

어느 선배
개발자의

행복한 프로그래밍을 위한 조언

베츠라는 프로그래머

안도 신혜서
개별출판사의
행복한 프로그래밍을 위한 '조언'

벤티치는 프로그래머

초판 1쇄 발행 2013년 8월 28일

지은이 정금호
펴낸이 장성두
펴낸곳 제이펍

출판신고 2009년 11월 10일 제406-2009-000087호
주소 경기도 파주시 문발동 파주출판도시 530-1 뮤즈빌딩 403호
전화 070-8201-9010 / 팩스 02-6280-0405
홈페이지 www.jpub.kr / 이메일 jeipub@gmail.com

편집부 이민숙, 이 슢 / 표지디자인 미디어픽스
용지 에스에이치페이퍼 / 인쇄 한승인쇄 / 제본 광우제본

ISBN 978-89-94506-73-9 (93000)

값 13,800원

- ※ 이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단 전재와 무단 복제를 금지하며,
이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 제이펍의 서면 동의를 받아야 합니다.
- ※ 잘못된 책은 구입하신 서점에서 바꾸어 드립니다.

제이펍은 독자 여러분의 책에 관한 아이디어와 원고 투고를 기다리고 있습니다.

책으로 펴내고자 하는 아이디어나 원고가 있으신 분은 책에 대한 간단한 개요와 차례,

구성과 저(역)자 약력 등을 메일로 보내주세요.

jeipub@gmail.com

어느 선배
개발자의

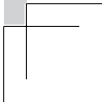
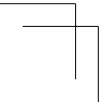
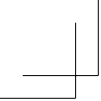
행복한 프로그래밍을 위한 조언

베츠라는 프로그래머



정금호 지음

Jpub
제이퍼블



이 책을 부모님께 바칩니다.
부모님의 헌신적인 사랑이 없었다면 그 무엇도 존재하지 못했을 것입니다.
감사하고 또 감사합니다.

머리말	9
지은이 소개	13

CHAPTER 1 프로그래밍 공부 전에 알아야 할 기초 상식 15



- 컴퓨터 _ 17
- 운영체제 _ 29
- 프로그래밍 언어 _ 37
- 개발 도구 _ 45
- 개발 지원 소프트웨어 _ 53
- 프로그래머 _ 60

CHAPTER 2 나의 프로그래밍 공부법 69



- 확실한 동기를 부여하라 _ 71
- 유사 프로그램을 벤치마킹하라 _ 87
- 나만의 설계도를 그려라 _ 94
- 구현에 필요한 레퍼런스를 확보하라 _ 99
- 데드라인을 정하여 계획적으로 구현하라 _ 108
- 완성된 프로그램은 공개하라 _ 114
- 사용자의 피드백을 수렴하라 _ 122

CHAPTER 3

나의 실패 사례 소개



127

- 갖춘 실력보다 지나친 욕심을 부리다 _ 129
- 게임성을 고려하지 않은 기획 _ 133
- 알면서도 떠안은 리스크 _ 139
- 일을 끝내기 위한 추진제의 부족 _ 144
- 기술에 대한 이해도의 부족 _ 147
- 오픈 소스 프로젝트에 대한 경험 부족 _ 151
- 완성하고도 출시 못 한 게임 _ 155

CHAPTER 4

프로그래밍 공부를 잘하기 위한 기본 자세

159

- 끊임없는 자기계발 욕구 _ 161
- 커뮤니케이션 능력 향상 _ 165
- 다른 파트와의 협력 _ 169
- 인문학적인 지식 습득 _ 174
- 새로운 환경에 대한 빠른 적응 _ 179
- 스트레스 해소를 위한 취미 활동 _ 184



CHAPTER 5

최근 IT 업계 트렌드

191

- 스마트폰 앱 비즈니스의 한계와 가능성 _ 193
- 장기적인 개발 인력 부족의 심화 _ 197
- 마이크로소프트와 어도비의 실패 _ 202
- 반쪽의 성공, 스마트 TV _ 206
- 클라우드와 빅 데이터에 대한 단상 _ 210
- 윈도우즈 8, 과연 성공할 것인가? _ 215



CHAPTER 6

프로그래머로서의 꿈

219



- 소프트웨어 개발 회사 창업 _ 222
- 30대의 꿈, 그리고 40대의 꿈 _ 236
- 역사 시뮬레이션 게임 개발 _ 243
- 비상업적인 오픈 소스 프로젝트 운영 _ 246
- 개발자들을 위한 문화 조성 _ 250
- 효과적인 소프트웨어 프로젝트를 위한 전문 컨설턴트 되기 _ 254

집필 후기 262
 찾아보기 265

머 / 리 / 말

필자가 처음 ‘컴퓨터’라는 것을 접한 것은 1983년경에 친구 집에서 마주친 MSX 호환 기종이었다. 그것을 계기로 1984년에 어머니 손을 잡고 컴퓨터 학원을 등록하게 되면서 애플 II+ 호환 기종으로 컴퓨터 프로그래밍 공부를 시작하였다. 1986년에는 아버지께서 당시에 엄청난 거금을 들여 애플 II+ 호환 기종 풀 세트를 사주시면서 본격적인 프로그래밍의 길을 걷기 시작했다.

