
팀프로젝트 발표 안내

16시 30분에 시작합니다.

Best Reviewer 양성과정

팀 프로젝트 발표 시간 안내

■ (목) 16:30 ~ 17:30

- 팀프로젝트 회고 및 발표 안내

■ (금) 09:00 ~ 13:50 발표 준비

- 발표자 선정 및 발표 자료 작성
- 코드 마무리 (release branch out)

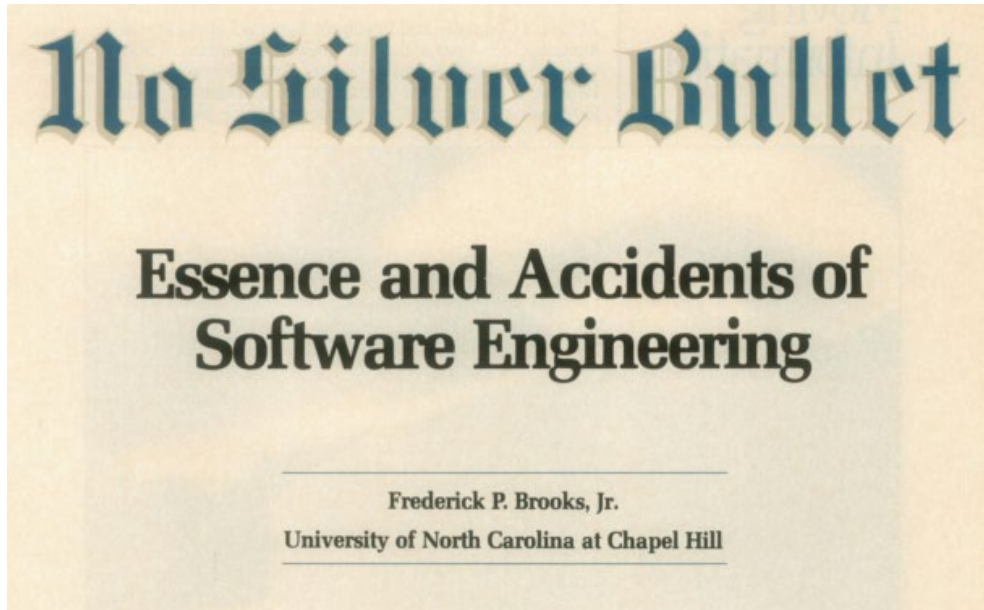
■ (금) 13:50 ~ 16:30 팀별 발표

- 팀당 15분씩
- 온라인 발표가 가능한 환경 준비 (회의실 / 마이크 / 웹캠 등)
 - Knox 미팅 좌측 하단 "장치 설정 -> 마이크 -> "볼륨 자동 조절"을 uncheck 해줄 것

발표 순서	팀명
1	Feedback
2	Approve
3	GWP
4	Earn100
5	Horizon
6	Buddy
7	DoubleCheck
8	Coworking

기대와 현실





Complexity

Invisibility

Changeability

Conformity

Hope for
Silver bullet

High-Level Language
OOP
AI
Expert System

Program Verification

Environment and tool
workstation

■ 진행 방법

- 코딩 그라운드 룰, 코딩 스타일, 리뷰 정책, branch 정책 등

■ 구현 방법

- 구조 설계 변경, 요구사항 분배, 구현 시 온라인 협업 등

■ PR 단위 구현 / 리뷰 사항

구분	내역
현황 및 이슈	해결하고자 하는 문제점을 설명
PR/CL	PR/CL link 정보 반드시 기입
활동 내용	구현 의도 및 성과 관련하여 활동 내용 capture하여 설명 작성 (현업에서 동료개발자의 승인을 받은 구현 사례 限)
기대 효과	프로젝트의 코드품질 개선 효과 및 팀원의 인식 변화 등 작성

