PROJECT

협업 사례 발표

비밀 게시판

SIAT 9기 전병윤 | 정성욱 | 정지훈 조은영 | 최드림 | 최여명

목차

01 프로젝트 개요 05 기술 이슈

02 요구사항 정의서 06 협업 과정

 03
 시연

 07
 향후 협업 과제

01 프로젝트 개요

기간

25. 5. 12 ~ 25. 5. 15

선정 주제

비밀 게시판

기술 스택 및 Tool

FE - React, Bootstrap / BE - Java, MyBatis IDE - VS Code / 형상관리 - GitHub

목표

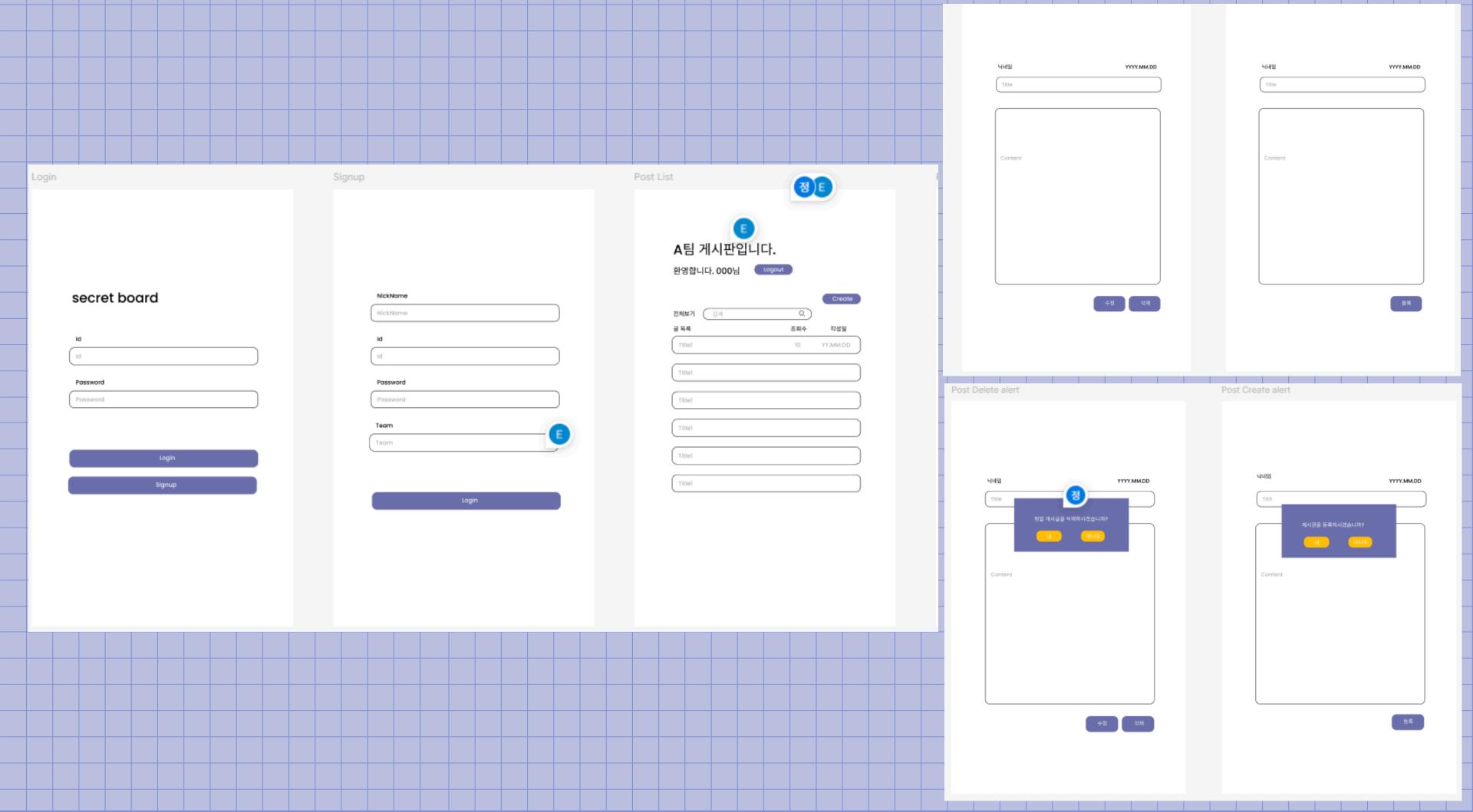
회원가입 및 로그인/아웃, 게시판 CRUD, 토큰 인증 기능을 포함한 SPA 웹 페이지 구현