1990년에는 IBM-PC/AT 호환 기종과 도트 프린터를 장만하면서 MS-DOS 프로그래밍을 시작했다. 1994년경 어머니께서 사주신 486 호환 기종과 현대 소프트웨어 공모전 상품으로 받은 486 호환 기종의 PC로 열심히 프로그래밍 공부를 했다. 대학 4학년인 1996년에는 외주 개발을 맡아 받은 계약금 300만 원으로 부모님의 허락 없이 270만 원짜리 노트북을 샀다. 1998년부터 2003년까지는 직접 게임 회사를 운영하면서 참으로 많은 PC를 조립하여 사용하였었다.

2004년 이후부터는 장비에 연연하지 않고 사용할 수 있는 컴퓨터라면 무엇이든 적응하여 써오고 있다. 컴퓨터의 사양에 대한 고집을 버리면서 필자의 프로그래밍 철학도 많이 바뀌었다. 그전에는 손에 익은 개발 도구와 개발 언어에 집착하는 경향이 있었지만, 2004년 이후부터는 개발 도구와 개발 언어에 상관없이 빠르게 적응하여 구현하고자 하는 애플리케이션을 개발하고 있기 때문이다.

근 30년 가까이 컴퓨터와 함께 길을 걷고 있는 필자는 ‘프로그래머’의 길을 선택한 것에 대해서 꽤 만족하고 있다. 내가 프로그래머라는 직업을 가지고 있기 때문에 일반적인 직업을 가진 대다수의 다른 사람에 비해 얻은 기회와 이익이 더 많았기 때문이다. 물론, 나의 아이들이 같은 길을 걷겠다고 한다면 쌍수를 들어 환영하기보다는 한 번쯤은 만류할지도 모르겠다.

요즘엔 ‘프로그래머’라는 직업이 기술직이기는 하지만, 흔히들 3D 직종이라고 인식하고 있는 듯하다. 그래서인지 일부 분야를 제외하고는 예전과 같이 좋은 인재들이 많이 유입되지 않는 것이 현실이다. 프로그래머 직종에 종사하는 인력 중에서 상대적으로 열악한 근무 환경 때문에 다른 업종으로 전직하는 경우도 많다. 게다가 국내의 개발환경에서는 30대 후반이 되면 계속 개발을 하지 못하고 관리직이 되어야 하는 고충을 토로하는 개발자들도 많다.

필자는 그렇게 힘들고 고통스럽게 ‘프로그래머’의 길을 가고 있는 분들에게는 죄송한 말이지만, 아쉽게도 그분들은 ‘프로그래머’라는 축복받은 직업에 대해서 제대로 이해하지 못하고 있는 것이 아닌가라고 생각한다. 프로그래머 또는 개발자라는 직업을 단순히 생계유지를 위해 정신 노동을 하는 직업이라고만 생각한다면 일 자체를 즐기지 못하게 되고, 그렇기에 행복 또한 느끼지 못하는 것이라고 생각한다. 같은 일이라도 어떻게 생각하고 대하느냐에 따라 천차만별의 결과를 이끌어내는 것이 세상 사는 이치이기 때문이다. 자의든 타의든 여러분이 ‘프로그래머’의 길을 걸기로 마음먹고 그 길을 걷고 있다면, 제대로 가기 위한 노력도 반드시 해야 한다.

필자가 이루고자 하는 앞으로의 여러 가지 ‘꿈’ 중에서 하나를 꼽으라고 한다면, ‘모든 프로그래머에게 꿈과 희망을 가질 수 있도록 도와주는 역할’이다. 왜냐하면, 필자는 열악하다고 하는 국내 IT 업계 종사자로서 40대에 접어든 프로그래머이기는 하지만, 여전히 ‘행복한 프로그래머’이고 앞으로도 ‘즐거운 프로그래밍’을

할 생각이기 때문이다. 필자에게 프로그래밍이란, 책을 집필하거나 그림을 그리는 일 못지않게 충분히 '창의적'인 활동이다. 이러한 창작이 주는 즐거움과 고통을 기꺼이 받아들이고, 그 결과물을 다른 프로그래머들과 함께 공유하고 싶다.

이 책은 필자가 어떻게 프로그래밍 공부를 했는지, 어떤 마음으로 프로그래머의 길을 가면서 하나씩 꿈을 이루어나가고 있는지를 보여주면서 여러분이 가진 가능성과 수많은 기회에 대해서 함께 생각해보고 싶어서 집필한 책이다. 모두가 힘들다고 하는 시대를 살고 있지만, 자신에게 맞는 커다란 그림을 그리면서 열심히 살아간다면 '프로그래머'도 다양한 형태로 성공할 수 있다는 것을 보여주고 싶다. 다만, 철저하게 개인적인 경험을 바탕으로 집필되었기 때문에 지나치게 주관적인 부분도 많을 것이고, 자기 자랑 같은 부분도 적지 않을 것이다. 하지만 그러한 겉모습에 집착하지 말고 우리가 어떻게 하면 '즐거운 프로그래밍'을 할 수 있고 '행복한 프로그래머'가 될 수 있을지에 대해서 함께 고민해보는 기회로 만들어주었으면 좋겠다.