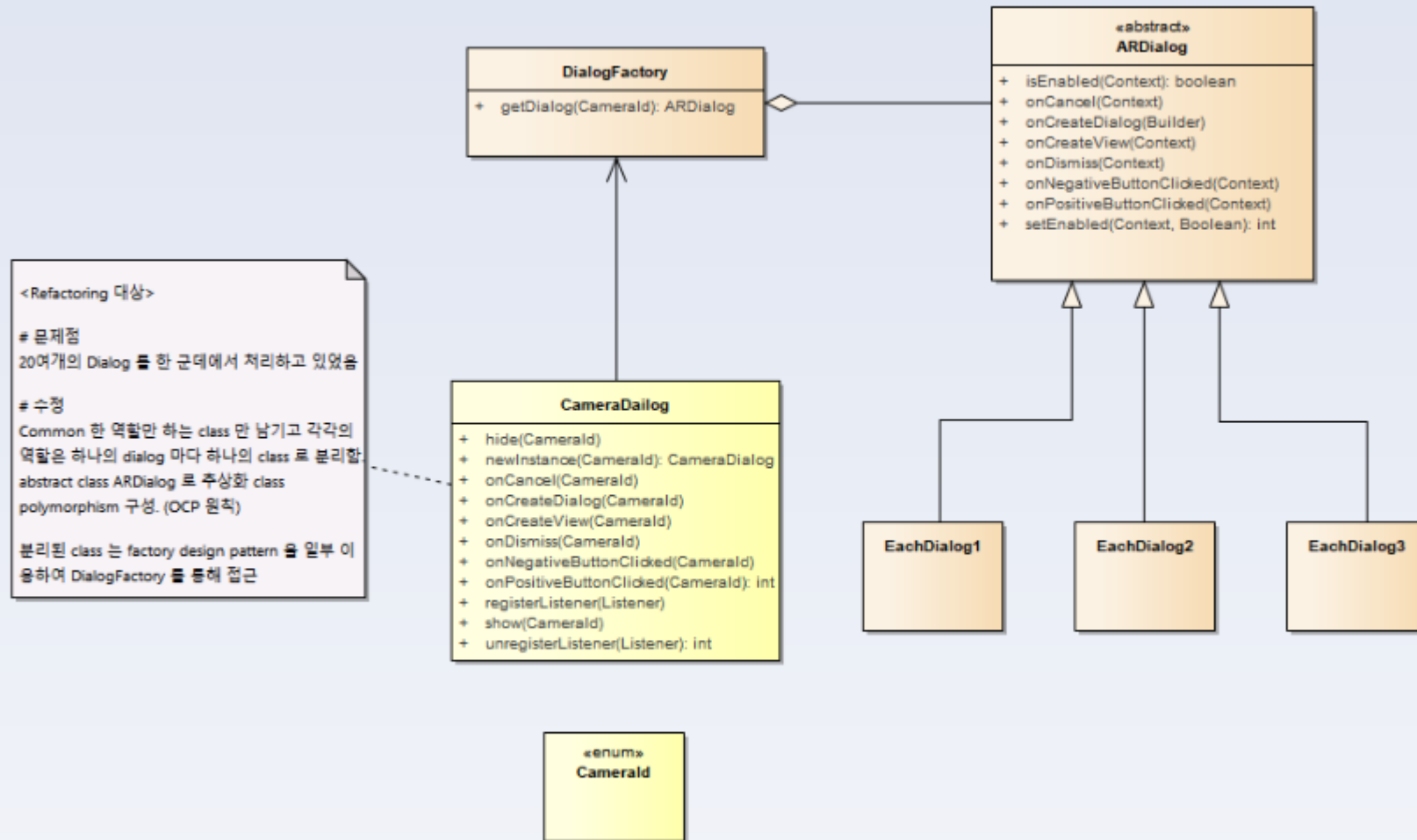
- 현업코드품질개선 활동을 통한 사례

- https://swexpertacademy.samsung.com/common/bestreviewer/caseView.do?searchClsftn=&startDate=&endDate=&rowNum=&sortingType=&searchTagList=&searchLangList=&commuld=AXLpMEsQHApqnCu_&typeCode=ACTIV&searchType=title&searchKeyword=Alert+Dialog+Case+%EA%B4%80%EB%A0%A8+Refactoring+&selectRowNum=10&pageIndex=1

