

# 구현 관리

인프라솔루션팀 조영일

# 목차

- 좋은 코드 작성의 장려
- 형상 관리
- 구현 일정의 예측
- 측정
- 프로그래머를 사람으로 대우해 주기
- 관리자 관리

# 좋은 코드 작성의 장려

- 관리자가 아닌 개발자 스스로 정한 표준을 채택해야 함
  - 존경받는 설계자가 표준을 잡아야 함
- 엄격한 표준 대신, 유연한 지침이나 제안, Best Practices

# 좋은 코드 작성의 장려

- 짝 프로그래밍
- 코드 리뷰
- 좋은 코드 돌려보기
- 코드 = 공공재
- 프로그래머가 원하는 보상을 해줄 것

# 형상 관리

- SCM
  - 소프트웨어에 생기는 모든 변경을 제어할 것
- 어떻게 변경을 제어할 것인가?
  - 체계적인 변경 절차
  - 요구사항을 그룹으로 처리
  - 비용 산출
  - BTS 사용

# 형상 관리

- VCS 사용
  - cvs, svn, git, ...
- 외부 라이브러리도 버전 관리할 것
  - ex) Maven의 dependency
- 표준화된 개발 환경
- 백업

# 구현 일정의 예측

- Divide & Conquer
- 각 담당자들이 스스로 비용을 추산하도록 함
- 예전 경험을 참조하고 이번 예측이 얼마나 정확한지 리뷰
- 요구사항 명세
- 주기적인 재예측

# 구현 일정의 예측

- 일정이 늦어질 것 같다면?
  - 근거없이 낙관하지 말고 일정에 맞추도록 노력
  - 인력 투입 (작업을 나눌 수 있는 경우에 한정하여)
  - 프로젝트 범위 축소

