

웹과 앱 기초부터 개발자와의 원활한 소통까지
한 권으로 보는 IT 지식과 개발 용어

민완기 지음

아는 만큼

보이는

IT 지식



낯선 IT
기술과 용어를
한번에

비전공자의
마음으로
쉽고 명쾌하게

개발자와
잘 소통하는
법

길벗

아는 만큼 보이는 IT 지식

Easy to Learn IT Knowledge and Development Terms

초판 발행 • 2024년 10월 24일

지은이 • 민완기

발행인 • 이종원

발행처 • (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 • 1990년 12월 24일

주소 • 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

대표 전화 • 02)332-0931 | 팩스 • 02)323-0586

홈페이지 • www.gilbut.co.kr | 이메일 • gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 • 변소현(sohyun@gilbut.co.kr) | 디자인 • 장기준 | 제작 • 이준호, 손일순, 이진혁

마케팅 • 임태호, 전선하, 차명환, 박민영, 박성용 | 영업관리 • 김명자 | 독자지원 • 윤정아

교정교열 • 박민정 | 전산편집 • 이상화 | 출력 및 인쇄 • 정민 | 제본 • 경문제책

- ▶ 잘못 만든 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- ▶ 이 책은 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다. 이 책의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 사전에 저작권자(©민완기, 2024)와 (주)도서출판 길벗의 서면 동의를 받아야 합니다.

ISBN 979-11-407-1141-3 13000

(길벗 도서번호 080412)

정가 22,000원

독자의 1초를 아껴주는 정성 길벗출판사

(주)도서출판 길벗 | IT교육서, IT단행본, 경제경영서, 어학&실용서, 인문교양서, 자녀교육서

www.gilbut.co.kr

길벗스쿨 | 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 학습단행본

www.gilbutschool.co.kr

페이스북 • www.facebook.com/gbitbook

1장 · 인터넷의 동작 원리

1.1 클라이언트-서버 구조	20
1.1.1 클라이언트와 서버의 개념	20
1.1.2 서버에서 데이터를 받아오는 이유	22
1.1.3 서버의 역할	23
1.2 프론트엔드 개발과 백엔드 개발	25
1.2.1 프론트엔드 개발의 개념	25
1.2.2 백엔드 개발의 개념	28
1.2.3 개발 범위 정리	30
1.3 IP 주소와 도메인 주소	32
1.3.1 IP 주소의 개념	32
1.3.2 고정 IP 주소와 유동 IP 주소	33
1.3.3 도메인 주소의 개념	35
1.4 인터넷 통신 과정	38
1.4.1 TCP/IP 모델	38
1.4.2 HTTP 통신	41
1.4.3 웹 소켓	42
1.4.4 라우팅	43
1.5 인터넷 오류 메시지 보는 법	45
1.5.1 주요 HTTP 상태 코드	46
1.5.2 HTTP 상태 코드별 개발자와의 소통법	47
정리하기 퀴즈	55

2장 · 인터넷에서 데이터를 안전하게 지키는 법

2.1 방화벽을 세우는 이유	58
2.1.1 방화벽의 개념	58



2.1.2 방화벽의 형태	59
2.1.3 내부망과 프록시 서버	59
2.1.4 DMZ	60
2.2 암호화 기술	63
2.2.1 암호화의 개념	63
2.2.2 암호화 알고리즘	64
2.2.3 일방향 암호화와 양방향 암호화	65
2.2.4 암호화를 적용한 네트워크 기술	67
정리하기 퀴즈	72

3장 · 웹과 앱 이해하기

3.1 웹의 개념과 발전 과정	76
3.1.1 웹의 개념	76
3.1.2 웹의 발전 과정	77
3.1.3 반응형 웹	81
3.2 앱의 개념과 종류	84
3.2.1 앱의 개념	84
3.2.2 웹 앱	84
3.2.3 모바일 앱	88
정리하기 퀴즈	95

4장 · 데이터베이스 이해하기

4.1 데이터베이스	98
4.1.1 데이터베이스의 개념	98
4.1.2 데이터 저장 방식	100
4.1.3 데이터베이스의 특징	102
4.1.4 트랜잭션	107
4.2 데이터베이스 언어: SQL	109
4.2.1 SQL의 개념	109

4.2.2 SQL 문 알아보기	110
4.3 데이터베이스 관리 시스템: RDBMS와 NoSQL	116
4.3.1 RDBMS	116
4.3.2 NoSQL	121
4.3.3 RDBMS와 NoSQL 정리	128
정리하기 퀴즈	130

PART 2 개발자와 소통하기

...

5장 · 개발 분야별 프로그래밍 언어

5.1 인공지능 개발과 빅데이터 분석 언어: 파이썬	134
5.1.1 입문용으로 파이썬이 좋은 이유	134
5.1.2 파이썬 인터프리터	136
5.1.3 프로그래밍 언어 버전의 중요성	138
5.2 프론트엔드 개발 언어: HTML, CSS, 자바스크립트	142
5.2.1 HTML	142
5.2.2 CSS	150
5.2.3 자바스크립트	153
5.3 백엔드 개발 언어: 자바, 코틀린, PHP	157
5.3.1 자바	157
5.3.2 코틀린	163
5.3.3 PHP	164
5.4 모바일 앱 개발 언어: 자바, 코틀린, 스위프트	169
5.4.1 안드로이드 앱 개발: 자바, 코틀린	169
5.4.2 iOS 앱 개발: 스위프트	173
5.5 크로스 플랫폼 개발 언어: 닷, 자바스크립트	175
5.5.1 닷	175
5.5.2 자바스크립트	179
5.5.3 크로스 플랫폼 개발 언어 선택 방법	184
정리하기 퀴즈	186