팀 프로젝트 발표 | 주요 포인트(10분 이내) | 사례

항목	상세
배경	Alert Dialog case 관련 Refactoring
이유 / 목적 / 의도 (why)	App 에서 취급하고 있는 Alert Dialog case 가 30여 가지 정도 되는데 CameraDialog 에서 모두 일괄적으로 switch 문으로 처리하고 있었음. 또한 CameraDialog 에서는 negative button click 시, positive button click 시, dismiss 경우, cancel 경우 등 여러 경우에 대해서 switch 가 각기 중복적으로 사용하고 있고 한 java 파일 내에서 각각의 case 들을 다 처리하고 있었음.
활동 내용	https://gerrit.sw.sec.samsung.net/package/#/c/1168991/ CameraDialog 에서 일괄 취급하고 있던 각 dialog case 들을 각각의 class 파일로 분리하였음. 그 외 각 dialog 시나리오에 속하는 것도 해당 java class 파일로 이동하였고 CameraDialog 는 common 한 역할을 하는 함수 및 필드만 남김. (첨부파일 class diagram 참고). 그 외 불필요한 javadoc 및 함수 제거.
기대 효과	class polymorphism 을 이용하여 class 를 케이스 별로 분류하였기 때문에 새로운 dialog 추가 시 기존 파일은 건드리지 않고 새로운 해당 파일만 추가하여 대응할 수 있음 (OCP 원칙). 하나의 heavy 한 클래스의 경량화를 기대할 수 있고, class 의 역할 분담으로 하나의 class 는 하나의 역할만 할 수 있음 (SRP 원칙). 그 외 불필요한 javadoc 및 주석을 제거하여 차후 유지보수에 용이함.
카테고리	Clean Code, Refactoring

팀 프로젝트 발표 | 주요 포인트(10분 이내) | 사례



팀 프로젝트 발표 | 주요 포인트(10분 이내) | 사례

Files		Open All	Diff against: Base	▼
File Path	Comments	Size		
▶ <input checked="" type="checkbox"/> Commit Message				
<input checked="" type="checkbox"/> AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/CameraDialog.java		405	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/ARDialog.java		32	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/AREmojiDeleteDialog.java		14	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/ActivityNotFoundDialog.java		14	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/CameraBusyDialog.java		14	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/ChangeStorageSettingDialog.java		39	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/DefaultARDialog.java		11	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/DialogFactory.java		126	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/DownloadAREmojiEditorDialog.java		39	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/ErrorRecordingStartFailDialog.java		14	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/FinishOnErrorARDialog.java		21	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/ForcedSoundWaiverConditionDialog.java		35	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/GpsEulaDialog.java		32	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/GpsEulaFromSettingDialog.java		32	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/LocationTagDialog.java		49	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/NoNetworkConnectionDialog.java		14	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/OverHeatDialog.java		25	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/StorageStatusDialog.java		22	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/StorageStatusNotEnoughSpaceDialog.java		23	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/TalkBackGuideDialog.java		19	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/UnableToUseCameraDuringVideoCallDialog.java		15	<div><div></div></div>	
<input checked="" type="checkbox"/> A AREmojiApp/src/main/java/com/samsung/android/aremoji/camera/dialog/UpdateUsingDataDialog.java		15	<div><div></div></div>	
		+ 627, - 383	<div><div></div></div>	
History		Expand All	Hide tagged comments	

팀 프로젝트 발표 | 주요 포인트(10분 이내) | 사례

```
switch (id) {  
    case DEFAULT:  
    case FINISH_ON_ERROR:  
        builder.setTitle(title);  
        builder.setMessage(message);  
        builder.setPositiveButton(android.R.string.ok, null); // Nothing to do  
        break;  
    case STORAGE_STATUS:  
        builder.setTitle(title);  
        builder.setMessage(message);  
        builder.setNegativeButton(android.R.string.cancel, new OnNegativeButtonClickListener());  
        builder.setPositiveButton(android.R.string.ok, new OnPositiveButtonClickListener());  
        builder.setOnKeyListener(new OnKeyListener());  
        break;  
    case STORAGE_STATUS_NOT_ENOUGH_SPACE:  
        builder.setTitle(R.string.warning_msg);  
        builder.setMessage(getString(R.string.delete_some_files_then_try_open));  
        builder.setTitle(R.string.not_enough_space);  
        builder.setPositiveButton(android.R.string.ok, new OnPositiveButtonClickListener());  
        builder.setOnKeyListener(new OnKeyListener());  
        break;  
    case UNABLE_TO_USE_CAMERA_DURING_VIDEO_CALL:  
        builder.setMessage(R.string.cannot_start_camera_msg_during_video_call);  
        builder.setTitle(R.string.cannot_start_camera_title);  
        builder.setPositiveButton(R.string.close, null); // Nothing to do, see  
        builder.setOnKeyListener(new OnKeyListener());  
        break;  
    case CHANGE_STORAGE_SETTING:  
        if (!isChangeStorageSettingDialogEnabled(getContext())) {  
            dismissCameraDialog();  
            return null;  
        }  
        message = getResources().getString(R.string.storage_setting_dialog_message);  
        break;  
}
```

```
DialogFactory.getDialog(id).onCreateDialog(builder);
```