필자가 초/중/고등학생이었던 시절에는 컴퓨터 잡지를 통해서 꿈을 키웠고, 대학 생일 때에는 유명한 해커들이나 개발자들에 관한 책을 읽으면서 인생의 목표를 잡았었다. 부족한 책이지만, 소프트웨어 개발자를 꿈꾸는 학생들에게 조금이나마 구체적인 방향을 설정할 수 있도록 도움이 되었으면 한다. 특히, 전문직 개발자로 일을 시작한 사회 초년병들에게 권하고 싶다. 여러분이 소프트웨어 개발자로 걸어가야 하는 길은 지금 여러분이 생각하는 것보다 훨씬 더 다양하고 멋진 길들도 많이 있다는 것을 느끼게 해주고 싶다. 지금 여러분이 겪고 있는 업무 환경이 전부는 아니라는 것과 우리가 행복하게 프로그래밍을 할 수 있는 환경을 만드는 것은 다른 누가 만들어주는 것이 아니라 우리 스스로 만들어야 한다는 것을 말이다.

이 책에는 개발자가 되기 위해 알아 두어야 하는 기초 상식부터 프로그래밍 공부법, 그리고 프로그래밍 공부를 할 때 필요한 자세에 대해서 필자의 경험을 바탕으로 안내하고 있다. 현재 여러분이 프로그래밍을 공부하고 있다면 필자가 제시하는 방법과 어떤 차이가 있는지를 고민해보고, 도움이 될 것 같은 요소들은 본인의 프로그래밍 공부에 하나씩 적용해보기를 바란다. 그리고 필자가 실제 소프트웨어 프로젝트를 수행하면서 겪었던 실패 사례나 최근 업계 동향에 관한 내용도 될 수 있는 대로 많이 실고자 했다. '성공'은 수많은 시행착오를 통해서 쌓인 노하우와 경험을 바탕으로 만들어진다고 생각한다. 필자 또한 그 누구보다 많은 시행착오를 겪어왔고, 그것을 통해서 많은 것을 배우고 느낄 수 있었다. 여러분도 필자의 소중한 실패 경험을 거울삼아서 최소한 똑같은 실수는 하지 않았으면 좋겠다. 책 뒷부분에는 필자의 개인적인 꿈에 대해서 나열하였는데, 이를 통해 지금부터 여러분도 자신만의 꿈에 대해서 구체적이고 상세하게 정리하여 그것을 어떻게 이루어나갈 것인지 고민해보는 계기가 되기를 바란다.

이미 한 번 끝까지 써내려 갔었던 원고를 모두 내던져버리고, 새로운 각오와 마음으로 집필 방향을 설정하느라 적지 않은 시간이 소요되었었다. 늘 바쁘다는 핑계로 집필 속도가 터무니없이 느렸음에도, 항상 한 발 뒤에서 기다려주시고 아낌없이 많은 조언과 도움을 주신 제이펍 장성두 실장님께 감사드린다. 장성두 실장님이 계셨기 때문에 이 책이 완성될 수 있었기에 이 자리를 빌려 다시 한 번 더 진심으로 감사드린다. 더불어 어느덧 마흔이라는 나이에 들어섰지만, 뒤가 전혀 걱정이 되지 않을 만큼 항상 든든하게 힘이 되어주는 나의 가족들에게도 감사의 말을 전하고 싶다.

즐거 찾는 스타벅스에서
정금호

지 / 은 / 이 / 소 / 개

정금호 nashorn74@gmail.com

1984년에 애플 II+로 컴퓨터 프로그래밍을 시작하였고, 대학교 1학년이었던 1993년부터 PC 통신을 이용하여 여러 가지 공개 소프트웨어와 셰어웨어를 만들어 발표하였다. 1997년부터 다수의 윈도우즈용 상용 게임과 상용 애플리케이션 및 웹 애플리케이션, 임베디드 애플리케이션 등을 개발해왔으며, 2005년부터는 윈도우즈 모바일, 아이폰, 안드로이드용 애플리케이션 및 게임을 직접 개발하거나 모바일 앱 서비스 개발 총괄 등을 하고 있다.

1995년 현대전자 소프트웨어 공모전 금상, 2009년 T스토어 애플리케이션 공모전 종합 최우수상, 2010년 SHOW 앱스토어 전국민 어플대전 어플등록왕, 2010년 T스토어 안드로이드 앱 개발 페스티벌 동상을 수상하였다.

『실전 아이폰 프로그래밍』(2011년), 『실전 안드로이드 프로그래밍』(2011년), 『애플리케이션 개발자, 윈도 모바일 매력에 빠지다』(2010년)를 집필하였고, 『애플리케이션 개발자, 아이폰 매력에 빠지다』(2010년)를 감수하였다.