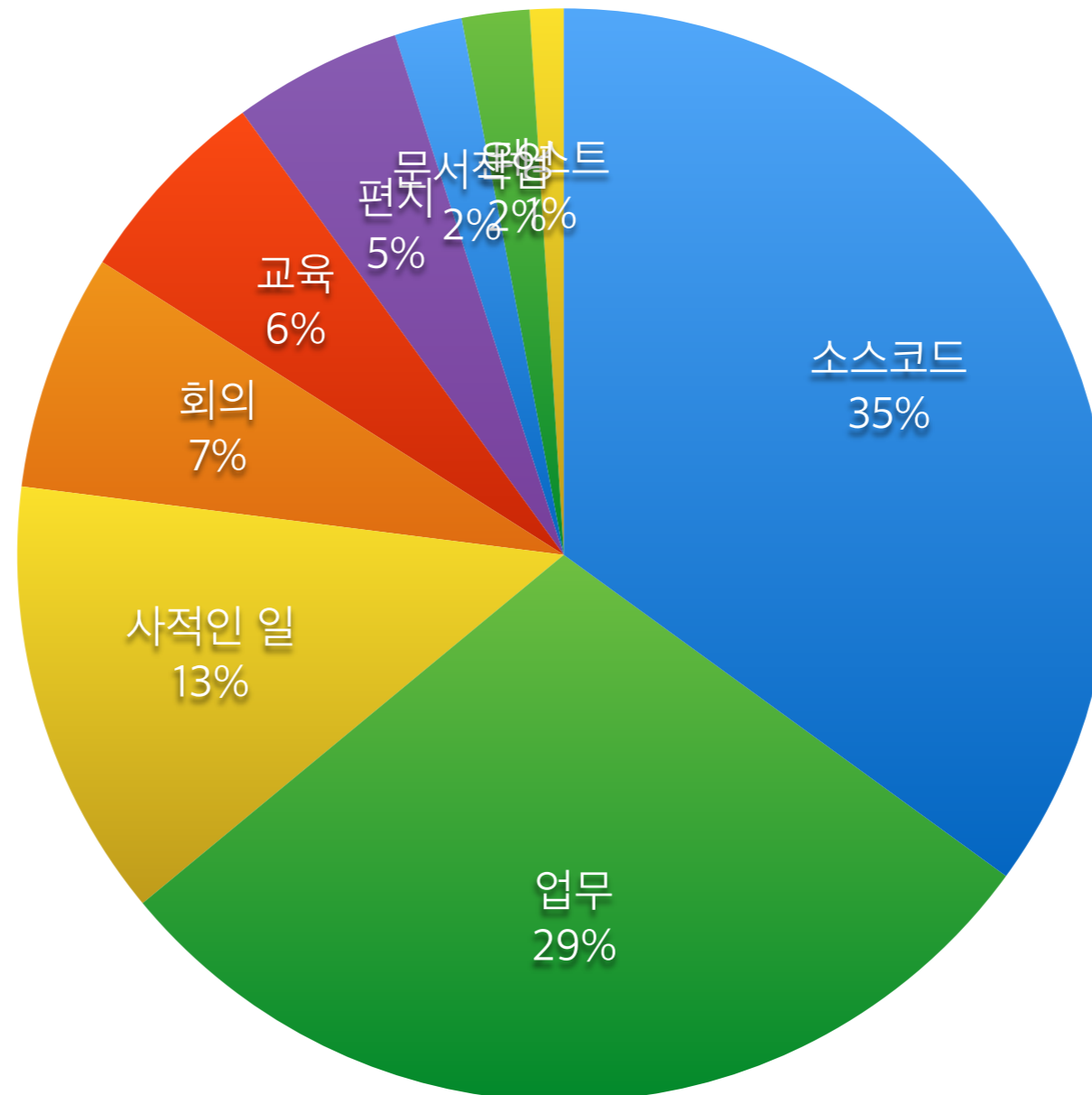


# 측정

- 정확하지 않아도 측정하는 게 좋음
- 유용한 측정 대상
  - LOC
  - 결함
  - MTBF
  - 코드의 복잡도
  - 작업 시간

# 프로그래머를 사람으로 대우해 주기

- 프로그래머의 시간 분배



# 프로그래머를 사람으로 대우해 주기

- 생산성과 품질 측면에서
  - 개인차
    - 10:1
  - 팀 간 차이
    - 3:1

# 프로그래머를 사람으로 대우해 주기

- 신앙적인 문제
  - 코딩 컨벤션
  - 규칙 대신 제안이나 지침
  - 스스로 표준 수립



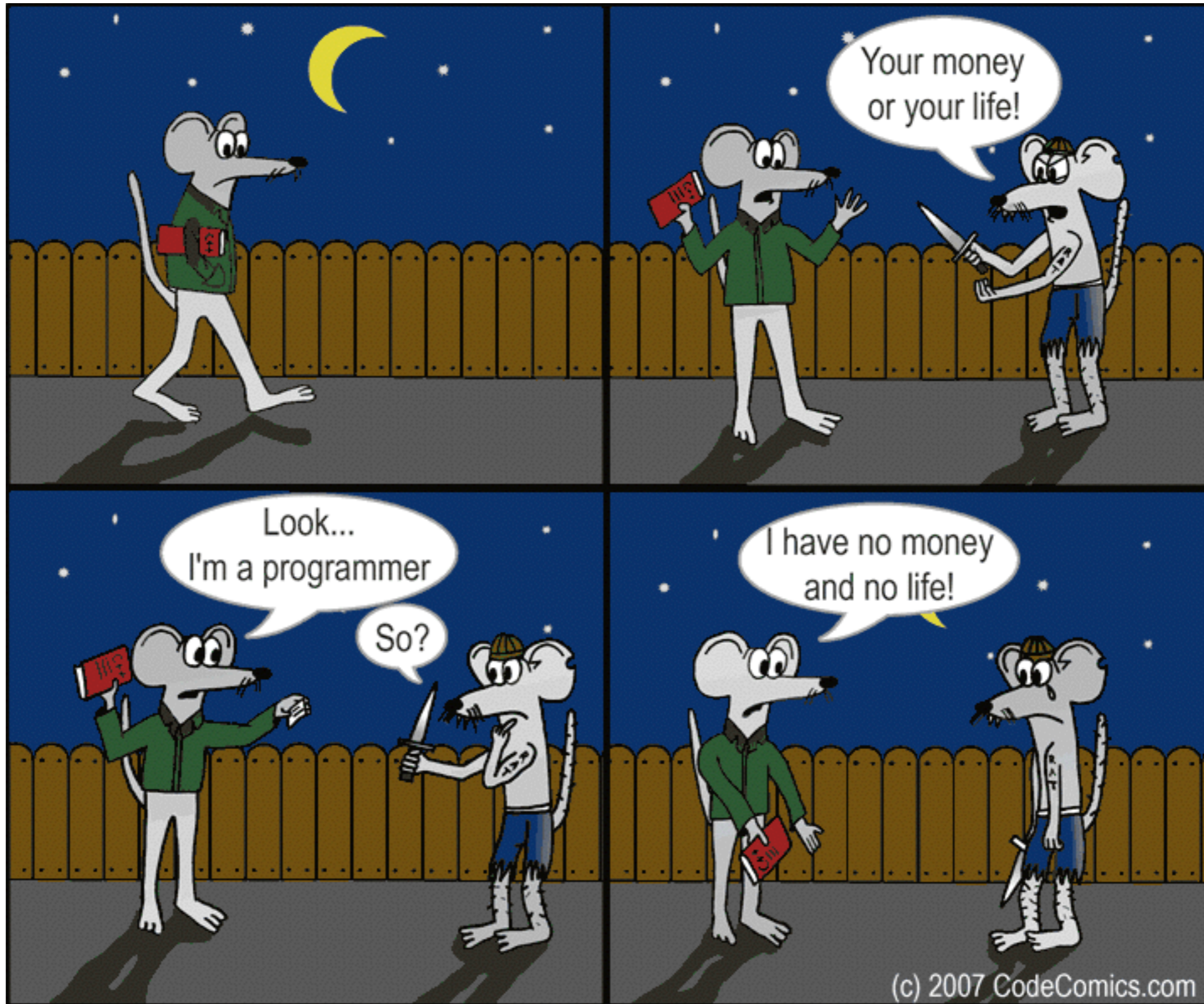
# 프로그래머를 사람으로 대우해 주기

- 물리적인 환경
  - 칸막이 높이
  - 조용한 공간
  - 개인 공간
  - 전화 소음
  - 인터럽트



# 관리자 관리

- 관리자를 다루는 방법
  - 새로운 관리자가 올 때마다 지속적으로 교육
  - 관리자의 흥미에 초점을 맞출 것
  - 세부사항을 감출 것
  - 지시를 거부하고 하던대로 진행
  - 다른 직업을 찾아라!



Thank You