

KUCC 24-2 세션

우테코 따라잡기 2

(이번엔 진짜 어그로 아님)



2024-09-24 @ KUCC 동방

목차

- 01 세션장 간단 소개
- 02 세션의 취지 및 방향성
- 03 세션 진행 방식 (지난 학기 세션과 비교)
- 04 구현과제 소개
- 05 얻어갈 수 있는 것 + OOO 씨본 사람

우테코 따라잡기 2 OT

01 세션장 간단 소개



안녕하세요



- 정외 / 통계 이중 (때문에 고생하는 중)
- 막학인데 18학점 듣는 재수강 엄청 많은 사람
- 본전공 버리고 프론트 외길 인생 걷는 중 ...
- 제주도 사람 (물 좋아함)



간단 약력

- 2020 ~ 2023 42서울
- 2022.11 공군 해커톤으로 FE 시작
- 2023-2 KUCC 가입 (3학기째)

박용준

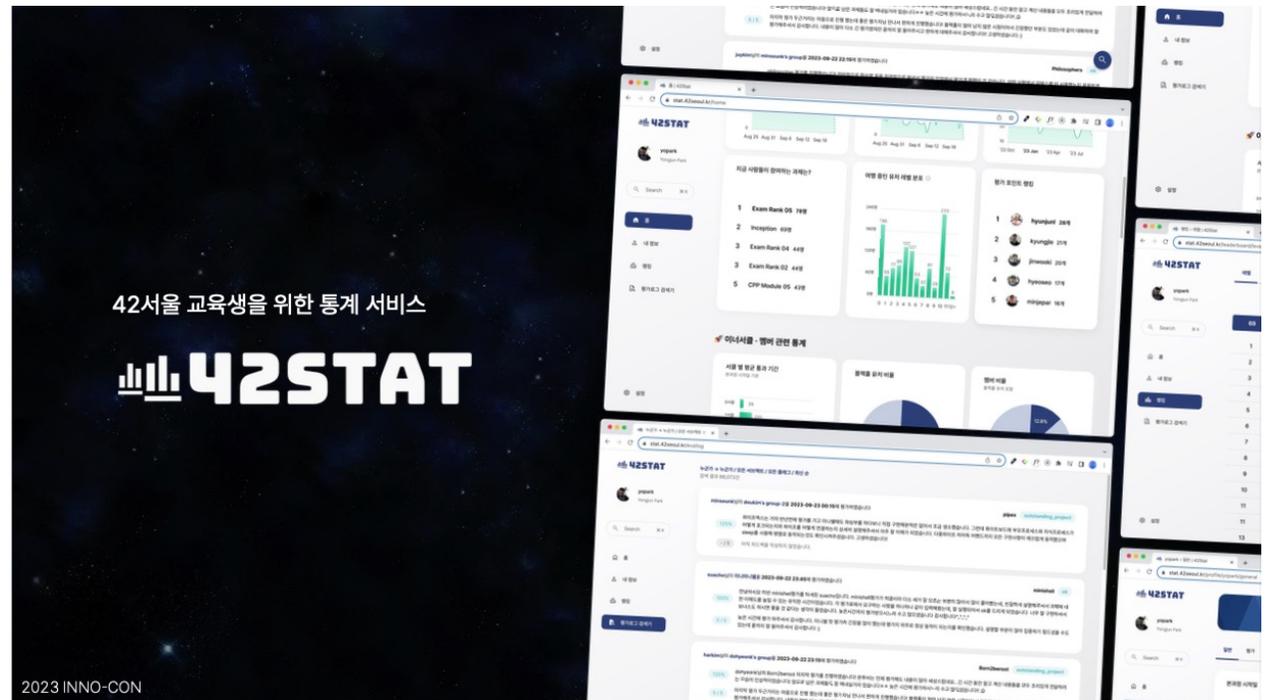
19 정외

이왕이면 잘하고 싶은 사람 ... 입니다

 yoopark  yj__hsl  yopark.dev  blog.yopark.dev

만든 거 간단 소개

- 작년(2023) 제 커밋의 과반수를 담당했던 ...
(교수님 말씀 흘러들으면서 코딩함)
- 시작하기 전의 나
 - 반응형의 존재를 모름
 - Radix 같은게 있는지를 모름
 - 디자인 모름
 - 웹 접근성을 처음 들어봄
 - 근데 이거 GraphQL임 (왜 골랐지)



