해 보았다. 개인적으로 계속 키워 웹사이트 수준으로 발전시켜 보았으면 하는 작은 소망(?)이 있다.

5. 데이터 분석

한 때 R과 파이썬 중 어느 언어가 살아남을 것인지에 대해 이슈가 된 적이 있다. R도 강점이 있지만, 개인적으로 파이썬의 쉬운 문법이 더 쉽게 느껴진다. R은 데이터 분석에 최적화된 언어로 익숙해지면 편리할 듯하다. 하지만, 파이썬은 데이터 분석 외에도 다른 영역까지도 쉽게 커버가 된다는 장점이 있다. '인생은 짧고, 할 일은 많다.'라는 말이 있다. 하나만 택하라고 하면 필자는 파이썬을 택할 듯하다.

파이썬은 데이터를 수집하기 용이하고, 분석을 쉽게 도와주는 패키지가 많아 주식, 부동산 데이터 등을 활용하기에도 좋다. 금융 데이터는 우리 실생활에 밀접한 관련이 많아, 흥미를 느끼고 관련된 공부를 하는 데도 많은 도움이 된다. 그런 의미에서 관련된 책도 출간하게 되었다.

6. GUI 프로그램 만들기

코딩을 하다보면 텍스트 환경에서 명령어를 주고 받는 데 익숙해진다. 하지만, 대부분 윈도우에서 사용하는 프로그램들은 GUI 프로그램이다. 파이썬에서는 이런 GUI 프로그램을 쉽게 만들 수 있도록 도와주는 패키지들이 많이 있다. 매번 하는 작업들은 간단하게 만들어서 사용하는 것도 편찮을 듯 싶다.

7. 게임 즐기기

공부하는 것만큼 재미없는 것도 없다. 목적이 뚜렷하지 않으면 무엇이든지 진도가 잘 나가지 않고 쉽게 지친다. 게임을 좋아한다면 게임으로 파이썬을 배우는 것도 방법이다. pygame 패키지를 이용해서 게임을 만들 수도 있고, Minecraft 패키지를 이용해서 파이썬으로 게임을 할 수도 있다. 퀴즈 형식의 질의, 응답을 통해 파이썬을 배우는 사이트도 있다. 어떤 방법이든 한번 해보면 파이썬에 더 가까이 갈 수 있다.

블리자드에서는 디아블로를 비롯한 여러 게임의 API도 제공하고 있다. 주로 데이터 관련된 내용이다.

8. 이미지 처리

딥러닝과 뗄 수 없는 부분이지만, 이미 개발된 패키지들을 이용해서 이미지 작업을 쉽고 효율적으로 할 수 있다. 어떻게 보면 자동화한 것과도 연관된 부분이다. 이미지를 가지고 하는 작업은 결과물을 눈으로 직접 확인할 수 있으므로, 하는 재미가 쏠쏠하다.

오늘은 이렇게 파이썬 활용, 파이썬 프로젝트로 할 수 있는 일들에 대해서 알아보았다. 배우기만 하는 것은 재미 없다. 무언가 만들면서 개선해 나가고 필요한 부분들을 채워간다면, 파이썬을 더 쉽고 재미있게 할 수 있을 것이다. 이 외에도 파이썬으로 할 수 있는 일들은 많을 것 같다. 다른 재미난 일들이 있다면 아래 댓글로 남겨주길 바란다.