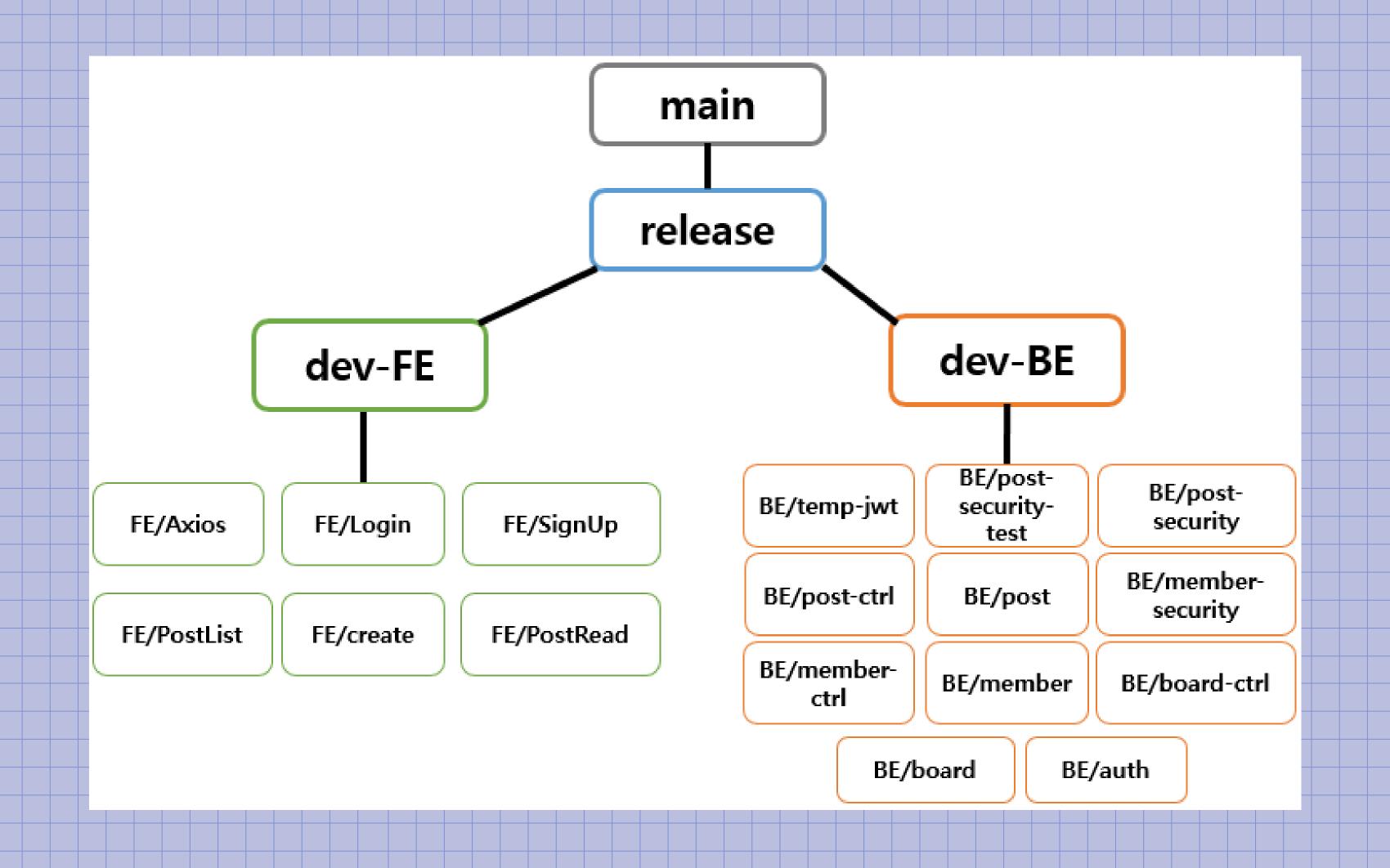
03 요구사항 정의서

| 요구사항명 | 유 형 | 기능명 | 처리내용 | 출처 | 비고 |
|-------------|--------|-----------------|--|----|-----|
| 로그인 | | id, pw | id, pw 입력 | | |
| *i Ol 71 Ol | | 회원가입 | id, pw, 닉네임, 소속 입력 | | 프론트 |
| 회원가입 | | 소속별로 토큰 부여 | 토큰 | | 백엔드 |
| | | 게시글작성 | 제목, 내용입력 | | |
| | | 게시글 상세보기 | 제목, 내용, 닉네임, 게시글 생성 날짜, 조회수 표시 | | |
| 게시글 | | 게시글 수정 | 제목, 내용 | | |
| | | 게시글 삭제 | 제목, 내용, 닉네임(자기가 쓴 것만 삭제) | | |
| | | 게시글 삭제전 경고문구 | 삭제전,경고문구 출력(alert) | | 프론트 |
| | | 게시판 전체 보기 | 자기 소속 팀 게시판만 접근가능 게시글 제목, 소속팀원, (날짜), 게시판 소개글 제목, 조회수, 생성일자 표시 | | |
| 게시판 | | 소속 | 드래곤족, 엘프족, 호빗족으로 구분 | | |
| | | 게시판내 게시글 검색 | 제목을 입력하고 버튼을 클릭하면 검색결과제공 | | |
| | | 게시판 접근 제어 | | | |

| | | 다중 그룹 소속 가능성 체크 | 다중 그룹 소속 차단: DB 유니크 제약조건 추가 ALTER TABLE users ADD UNIQUE (group_id) | | 백엔드 |