레벨

11.05 1.69

랭킹 백분위수 비교
레벨, 코달리슘 스코어, 평가 횟수/월간 랭킹

누적 평가 횟수

118회 2회

누군가 → 누군가 / 모든 서브젝트 / 모든 플래그 / 최신 순
검색 결과 99,918건

🔍

hyehan
다
cub3d ou

105% 큐브 3D평가를 통해 레이 캐스팅을 사용하여 3d게임을 만드는 것을 구경했습니다. 수학적 지식이 생각보다 많이 필요했는데 열심히 설명을 해주셨습니다. 처리를 잘 해주셔서 에러가 발생할 수 있는 경우에 대해서도 문제가 없었습니다. 평가 수고하셨습니다!

5/5 마지막 콧디 평가를 해주셨습니다. 늦은 시간인데 피곤한 기색없이 평가 진행해주셔서 감사합니다. 전반적인 예외케이스 처리와 더불어 실행을 먼저 해보. 코드 흐름을 설명 드렸습니다. 평가지대로 테스트 진행해주셨고, 문제없음을 같이 확인했습니다. 늦은시간 수고 많으셨습니다.

이 유저를 캐릭터로 표현한다면?
과제 점수, 레벨 증가, 접속 시간, 평가 횟수 기준

스타팅

꼬부기

2023년 기준
총 468점 ①

2023 ▾

	7월	8월	9월	10월	11월	12월
Sun	●	●	●	●	●	●
Mon	●	●	●	●	●	●
Tue	●	●	●	●	●	●
Wed	●	●	●	●	●	●
Thu	●	●	●	●	●	●
Fri	●	●	●	●	●	●
Sat	●	●	●	●	●	●

접속 **327**시간 · 아젠다 **30**개 참여 · 평가 **23**건 · 피평가 **53**건

● ~2 ● 3~5 ● 6~9 ● 10~13 ● 14~

일별 활동 내역
2023년 10월 26일

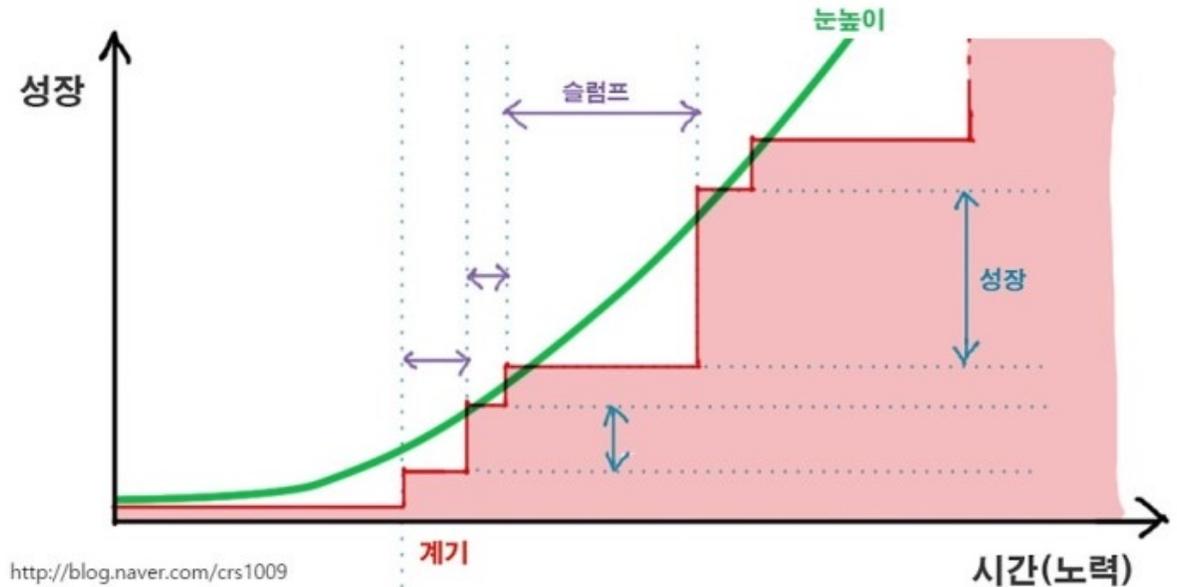
- 📅 3시간 17분 접속
- 📅 **[피평가] hcho2 → jmaing**
Inception
20:00 ~ 21:04
- 📅 **[피평가] hwankim → jmaing**
Inception
21:00 ~ 21:54
- 📅 **[피평가] changhyl → jmaing**
Inception
22:00 ~ 22:36

