

4. 프로젝트 발표

- 청중 질의 내용

(1) MongoDB를 이용하여 데이터를 저장하였는지?

➔ Local storage에 저장하는 방식으로 작업

(2) 캘린더 모양은 직접 디자인했는지?

➔ 플러그인이 가지고 있는 기본 디자인에 css로 컨셉에 맞게 디자인을 추가하는 방식으로 함

(3) 아이디, 비밀번호 조합 조건 구현방법?

➔ 정규표현식을 사용하여 조건 설정함

- 피드백

(1) '기능들을 어떤 로직을 통해 구현했는지'의 내용 부족

(2) 문제점과 해결방안에서 추상적인 표현보다는 구체적인 표현을 이용한 작성 필요

(3) 냉장고 추가부분이나 로그인 부분의 데이터 관리를 추후 MongoDB를 이용하여 보완 요망

(4) 발표시간이 규정시간인 15분보다 짧았음

5. 프로젝트 완료 리뷰

- 피드백

초기 Local Storage에 저장하는 방식으로 데이터를 저장하도록 제작하여 MongoDB를 이용하여 데이터를 저장하는 작업도 하고싶었지만 backend 영역의 능력과 시간의 부족으로 구현하지 못함

서버관리부분도 좀 더 개인학습이 필요한 부분이라 팀 작업에 넣지 못한 아쉬움이 남음

그림 일러스트레이션을 사용하고 싶었지만 전체적인 컨셉의 통일감을 위해 도형을 이용한 일러스트로 변경

- 잘한 점

팀원들과의 소통을 적극적으로 참여함

팀원들의 코드를 합치며 오류를 수정함

현재 사용되고 있는 여러 앱들에서 보여지는 UI를 많이 보고 익혀 적용시킴

여러 차례의 피드백을 반영하여 수정과 수정을 거쳐 더 나은 디자인과 매끄러운 기능을 완성시킴

- 배운 점과 의견

디자인과 코드작성에 있어서 여러 팀원들이 동시에 작업하는 것이 쉬운 일은 아니었다. 구상을 시작할 때 각자가 원하는 방향과 컨셉도 조금씩 달랐을 수밖에 없다고 생각한다.

기능적인 코딩 작업을 하면서 팀원들 간에 수정한 코드가 중복되거나 프로토타입 구성 시 작성했던 부분과 다르게 만들어져 다시 갈아엎고 처음부터 작업했던 컴포넌트도 있었다. 전체 앱의 로직과 데이터가 연결되어 있는 작업이라 각자가 작성한 코드를 합치는 것도 쉽지 않았다.

하지만 팀원들의 소통으로 문제되는 부분을 하나하나 해결하고 수정하다 보니 오류가 하나씩 해결되고 기능이 정상적으로 작성되는 결과를 볼 수 있었다.

디자인도 여러 차례의 피드백을 받아 수정과 수정을 거쳤다. 처음에 구상했던 디자인에 문제가 있다고 생각하지 못하였는데 여러 번의 수정을 거치다 보니 사용자가 앱을 보았을 때 확실히 편하게 변하였고 전체적인 느낌의 통일감도 더해졌다.

이렇게 문제를 함께 풀어가면서 각자가 느끼는 성취감이 팀원들을 이끄는 원동력이었다고 생각한다. 디자인적으로 창작하는 어려움도, 기능구현 면에서도 학습이 부족하여 느낀 한계도 있었지만 배운 점이 더 많은 프로젝트라고 생각한다.