|-------|--------|--------------------|--|--|-------------|
| | | 게시글 상세 보안 | A그룹 사용자가 B그룹 게시글 URL을 알 경우 접근 가능 여부 (다중 그룹 소속 차단: DB 유니크 제약조건 추가 ALTER TABLE users ADD UNIQUE (group_id)) | | 백엔드 |
| | | url 접근 방지 | URL 직접 접근 방어: 모든 API 엔드포인트에 @PreAuthorize("hasAuthority('GROUP_A')") 적용 | | 백엔드 |
| ⊢ ∩ ŀ | | 프론트에서 토큰 저장방식 | 토큰 저장 방식: HttpOnly; Secure 쿠키 사용 | | 프론트 |
| 보안 | 재발급 정책 | | Refresh Token Rotation 구현 -> 만료 시간 지정 | | 백엔드 |
| | | (자동 로그아웃) | PostList 부분에서 20분 동안 마우스 이동 없을 시 ? 20분 이후 자동 로그아웃 | | 프론트 |
| | | | 로그인시, 아이디 저장 또는 브라우저에서 해당 페이지의 ID, PW 저장 활용할 수 있도록 구현 | | 프론트 (둘다) |
| | | 데이터 유효성 체크 | 로그인과 게시글 수정 및 생성시 검증 | | 둘다 |
| | | 잘알려진 보안 위협 | xss 필터, sql injection | | 둘다 |
| | | | | | |