잘하기(잘되기) 쉽지 않다

- 학생 프로젝트의 성패 요인
 - 기획의 시장성 (트래픽 / 매출)
 - 구현 난이도
 - 팀원의 실력
 - 팀원의 투자 시간 (듣는 학점, 다른 활동)
 - 취업 이슈 ... * 2147483647가지 이유

Risky

계단식 성장

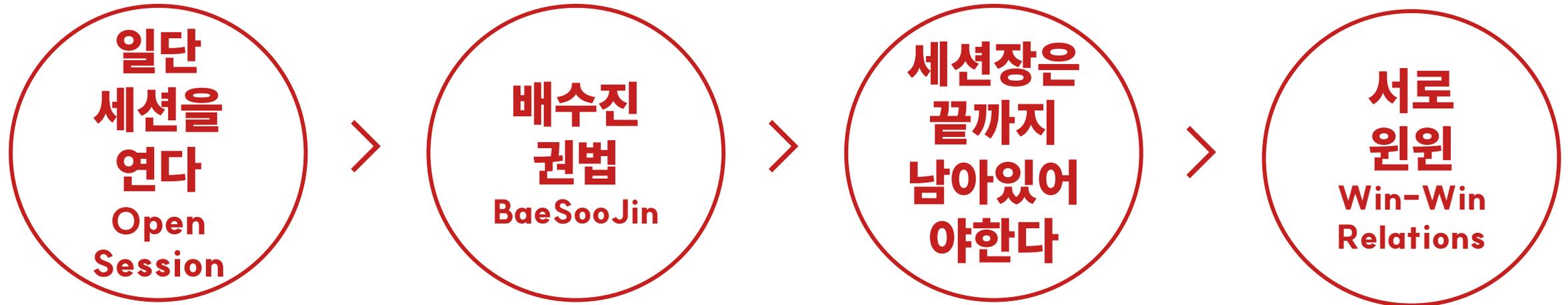


02

세션의 취지 및 방향성



이 세션의 메커니즘



적어도 용두사미는 안될 것입니다 ...?

스스로 하는 만큼 배워가는 세션

우테코 따라잡기 2 (이번엔 진짜 어그로 아님) JS

난이도: **medium** / 투자시간: **3학점**

활동 소개

안녕하세요!

우테코를 (훨씬 느린 워크로드이지만) 따라잡는 것이 목표입니다.

구현과제 4 : Node.js Console을 활용한 블랙잭 게임 구현

<https://github.com/not-woowacourse/4-blackzack>

(Ref. <https://github.com/woowacourse-precourse/javascript-baseball-6>)

구현과제 5 : React 없이 SPA 구현

(Ref. <https://zuminternet.github.io/zum-front-recurit-review>)

구현과제 6 : API 호출을 활용한 코딩게임 : 안암역 5번출구 카페사장님

(Ref. <https://tech.kakao.com/posts/568>)

독학으로 여러 스터디와 부트캠프에 참여하면서 개인적으로 관촬았던 형식을 잘 섞어보았습니다. 복잡한 기능을 만들 때는 좋은 라이브러리를 적재적소에 사용하는 것도 중요하지만, 결국 프론트엔드 개발의 기초체력은 Next, React, TypeScript가 아니라 단연 JavaScript가 아닐까 생각합니다. 그래서 이번에는 JavaScript를 사용합니다. (TS 쓰셔도 됨) 팀 프로젝트가 아니라 각자 같은 내용을 혼자서 구현합니다. 제가 각 구현과제 시작 전에 시연과 시연 코드를 제공해드립니다.

개인적으로 관촬았던 형식이라는게 뭐냐?

1. (개인별) 구현과제

- > 백견아불여일타 코딩을 가장 빨리 배우려면 부서지기 쉬운 장난감을 만들어라!
- > 어려워서 못 짤다? -> 코드 드림 ㄱㅏ
- > 팀원이 열심히 안한다? -> 개인 구현임 ㄱㅏ

2. (긴장되지 않는) 발표

- > 설명할 수 있는 지식이 참지식입니다!
- > 개발자에게 부족한 커뮤니케이션력 기르기 !!

