

학번	2019054693	이름	강예원
1. 이번 학습을 통해 무엇을 배웠나요?			
<p>전에는 별도의 프로젝트 관리 도구 없이 Github으로만 협업을 했었지만 JIRA와 같은 프로젝트 관리도구가 있으며 이슈 관리는 어떻게 할 수 있는지 배웠다. 팀 프로젝트를 통해 적합한 개발 프로세스는 무엇인지, 프로젝트 관리 도구는 무엇인지, 어떻게 테스트를 할 것인지 고민할 수 있었다. 또한 도구를 직접 사용해 보면서 도구의 장단점과 어떻게 사용하면 더 좋은지에 대해 알아볼 수 있었다.</p> <p>강의를 듣기 전에는 전공 과제를 하면서 JUnit이 있다는 것과 그걸로 테스트를 어떻게 하는지만 알았다. 강의를 듣고 나서 직접 JUnit test code도 작성할 수 있었고 그것을 이용해 오류가 없는지 테스트 할 수 있었다.</p> <p>버전관리는 지난 학기에 Git으로 많이 배우고 사용해봐서 기본적인 지식은 알고 있었지만 이번 강의를 통해 git의 더 세부적인 내용과 workflow에 대한 내용 그리고 그것을 어떻게 그려야하는지 배울 수 있었다. 또한 전에는 충돌이 나면 파일을 새로 다시 올리거나 해결하는 방법을 잘 몰랐는데 Git 과제를 통해 충돌이 나면 어떻게 해결해야하는지 배우고 적용할 수 있었다.</p> <p>IDE에서 그래프를 그려 클래스 간의 관계를 확인할 수 있다는 것도 배울 수 있었다.</p> <p>전체적으로 강의를 통해 어떻게 하면 더 효율적으로 협업을 할 수 있는지, 실무에서 꼭 필요한 개발, 관리, 배포, 검증 도구 활용 능력은 무엇인지에 대해 배웠다.</p>			
2. 수업에서 어려웠던 활동은 무엇이었나요?			
<p>통합 및 배포하는 과정이 어려웠다. 이론으로만 보았을 때는 올리기만 하면 끝인 줄 알았으나 프로젝트를 하면서 실제 적용해보니 환경설정도 어렵고 오류도 많이 발생하여 어려움을 겪었다.</p>			
3. 앞으로 내가 더 알고 싶은 내용은 무엇인가요?			
<p>테스팅 기법을 배워 과제로 videorental 코드를 테스트해보았다. videorental은 코드가 짧아 단위테스트 하기 편했다. 하지만 팀 프로젝트의 Invaders에 Junit 적용 시 테스트를 하는데 어려움이 좀 있었다. 현업에서는 코드가 더 많고 복잡할텐데 어떤 테스트 도구로 어떻게 코드를 작성하여 테스트하는지 궁금하다.</p> <p>또한 게임 개발자 분의 특강을 통해 게임 회사에서는 프로젝트를 어떻게 진행하는지 알 수 있었지만 게임 회사 뿐만 아니라 공기업이나 포털 회사의 경우에는 어떤지 궁금하다.</p>			
4. 학습한 내용을 적용할 수 있는 것은 무엇인가요?			
<p>강의 때 효율적으로 팀 프로젝트 할 수 있는 방법들에 대해 많이 배울 수 있었다. 팀 프로젝트 때 강의 때 배운 내용들을 프로젝트를 통해 적용을 해보면서 도구의 장단점과 어떻게 사용하면 좋은지에 대해 생각해 볼 수 있었다. 다음 학기부터 팀 프로젝트 진행 시 이번 강의에서 배운 도구들을 활용하면 더 효율적으로 진행할 수 있을 것이다. 또한 실제 회사 업무처럼 프로젝트를 진행하여서 실무에서 어떻게 일을 진행하는지 알아 볼 수 있어 졸업 후 실무에서도 적용할 수 있을 것이다.</p>			
5. 이 수업에서 나의 부족한 부분은 무엇인가요?			
<p>프로젝트를 할 때 소프트웨어 품질 관리가 요구사항을 잘 반영했는지 확인만 하는 것이라 생각하였고 그에 대한 도구가 있다는 것을 모르고 있었다. 다른 조의 발표를 듣고 난 후 소프트웨어 품질 도구로 소나큐브를 활용한다는 것을 알았다. 우리 팀도 소나큐브에 대해 알아보고 적용을 하여 코드 품질을 높이고 유지 보수 했었다라면 더 좋았을 것 같다는 아쉬움이 있다.</p> <p>또한 이슈 관리를 할 때 팀 별로 분리하면 팀별 업무를 더 쉽게 파악할 수 있지 않았을까 생각이 든다. 그리고 통합 및 배포 단계에서 거의 다 완성하였으나 메이븐 폼 파일이 없어서 할 수 없다는 것을 뒤늦게 알아 배포하는 것을 완성하지 못해 아쉽다.</p>			

최종 발표 때 SETB 사를 중점으로 발표했어야 했는데 요구사항을 모두 반영해야 하는 줄 알고 개발에 집중한 나머지 invaders를 중점으로 발표를 한 것이 아쉽다.

6. 이 수업의 학습과정을 통해 무엇을 느꼈나요?

이전 학기에서는 어떻게 하면 더 좋은 코드를 작성할 수 있는지에 대한 강의만 듣다가 이 강의를 통해 실무에서 프로젝트를 어떻게 진행하는 지 알 수 있었다. 실무에서는 개발도 중요하지만 개발을 위한 계획, 프로젝트 관리, 검증, 배포도 중요하다는 것을 느꼈다. 또한 팀 프로젝트에 JIRA를 활용해보므로써 각자 맡은 업무를 확인할 수 있고 진행상황을 한눈에 파악할 수 있어 협업에는 프로젝트 관리 도구가 필수적이겠다고 느꼈다. 처음에 개발할 때 프로젝트 관리를 잘 해두어야 유지보수 할 때도 편하겠다고 느꼈다.

7. 기타 느낀 점을 자유롭게 기술하세요.

실무에서는 어떻게 일을 진행하는지 배우고 나중에 졸업해서 어떻게 일하면 좋을지 알고 싶어서 강의를 듣게 되었다. 이 강의를 통해 프로젝트 개발 과정과 그에 필요한 도구들을 배우고 실제 사용해봄으로써 어떻게 활용해야하는지 알 수 있었다. 이 강의를 듣기 전 팀 프로젝트를 할 때에는 구체적인 개발 계획 단계나 개발 후 검증 단계를 거치지 않고 개발 자체(코드 작성)에만 집중하였다. 그런데 앞으로 할 팀 프로젝트에서는 프로젝트 관리 도구나 이슈 관리 도구를 사용하여 체계적이고 효율적으로 팀 프로젝트를 할 수 있을 것이다. 또한 프로젝트가 다 끝난 후에 배포도 하면 좋을 것 같다.

이번 프로젝트를 통해 도구들을 직접 활용해보면서 어떻게 사용해야하는지 노하우도 많이 쌓였다. 이번 강의에서 배운 내용들을 잘 정리해두고 앞으로의 프로젝트에서도 많이 사용해본다면 실무에서도 잘 활용할 수 있을 것이다.