

2016 Play.Node 발표자료 공유

슬라이드를 클릭한 후 방향키를 이용하여 다음으로 넘길수 있습니다.

[OctoberSky.js](#)가 주최하는 2016 [Play.Node](#) 개발자 콘퍼런스에서 "Electron 기반의 모바일 앱 테스트 자동화 S/W 개발"이라는 주제로 발표한 슬라이드를 공유합니다. "테스트 자동화"에 대한 개념을 인지해야 소프트웨어 구현의 전반적인 흐름에 대한 이해도를 높일 수 있을 것 같아서 잡설들을 늘어놓다 보니 제 수준에서는 40분 만에 소화하기 어려운 발표자료였습니다. 매번 느끼는 것이지만, 발표하면 할수록 더 못하는 것 같습니다. 그런데도 관심 있게 경청해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다.

발표연습 부족으로 전달 못 한 메시지:

- Node의 [v8 엔진](#)은 대부분의 최신 자바스크립트 문법을 지원하므로 굳이 ES5로 Transpiling할 필요가 없고 최소한의 Babel 플러그인 사용 노하우를 소개하고 싶었어요.
- [NPM](#) 생태계를 적절히 사용하면 풀리지 않는 데스크탑 애플리케이션을 개발할 수 있어요.
- [PTY.js](#)로 구현한 터미널 모듈에서 테스트 대상이 되는 모바일 앱의 실시간 로그가 출력되는 데모를 보여드리고 싶었어요.
- 이 로그는 개발자가 만들어낸 것이어서 디버그하는 힌트가 되고,

크래시가 발생한 경우 스택-추적까지에 대한 리포팅 기능을 소개하고 싶었어요.

- [HighCharts](#)를 이용한 실시간 모바일 시스템 리소스 모니터링 데모를 보여드리고 싶었어요.
- [OpenCV](#)를 활용한 컴퓨터-비전 기술에 대한 가능성은 어마어마해요.('크래시 로얄'에서 교관을 이기는 AI를 개발 중이에요)
- 동적 게임 테스트 POC를 성공시키지 못한 것이 너무 억울해요.(회사에서 할 때는 즐라 잘 돌아가는데...)
- 로드맵에서는 모바일 기기의 파편화를 해결하는 방안을 'Test Cloud'를 통해서 만족할 수 있다는 사실과, '[Test Cloud](#)'는 Xamarin을 시작으로 거대한 조직들이 속속 뛰어드는 트렌드를 전달하고 싶었어요.
- 테스트 클라우드 중 비교적 최근에 출시한 NTT사의 '[Remote TestKit](#)' 제품과 연동되는 데모를 보여드리고 싶었어요.
- 끝으로, 이 Studio 프로젝트는 무료로 풀 것이고, [2017 MWC](#)에서 화려한 [데뷔](#)를 목표로 하고 있다는 사실을 알리고 싶었습니다.