3. 남의 코드 훑쳐보기

- > 백날 <클린 코드>, <리팩토링> 읽어봤자 잘 짜는 사람 코드 훑쳐보는게 더 나음 :]

03

세션 진행 방식 (지난 학기 세션과 비교)



일정

주차	날짜	내용	비고
1주차	'24.09.24.(화)	OT(세션 소개 및 환경/컨벤션 통일)	
2주차	'24.10.01.(화)	구현과제 4 시연 및 모각코	다음 세션 시작 전까지 : 구현 완료 및 PR 올리기
3주차	'24.10.08.(화)	구현과제 4 발표 준비 및 각자 간단 발표	다음 세션 시작 전까지 : PR에 자유로운 코멘트 달기 (3개 이상)
4주차	'24.10.29.(화)	구현과제 5 시연 및 모각코	다음 세션 시작 전까지 : 구현 완료 및 PR 올리기
5주차	'24.11.05.(화)	구현과제 5 발표 준비 및 각자 간단 발표	다음 세션 시작 전까지 : PR에 자유로운 코멘트 달기 (3개 이상)
6주차	'24.11.12.(화)	구현과제 6 시연 및 모각코	다음 세션 시작 전까지 : 구현 완료 및 PR 올리기
7주차	'24.11.19.(화)	구현과제 6 발표 준비 및 각자 간단 발표	다음 세션 시작 전까지 : PR에 자유로운 코멘트 달기 (3개 이상)
8주차	'24.11.26.(화)	미정	중간에 한번 휴강하는 주차 있을 거 같아서 끼워넣을 듯 or 회식