팀 프로젝트 발표 | 회고 (3분 이내)

- 회고 진행(지금 ~ 금요일 오전) 및 회고시 주요 사항을 발표
- 온라인 팀프로젝트 진행시 느낀점 포함

팀 프로젝트 발표 안내

- 발표자료는 ppt 권장(Untact 준수를 위해)
- 발표 자료를 확인할 수 있는 방법을 팀별 repository root (master branch)에 올려주시기 바랍니다

- 발표 순서

- 우측 참조

- 발표 내용 (총 15분 이내)

- 진행/구현 방법(1분)
 - 코딩 그라운드 룰, 코딩 스타일, 리뷰 정책, branch 정책,
 - 구조 설계 변경, 요구사항 분배, 구현 시 온라인 협업 등
- 주요 구현/리뷰 사항(10분)
 - PR 단위
- 회고 및 느낀점 (3분)

발표 순서	팀명
1	Feedback
2	Approve
3	GWP
4	Earn100
5	Horizon
6	Buddy
7	DoubleCheck
8	Coworking

Team Project : 회고

Best reviewer 양성과정

회고란?

- Retrospective, Reflection, Postmortem 등
- 팀이 정해진 기간 동안 해왔던 일에 대해 돌아보며,
팀원들이 함께 생각하고 배우는 시간
“ 팀 단위 자기 성찰 ”
- 팀은 회고를 하면서 눈 앞에 보이는 이익뿐 아니라
능력과 기쁨이 증가하는 경험을 맛볼 수 있다
 - 애자일 회고

회고를 어떻게 하나요?

(회고 진행자 정하기)

- 각자 현재 감정/상태와 간략한 이유 말하기 (3분)
 - 서로 각자의 상태를 파악하고, 발언 시 감정적으로 되지 않도록 주의
- 자료 모으기 (5분)
- KPT로 정리 (25분)
 - Keep, Problem, Try

좋은 회고를 위한 Tip.

- 회고 시 기술적 측면과 **사람 측면**을 함께 다룬다

“프로젝트” vs “팀워크”

- 심리적인 안전감이 중요

솔직하게 이야기하되 가혹해지면 안 된다

(더 작고, 더 목표지향적이고, 덜 개인적이고, 덜 비판적이면서 영향력 있는 피드백)

- 회고에서 나온 것을 실행하려는 의지

아무리 좋은 의견이 나와도 이를 실천하지 않으면 ‘깡’ 이다

Check-In (3분)