04 人[色





05 이슈 사례

| 🗎 🗎 날짜 🗸 | 팀원 🗸 | 역할 (진행 현황) ~ | 문제점 | 해결 방법 💙 |
|-------------|--------|---|--|--|
| yyyy. m. o | 1 | | | |
| 2025. 5. 2 | 정성욱 | 프론트엔드(게시글 수정, 삭제 그리고, 조회수 업로드되지 않는 문제 및 리액트 router boards 추가 그리고, 프론트 최적화) | | 팀원들과 함께 ERD 다이어그램 검토 및 수정 |
| 2025. 5. 14 | 최드림 | board Endpoint 관리 | api Endpoint를 뭐로 지정할지 모름 | |
| 2025. 5. 15 | i | | | 팀원들과 함께 ERD 다이어그램 검토 및 수정 |
| 2025. 5. 15 | 백엔드 전체 | 코드리뷰 | 코드리뷰해보니 볼 때 쉽게 이해하기 어려웠고, 문제발생했을 때 어디가 무엇인지 바로 알기 어려워 시간 소모됨. | 지금 당장 코드 컨벤션 항목을 포함하여, 코드 컨벤션 규칙을 최종때, 이용하도록 하겠다. 프론트는 prettier랑 eslint를 고려해볼 수 있다. 백엔드는 controller, service, dao에 대해 정리해두는 방식. |
| 2025. 5. 15 | 백엔드 전체 | 브랜치별 개발 역할 세분화 | 각 서비스가 서로 의존하는 경우가 많아서 담당할 부분을 진행하고 있으면, 다른 팀원이 진행하고 있는 서비스 완성되기를 기다려야함. | 기능명세서 바탕으로 스프린트 기반 개발을 하면서, 세분화된 기능을 작성하고, 의존성을 체크하여, 최대한 독립적 개발 될 수 있도록 최종프로젝트에 적용하겠다. |
| 2025. 5. 15 | 정성욱 | /api/member/signup로 접근했을때, "Unknown BoardType: 호빗족" 문제 발생 | HOBBIT / isDelete에 null이 아닌 값을 반드시 할당 했는지 /DB 시퀀스/트리거 확인 | HOBBIT / isDelete에 null이 아닌 값을 반드시 할당 하도록~! /DB 시퀀스/트리거를 통해 PK가 자동 할당되도록 구현 |
| уууу. т. с | 1 | | 게시글 수정, 생성 에러 발생. | Member와 Post 테이블 관계 매핑 x |
| уууу. т. с | 1 | >>>>> BE(상) / FE(하) 구분선 <<<< | | |
| 2025. 5. 13 | 조은영 | 프론트 엔드 로컬 브랜치 이동하는 과정 | 문제: 한 브랜치에서 수정하고 다른 브랜치로 넘어갈 때 반드시 커밋하거나 stash 명령어를 입력해야 한다. | 원인: 커밋하면 반드시 푸쉬해야되는 줄 알고 stash를 하다가 stash를 다시 부르려니 헷갈려서 이후에는 커밋하는 걸(로컬브랜치에 기록)로 선택 대안: 차후 git stash 학습 |
| 2025. 5. 14 | 최여명 | 프론트엔드 git 관리 | FE/Login 브랜치 병합 후 FE/Signup 브랜치 병합하자 FE/Login 브랜치에서 작업한 내용이 사라지고 다른 Login.jsx 파일이 생김 | 원인: FE/SignUp 브랜치의 주요 작업 컴포넌트는 SignUp.jsx Login.jsx에서 SignUp.jsx로 페이지 이동을 해야 할 때 테스트용으로 임시로 FE/Login 브랜치의 Login.jsx와 다른 Login.jsx 파일을 생성함 병합시 충돌이 발생했는데, git 사용법 미숙으로 충돌을 해결하지 않음 대안: IDE의 경고를 신속하게 인지하여 작업자와 소통하며 충돌해결 후 커밋 |
| 2025. 5. 14 | 최여명 | 프론트엔드 git 관리 | | 원인: FE/PostList에서 해야했던 작업을 dev-FE에서 함 - git checkout [브랜치이름] [폴더경로]/ - 해당 명령어 사용하여 dev-FE 브랜치의 postList 폴더만 통째로 가져옴 |
| 2025. 5. 14 | ļ | 프론트엔드 git 관리 | 라이브러리를 일일히 git 관리자 로컬에 설치해야하는 번거로움 | 문제 원인: React 특성상 작업자가 설치한 라이브러리는 원격 저장소에 올라가지 않음. 소통 오류 원인: 이는 package.json과 package-lock.json에 기록되는데, 지금까지 직접적으로 코드를 수정한 파일이 아니면 커밋푸시하지 않는 잘못된 컨벤션을 만들었음. 대안: 라이브러리를 install할 때마다 어떤 라이브러리를 설치했는지 꼭 별도로 기록해서 커밋푸시할 때 톡방에 공유할 것(부정확해도 됨). 또한, package.json, package-lock.json도 꼭 같이 커밋할 것. 충돌 발생시 git 관리자와 함께 해결 |
| 2025. 5. 14 | 전병윤 | 프론트엔드 React 컴포넌트 작성 | - 부트스트랩이 제대로 작동하지 않음 - <input/> 등 태그에서 오류 발생 | 원인: Bootstrap 사용법 미숙 - HTML 속성인 'class'는 자바에서 예약어이기 때문에 사용 불가 JSX에선 'className'을 써야 함 - 자가 폐쇄 태그를 써야함 예) |
| 2025. 5. 14 | 조은영 | 프론트엔드 git 보내기 | 원격브랜치와 로컬브랜치의 불일치로 인한 문제 발생 | git pull origin FE/SignUp 해서 원격에 마지막으로 저장된 파일을 가져온다. (그러면 원격 저장소에 있던 브랜치와 로컬에 작업 중이던 브랜치가 자동으로 병합이 된다) -> 커밋 메시지 변경 -> push |