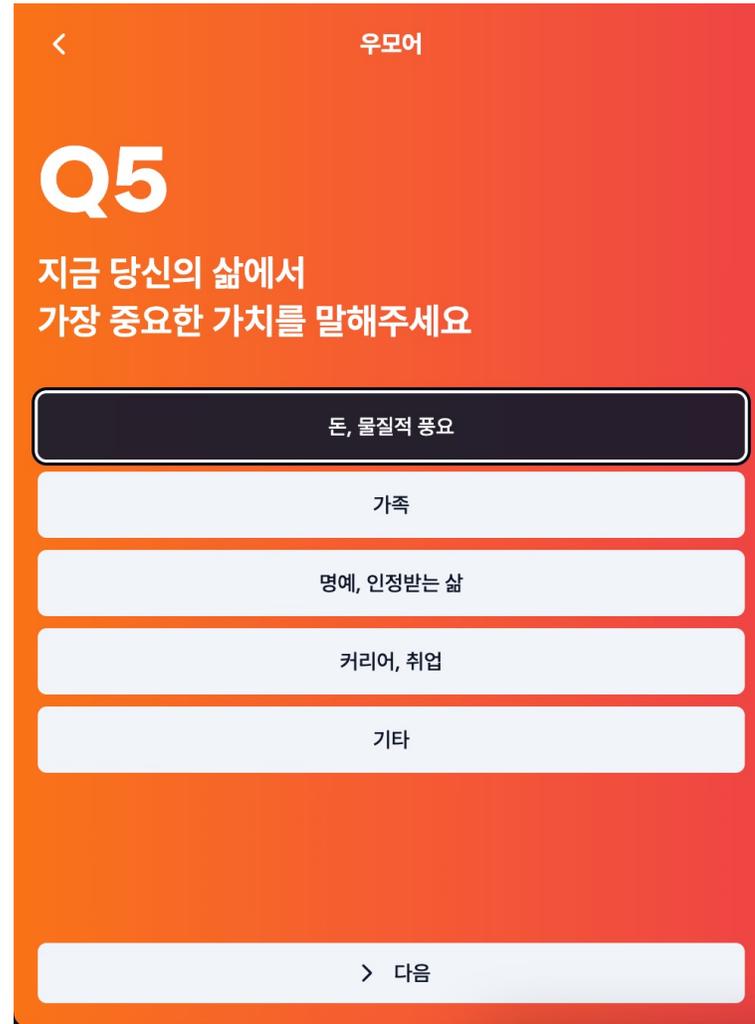
21일 쉼

휴강 없으면 이때 종강

1학기 vs 2학기

	1학기 우테코 따라잡기 (근데 이제 Next.js를 곁들인)	2학기 우테코 따라잡기 2 (이번엔 진짜 어그로 아님)
난이도	Hard / 3학점	Medium / 3학점
인원	세션장 포함 6명	동일
기술 스택	Next.js, TypeScript, Tailwind, Shadcn UI	Vanila JavaScript
구현 내용	투두, 설문 퍼널, 검색 바 등 실제 사용되는 기능 위주	숫자야구, 리액트 없이 컴포넌트 설계 등 기본기 위주
제출 방식	시연 바탕으로 각자 구현하고 README 및 PR 작성	동일
발표 방식	6시간 전에 1인 선정하여 랜덤 발표	발표 준비 시간을 스터디 시간 내에 할당, 제출자 전원 간단히 시연 및 발표
코드 리뷰 여부	제출자 중 잘 섞이게 선정 후 다음 주차 시작 전까 지 리뷰 resolve 완료	아무 PR에 자유로운 코멘트 달기 (3개 이상)

1학기 제작물 예시



- 1 – Toodoo (투두)
- 2 – Surveey (설문 퍼널) /w 어드민
- 3 – Searzh (영화 검색) /w 오픈 데이터
가공

세션 진행 방식

각 구현과제는 2주 단위로 진행됩니다.

구현과제 1주차 - 시연 및 모각코

- 시연 : 세션장이 미리 대충 만들고 어떻게 돌아가야하는지 세션 초반에 보여드립니다.
 - 필수 구현사항이 담겨있는 문제가 제공됩니다.
- 모각코 : 2시간 될 때까지 모각코하시면 됩니다.

 구현과제 진행 관련 유의사항

구현과제 2주차 - 발표 준비 및 각자 간단 발표

- 발표 : 시연, 코드 설명, 신경쓴 점과 부족한 점, 기술스택 공부 내용

 발표 관련 유의사항

- 발표 전/중/후 아무때나 자유로운 질답을 받습니다.

세션 진행 방식

1주차 예상 시나리오

- 스몰톡 5분 – 구현과제 설명 및 시연 5분 – 모각코 1시간 50분
- 숙제 : 구현 다 해오기 + PR 올리기

2주차 예상 시나리오

- 스몰톡 5분 – 각자 발표 준비(or PR 마저 올리기) 55분 – 각자 발표 1시간
- 숙제 : PR 아무거나에 코멘트 3개 이상 달기

뭐 ... 이런 느낌? 시연과 코드가 제공되니 그래도 부담이 덜...하시죠?

04

구현과제 소개



구현과제 4. Blackzack

Node.js Console을 활용한 블랙잭 게임 구현

* 특이사항 : Jest 테스트 코드 제공 (아마도...?)

모티브 ->
우테코 웹 프론트엔드
프리코스 <숫자야구>

출력

- 입력한 수에 대한 결과를 볼, 스트라이크 개수로 표시

1볼 1스트라이크

- 하나도 없는 경우

낫싱

- 3개의 숫자를 모두 맞힐 경우

3스트라이크

3개의 숫자를 모두 맞하셨습니다! 게임 종료

- 게임 시작 문구 출력

숫자 야구 게임을 시작합니다.

구현과제 5. Spapp

React 없이 SPA 구현

모티브 ->

줌인터넷 FE 구현과제

대분류	소분류	상세내용	점수
frontend 필수	개발환경구축	- webpack 사용 (2점) - babel 사용 (2점)	4
	컴포넌트 기반 설계	- Core를 만든 후에, 이를 사용하는 형태로 작성할 것 (5점) - 상태(State)를 기반으로 렌더링하는 형태로 작성할 것 (5점) - 설계는 자신 있는 형태(객체지향 or 함수지향)로 해주세요! (3점)	13
	router	- 페이지간에 이동이 발생할 때 새로고침이 발생하지 않도록 한다. (2점) - Router 만들어서 사용해보기 (2점)	4
	store	- Vuex 혹은 Redux 등과 같은 상태관리 프레임워크 직접 만들어서 사용해보기	8
	event	- 불필요한 이벤트는 해제하기 (2점) - 이벤트 위임 사용하기 (2점)	4
	api	- fetch 사용 (2점) - Timeout 5초 (2점) - 요청전/요청중/요청후/실패에 대한 UI 처리 (4점)	8
	localstorage	- 즐겨찾기 데이터는 localStorage에 저장한다.	2
backend 필수	endpoint	제공된 JSON을 토대로 API End-point 만들기	4
	크롤링	상세페이지는 원본 URL의 콘텐츠를 스크래핑(크롤링) 하여 사용한다. 이에 필요한 라이브러리는 자유롭게 선택(puppeteer/playwright/cheerio 및 기타 등등)	4
frontend 선택	typescript	- 타입스크립트 사용	4
	가상돔	- 가상돔 직접 구현해서 적용해보기(Babel JSX 같이 사용)	12
	observer	- 'Observer Pattern'을 이용해서 상태가 변경될 때 자동으로 렌더링 되도록 만들어보기	6
	webpack	- 프론트엔트 코드를 webpack으로 build하여 production code 생성하기 (2점) - webpack에 scss를 연동하여 사용 (2점) - IE11에서도 작동하는 코드 만들기(Babel, Polyfill 등 사용) (2점)	6
	성능	- 이미지는 Lazy Loading 사용 (2점) - 불필요한 API 요청은 취소(Abort) 하기 (2점)	4