6장 · 알아두면 좋은 개발 용어

6.1 자주 쓰는 코드의 모음: 라이브러리	190
6.1.1 라이브러리의 개념	190
6.1.2 라이브러리의 적합성 판단 기준	191
6.1.3 라이브러리 관련 에피소드	194
6.1.4 라이브러리 라이선스	195
6.2 개발을 도와주는 도구: 프레임워크	197
6.2.1 프레임워크의 개념	197
6.2.2 풀 리퀘스트와 머지	199
6.2.3 개발 분야별 라이브러리/프레임워크	199
6.3 소프트웨어 개발 키트: SDK	201
6.3.1 SDK의 개념	201
6.4 서비스 인터페이스: API	204
6.4.1 API의 개념	204
6.4.2 API 설계: REST API	206
6.4.3 API 인증과 토큰	208
6.4.4 API의 이용 유형	209
6.5 구조화된 데이터 포맷: JSON	212
6.5.1 JSON 데이터 표기법	212
6.5.2 JSON을 활용한 API 통신 과정	213
6.6 사이트맵과 RSS 작성 언어: XML	219
6.6.1 XML 데이터 표기법	219
6.6.2 XML 사용 분야	221
정리하기 퀴즈	225

7장 · 안 된다고 하는 개발자의 속사정

7.1 업무 상황별 담당자 찾기	230
7.1.1 웹 페이지의 데이터를 수정할 때	230
7.1.2 웹 페이지 표시 속도가 느릴 때	235
7.1.3 모바일 앱 화면 표시 속도가 느릴 때	240
7.1.4 화면에 나와야 할 것이 안 나올 때	242

7.2 개발자가 안 된다고 하는 진짜 이유	248
7.2.1 새 기능 개발이 안 된다고 하는 이유	248
7.2.2 효율성과 이익이 납득된 기능 개발도 안 된다고 하는 이유	250
7.2.3 기존 기능 수정이 안 된다고 하는 이유	252
7.2.4 기존 기능 삭제가 안 된다고 하는 이유	256
7.2.5 개발자가 안 된다고 하는 진짜 이유 정리	258
 8장 · 개발자와 잘 소통하는 법	
8.1 요구 사항을 문서로 정리하기	262
8.1.1 사용자 시나리오 작성하기	263
8.1.2 기능별 입출력 작성하기	265
8.1.3 비기능적 요구 사항 작성하기	267
8.1.4 코드 번호 달고 마무리하기	270
8.2 못 알아들었는데 어물쩍 넘어가지 않기	273
8.2.1 회의 자료 만들어 논의하기	273
8.2.2 재차 물어볼 때의 요령	274
8.3 개발이 불가능하면 원인을 찾아 방법 바꾸기	276
8.3.1 기술력과 자금이 부족한 경우	276
8.3.2 로직 변경이 어려운 경우	277
8.3.3 데이터 간에 연결점이 없는 경우	278
8.3.4 자격이 없어서 불가능한 경우	279
8.4 상황에 맞게 문서 버전 업데이트하고 공유하기	281
8.4.1 문서 버전 표기하는 법	282
8.4.2 문서 변경 이력 관리하는 법	283
8.5 정확한 데이터로 말하기	285
8.5.1 정확하게 요청 범위 말하기	285
8.5.2 모호한 표현 쓰지 않기	286
 정리하기 퀴즈 정답	288
찾아보기	290

IT 용어를 못 알아듣겠어요. 코딩을 배워야 할까요?

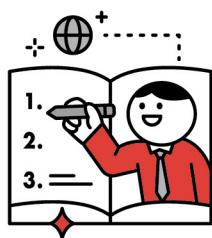
낮선 IT 기술과 개발 용어를 한번에 정리하는 올인원 기술 교양서

전공자가 아닌 이상 IT 용어는 생소합니다. 잘 몰라서 검색해봐도 어려운 용어로 설명돼 있으니 금새 찾아보는 걸 포기하게 되고, 기획한 서비스가 구현 가능한지 판단이 서질 않아 개발자에게 자신 있게 말하지 못하는 경우도 있습니다.

이 책은 IT 업계에서 일하는 비전공자를 위해 업무에 필요한 IT 지식과 개발자와 소통하는 법을 알려줍니다. 웹/앱 마케터 및 기획자, IT 계열 취업 준비생, 개발자에 관심 있는 학생, IT 지식이 부족하다고 느끼는 분들이 보면 좋습니다. 책을 읽고 나면 IT 서비스의 전반적인 동작과 개발자가 하는 일을 이해할 수 있습니다.

1. 이것만 알면 된다! IT 기초 지식: 인터넷의 동작 원리 / 인터넷에서 데이터를 안전하게 지키는 법 / 웹과 앱 이해하기 / 데이터베이스 이해하기

2. 개발자와 소통하기: 개발 분야별 프로그래밍 언어 / 알아두면 좋은 개발 용어 / 안 된다고 하는 개발자의 속사정 / 개발자와 잘 소통하는 법



아는 만큼 보이는 IT 지식
Easy to Learn IT Knowledge
and Development Terms

정가 22,000원