BE 주요이슈

| 발생 과정 | 문제 | 원인 및 대안 |
|--------------|--|---|
| 코드 리뷰 | 코드리뷰해보니 볼 때 쉽게 이해하기 어려웠고, 문제발생했을 때 어디가 무엇인지 바로 알기 어려워 시간 소모됨. | 지금 당장 코드 컨벤션 항목을 포함하여, 코드 컨벤션 규칙을 최종 때, 이용하도록 하겠다. 프론트는 prettier랑 eslint를 고려해볼 수 있다. 백엔드는 controller, service, dao에 대해 정리해두는 방식. |
| 브랜치별 개발(독립성) | 각 서비스가 서로 의존하는 경우가 많아서 담 당할 부분을 진행하고 있으면, 다른 팀원이 진 행하고 있는 서비스 완성되기를 기다려야함. | 기능명세서 바탕으로 스프린트 기반 개발을 하면서, 세분화된 기능을 작성하고, 의존성을 체크하여, 최대한 독립적 개발 될 수 있도록 최종프로젝트에 적용하겠다. |

FE 주요이슈

| 발생 과정 | 문제 | 원인 및 대안 |
|---------------------------|---|---|
| 프론트엔드 로컬 브랜치간 이동하 는 과정 | 한 브랜치에서 수정하고 다른 브랜치로 넘어갈 때 반드시 커밋하거나 stash 명령어를 입력해 야 한다. | 원인: 커밋하면 반드시 푸쉬해야되는 줄 알고 stash를 하다가 stash를 다시 부르려니 헷갈려서 이후에는 커밋하는 걸(로컬브랜치에 기록)로 선택 대안: 차후 git stash 학습 |
| 프론트엔드 git 관리 과정 | 라이브러리를 일일히 git 관리자 로컬에 설치 해야하는 번거로움 | 문제 원인: React 특성상 작업자가 설치한 라이브러리는 원격 저장소에 올라가지 않음. 소통 오류 원인: 이는 package.json과 package-lock.json에 기록되는데, 지금까지 직접적으로 코드를 수정한 파일이 아니면 커밋푸시하지 않는 잘못된 컨벤션을 만들었음. 대안: 라이브러리를 install할 때마다 어떤 라이브러리를 설치했는지 꼭 별도로 기록해서 커밋푸시할 때 톡방에 공유할 것(부정확해도됨). 또한, package.json, package-lock.json도 꼭 같이 커밋할 것. 충돌 발생시 git 관리자와 함께 해결 |

06 협업 과정

팀 구성 및 역할

BE

총_괄 및 BE 팀장 **정지훈**

Git 브랜치 병합, ERD, 프로젝트 구조 , JWT ^{팀원} 정성욱

멤버, 게시글 API, 보 안, 유효성 검증 ^{팀원} **최드림**

DB 더미데이터 관리, 게 시판 API, 유효성 검사

FΕ

FE 팀장 **최여명**

Git 브랜치 병합 게시물 전체 조회 페이지 ^{팀원} **조은영**

와이어프레임 제작 회원가입 및 로그인 페이지 ^{팀원} 전병윤

게시물 작성 및 수정 페이지 상세보기

협업 과정 에 피소드

서기 역할 변화

회의를 기록하는 역할이었으나 협업 과정 중 발생하는 이슈를 더욱 상세히 적기 위해 각팀 브랜치 병합 및 충돌 해결 담당자가 됨

총괄팀장 선출

전체적인 브랜치 구조 및 프로젝트 전체를 리드할 역할 부재, 팀과 프로젝트에 대한 이해도가 높은 사람으로 고려하여 BE 팀장 정지훈이 총괄팀장 병행 수행

컨벤션 문제

FE팀에서 디렉터리와 파일명 네이밍 규칙이 구체화 되지 않아 가독성이 떨어지는 문제 발생, 파이널 프로젝트 전 의논할 과제로 선정

06 향후 협업 목표 및 과제

STEP 01

팀 빌딩

STEP 02

컨벤션 통일

STEP 03

팀룰

STEP 04

갈등 해결 방안

친목을 통해 팀원별 의사소통 방식 파악 - 주 2회 정기적 팀 점심 - 디렉터리 및 파일명, commit 메시지 작성법 통일화 - 코드 컨벤션(메서드명 위주)을 수립해 다른 팀 이 기능을 빠르게 파악도 록 하는 것을 목표

회의 진행 방식 수립 협업을 위한 전달 방식 학습 협업 과정에서 마찰이 생겼을 때 해결방법 - 소프트스킬 위주

THANK YOU

감사합니다