구현과제 6. Anamcafe

API 호출을 활용한 코딩게임 : 안암역 5번출구 카페사장님

* 특이사항 : 문제상황 제공 / 채점이 가능한 백엔드 제작 예정

모티브 ->
카카오 2차 코테 (API 교환)

문제 평가 요소

점수는 정확성 점수, 효율성 점수, 페널티 점수로 이루어져 있습니다.

정확성 점수는 호텔 이용률 목표치를 얼마나 달성했는지를 나타내는 점수입니다. 1번 시나리오의 경우 이용률 60%, 2번 시나리오의 경우 이용률 75% 이상을 달성하면 정확성 점수에서 만점을 받을 수 있습니다. 많은 예약이 주어지므로 웬만해서는 큰 어려움 없이 목표치에 근접한 이용률을 달성할 수 있습니다.

효율성 점수는 예약 요청이 발생했을 때 얼마나 빠르게 답변했는지를 나타내는 점수입니다. 예약 발생 즉시 답변하는 경우와 답변 기한까지 최대한 미루다가 답변하는 경우의 차이가 최대 10점까지 생길 수 있으며, 큰 수치는 아니지만 고득점을 노린다면 신경 써야 하는 수치입니다. 답변이 애매한 예약은 적당히 미루다가 답변하고, 거절이나 승낙이 확실한 예약은 빠르게 답변하는 기준을 잘 조율하는 것이 효율성 점수를 챙기기 위해 필요하다고 볼 수 있습니다.

페널티 점수는 예약 거절과 객실 배정 실패마다 받는 점수이며, 점수가 낮을수록 좋습니다. 객실 수가 큰 예약일수록 받는 페널티 점수가 커지기 때문에 이러한 예약을 최대한 거절하지 않는 것이 중요합니다. 예약을 거절한 횟수에 따른 페널티도 존재하기 때문에 객실 수가 적은 예약을 너무 소홀히 해서도 안됩니다. 예약을 승낙했으나 객실 배정에 실패하게 된다면 단순히 예약을 거절한 경우의 약 5배 정도 페널티를 받으므로 이러한 경우는 최대한 없도록 해야 합니다.