- 돌아가면서 현재 자신의 컨디션을 1~5로 표현하고 간략한 이유를 말해봅시다

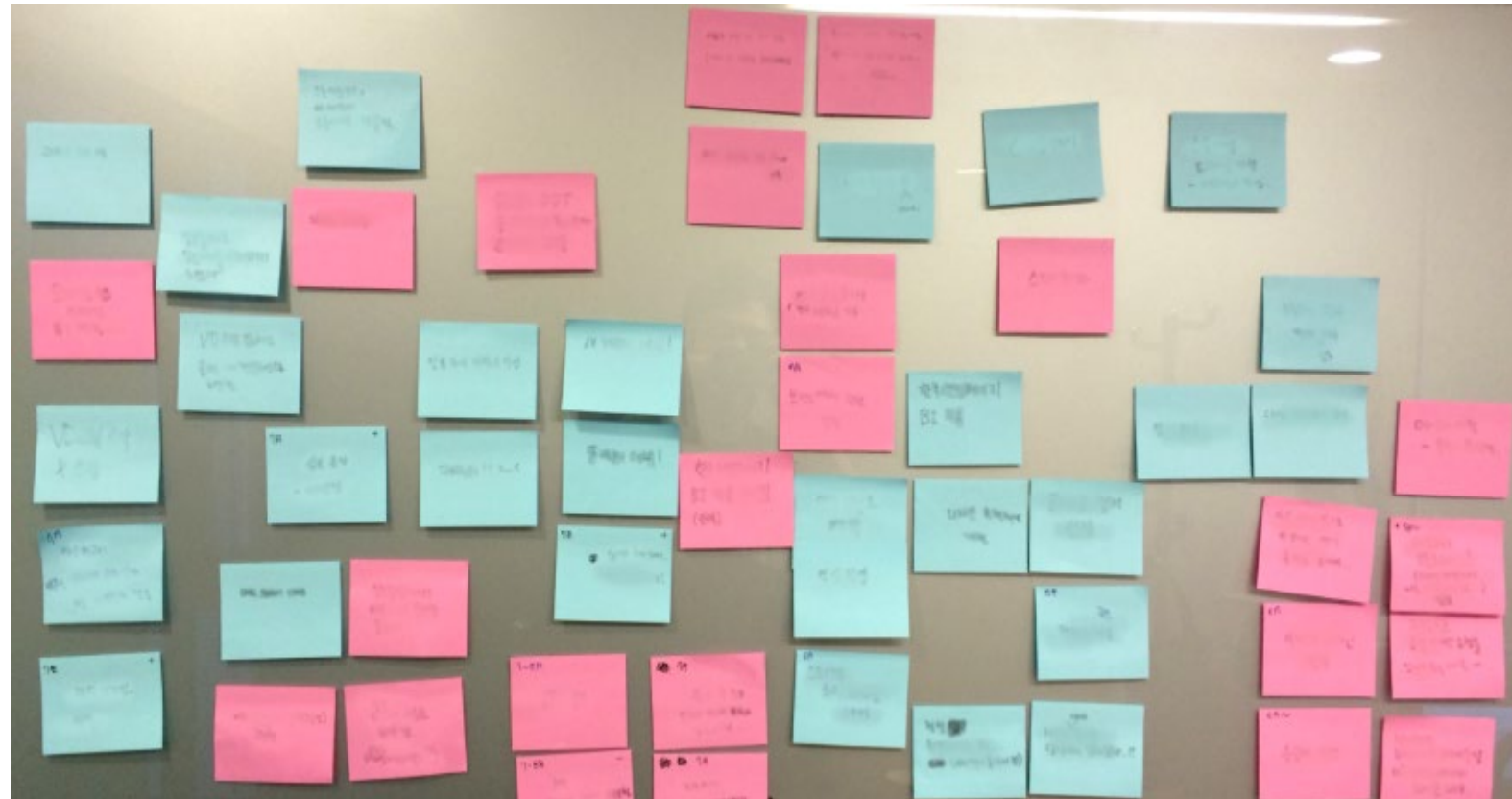
- Ex)

“ 4 , 오랜만에 교육을 들으니 설레요,
5점이 아닌 이유는 배가 고파서요 ”

“ 2 , 늦게까지 프로젝트 하느라 잠을 못 잤더니 피곤해서요,
1점이 아닌 이유는 퇴근할 시간이 다되어서 좀 기뻐요 ”

자료 모으기 (5분)

- "좋았던 점" 과 "아쉬웠던 점" 을 작성합니다
- 한 포스트잇에는 한 가지 내용만 적습니다
- 인당 3개 이상 작성합니다



KPT로 정리 (25분)

- 이젤 패드를 Keep, Problem, Try 세 부분으로 나눕니다
- Keep (5분)
 - 좋았던 점을 기반으로 도출한 앞으로 계속 유지해야 할 사항
- Problem (5분)
 - 아쉬웠던 점을 기반으로 도출한 앞으로 개선되어야 할 사항
- Try (15분)
 - 도출된 Problem의 원인을 파악하여 이를 기반으로 어떤 시도들을 해볼 수 있는지
 - 구체적인 Action item 선정

Keep	Try
Problem	

팀 프로젝트 발표 안내

- 발표자료는 ~~ppt 권장(Untact 준수를 위해)~~
- 발표 자료를 확인할 수 있는 방법을 팀별 repository root (master branch)에 올려주시기 바랍니다

- 발표 순서

- 우측 참조

- 발표 내용 (총 15분 이내)

- 진행/구현 방법(1분)
 - 코딩 그라운드 룰, 코딩 스타일, 리뷰 정책, branch 정책,
 - 구조 설계 변경, 요구사항 분배, 구현 시 온라인 협업 등
- 주요 구현/리뷰 사항(10분)
 - PR 단위
- 회고 및 느낀점 (3분)

발표 순서	팀명
1	Feedback
2	Approve
3	GWP
4	Earn100
5	Horizon
6	Buddy
7	DoubleCheck
8	Coworking