우테코 따라잡기 2 OT

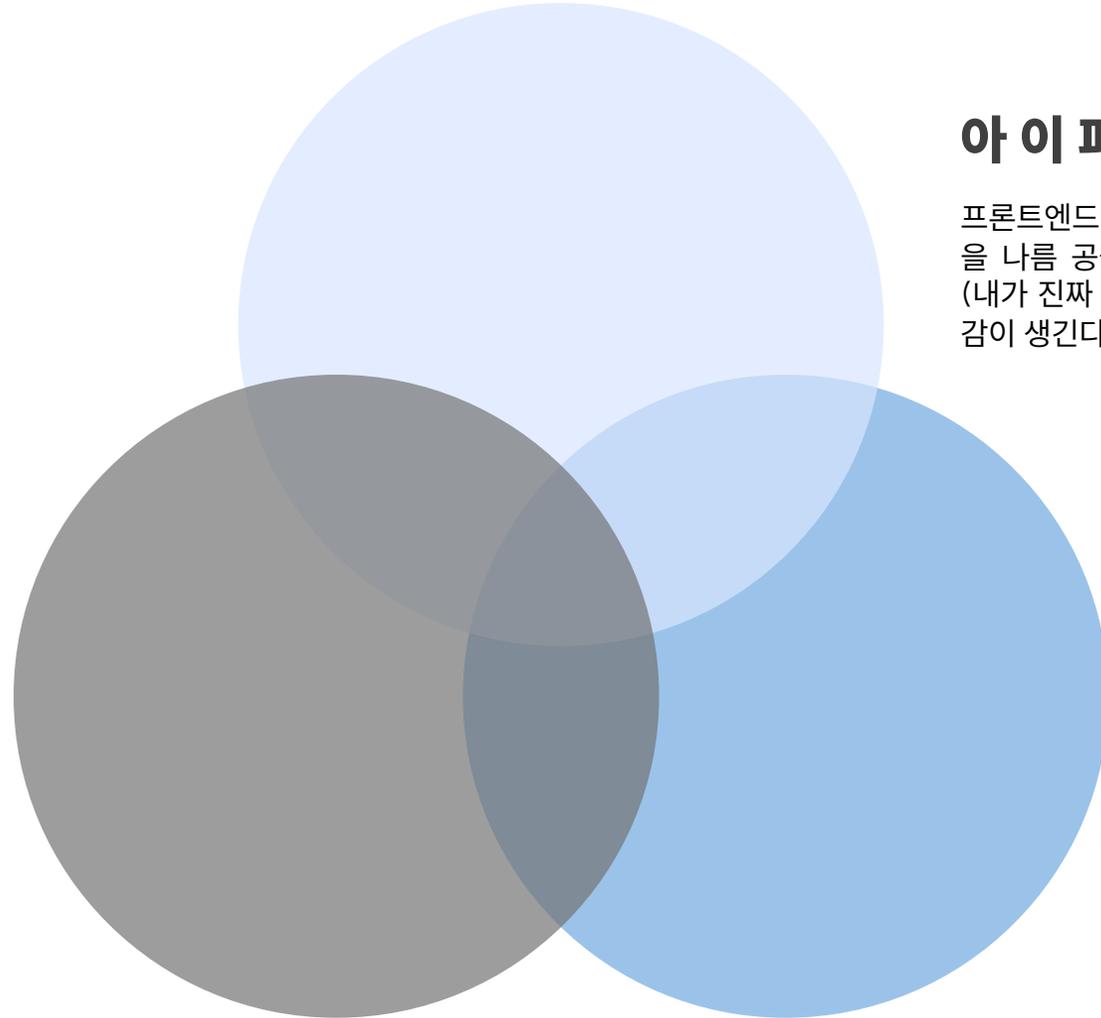
05

얻어갈 수 있는 것

+ 000 써본 사람



얻어갈 수 있는 것



아 이 파트는 제가 맡을게요!

프론트엔드 개발자로서 자주 마주하는 기능들을 나름 공들여서 해봤으니, 이제 더 어려운 (내가 진짜 하고 싶은) 프로젝트를 할 때 자신감이 생긴다.

어쩌다 마음이 맞으면

이미 다 알고 계신 분이라면... 뭐 할 말 없지만 혹시 모르셨던 분이라면 서로 코드 리뷰하는 과정에서 이후 좋은 팀원 관계로 이어질 수도 있지 않습니까?

스트레스 감소

기본기가 튼튼하다는 자신감으로 스스로 개발을 못한다는 스트레스가 완화되어 건강에 도움이 된다.

○○○ 써본 사람

HTML

CSS

TailwindCSS

JavaScript

React

Next.js

Tanstack Query

GraphQL

React Hook Form

Zod

Zustand

Redux

Recoil

Jotai

Radix UI

Shadcn UI

웹접근성

Node.js

Express

NestJS

Prettier

Eslint

Husky

Github

Github Issue

Github PR

Chart.js

D3

Socket.io

TypeScript

...

웹소설 ... 읽어준 감사한 사람 있나요 ...

novela
archive Beta

내 프로필 만들기

이분이 쓴거임 ->
문피아에서 '세계화루' 검색
10월 1일에 신작 내신다네요 ~



세계화루

애니화를 목표로 달려가고 있습니다.
언젠간 해내겠죠?

'24 문피아 아카데미 우수 수료

무한한 감사를 대신 전합니다



우테코 따라잡기 2 OT

Q&A

진행 방식을 잘 모르겠어요
바꾸고 싶은 진행방식이 있어요
각자 이 세션을 통해 얻어가고 싶은 게 궁금해요

감사합니다!

