

모바일 & 클라우드 퍼스트 Build 2014

+ 황리건 한국마이크로소프트 부장



마이크로소프트의 최대 개발자 행사인 Build 2014가 샌프란시스코에서 4월 2~4일까지 3일간 진행되었다. 새로운 CEO 사티아 나델라의 “모바일 & 클라우드 퍼스트” 전략과 함께 이번 컨퍼런스에서는 새로운 스마트폰 운영체제인 Windows Phone 8.1과 PC 및 태블릿용 운영체제 Windows 8.1 Update, 그리고 새로운 이름으로 변경된 마이크로소프트의 클라우드 플랫폼 Microsoft Azure의 신기능들이 소개되었다.

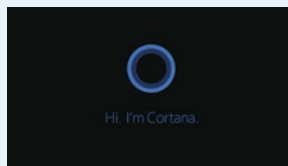


최근, 디바이스와 플랫폼이 다양화되면서 개발자들은 많은 도전에 직면한 상황이다. 아이폰, 안드로이드 등 다른 운영체제 및 플랫폼 환경에서 앱을 개발하여야 하고, 최신 오픈 소스 프레임워크 및 개발 트렌드 적용이 요구되고 있다. 마이크로소프트는 개발자들이 이러한 요구사항에 더 잘 대응할 수 있도록, 마이크로소프트 기술에 많은 혁신을 도입하여 이번 컨퍼런스를 통해 많은 새로운 제품과 기능들을 출시하였다.

키노트에서 사티아 나델라 CEO는 “왜 윈도우 플랫폼에서 개발해야 하는가?”라는 질문에 3가지 이유로 답변했다. 첫째는 마이크로소프트가 도전 정신을 가지고 기술 혁신을 가속화하고 있으며, 둘째는 가장 많은 사람이 사용하는 플랫폼의 규모를 언급하였고, 셋째로는 마이크로소프트 자신들도 오피스와 같은 프로젝트를 개발하는데 개발자들과 똑같은 플랫폼을 사용함으로써 큰 투자를 하고 있다는 점이었다.

모바일 퍼스트, 클라우드 퍼스트 전략에 부응하는 듯, 이번 컨퍼런스에서는 무엇보다 Windows Phone과 함께 Microsoft Azure 관련한 신기술과 사례를 소개하는 데 가장 많은 시간을 투자했다.

Windows Phone은 최신 업데이트된 8.1을 소개하면서 기존 PC 운영체제인 Windows 8.1과의 앱 통합이 더 발전된 형태로 진화하였다. 음성 인식 검색 기능을 강화하여 개인 기록과 관계를 관리해주고, 앱과의 연동으로 보다 다양한 활용이 가능한 개인 비서 기능 Cortana



가 새롭게 추가되어 좋은 반응을 얻었고, 알림과 시스템 정보를 확인할 수 있는 알림 센터 추가 및 웹상에서 3D 그래픽 기술인 WebGL과 미디어 기능이 강화된 IE11 등이 적용되어 데모와 함께 소개되었다.

개발자들은 윈도우 유니버설 앱을 통해 Windows와 Windows Phone 앱을 동시에 개발하면서 공유된 소스코드를 사용할 수 있고, 뿐만 아니라 Xbox 등에서 앱을 배포할 수 있게 되었다. 기존에 Windows 8에서 처음 소개된 WinRT 런타임과 앱 개발 프레임워크가 Windows Phone 8.1에도 적용되면서 가능해졌다. Windows Phone과 Windows는 앱 통합을 위해 스토어에서 공유된 앱 아이덴티티를 사용할 수 있고, 결제 정보를 공유하며, 앱 판매 가격대 등을 통일하였다. 기존 스토어에 등록된 Windows Phone 실버라이트 앱은 계속 Windows Phone 8.1에서 사용할 수 있으며, 새로운 유니버설 앱으로 마이그레이션하면 음성 인식을 기반으로 한 개인 비서 기능인 Cortana, Windows Phone 8.1의 지역 인식 기능인 Geo-Fence, 동영상 편집 API 등 다양한 신기능을 앱에 적용할 수 있을 뿐 아니라 Windows 스토어에도 앱을 배포할 수 있게 된다.

Windows Phone 8.1은 기존 Windows Phone 8.0을 구동하는 모든 디바이스에서 사용이 가능하다. 또한, 이번 컨퍼런스를 통해서 NOKIA는 새로운 단말도 소개하였는데, 쿼드코어 스냅드래곤 800 칩셋이 탑재된 차세대 하이엔드 제품인 Lumia 930가 6월에 출시될 것이라고 발표하였고, 전 세계적으로 보급형 시장에서 가장 큰 히트를 친 기존 Lumia 520을 발전시킨 Lumia 630과 635 등을 \$159부터 시작하는 가격대로 5월에 출시하겠다고 발표하였다.



개발자들을 위한 지원 측면에서는 오픈소스와 크로스 플랫폼 개발을 지원하기 위해 .NET Foundation을 설립하여 C#으로 아이폰과 안드로이드 앱 개발을 할 수 있는 Xamarin과 파트너십을 강화하는 한편, 차세대 C# 컴파일러 환경이라고 할 수 있는 닷넷 컴파일러 플랫폼(Roslyn)과 HTML5로 윈도우 뿐 아니라 아이폰, 안드로이드, 웹 앱 개발을 할 수 있는 WinJS 라이브러리 등을 오픈소스로 공개하였다.

Windows 8.1도 새로운 업데이트를 통해 마우스와 키보드 사용 환경에서 더 편리하게 사용할 수 있도록 한 부분을 소개하였다. 작업표시줄에 스토어 앱을 고정 및 최소화할 수 있도록 하였고, 시작 화면에서 오른쪽 마우스를 클릭했을 때 나오는 컨텍스트 메뉴와 앱의 상단 메뉴 등을 추가하였으며, IE11에서는 기업 내의 레거시 웹사이트들을 호환성 이슈 없이 사용하도록 하는 엔터프라이즈 모드 등이 추가되었다고 발표하였다. 또한, 시작 화면을 완전히 부활시켜서 라이브 스타일과 함께 보여줄 수 있는 기능과 스토어 앱을 창모드로 실행할 수 있는 기능 등도 추후 업데이트를 통해 제공할 것이라고 하였다.

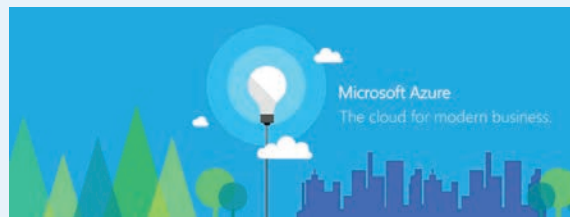


운영체제의 업데이트와 함께 오피스의 새로운 모던 버전도 소개되었다. 태블릿과 모바일 환경에서 사용하기 편리하도록 터치 환경에 최적화된 UI를 제공하며, 기존 사용자들이 어색함을 느끼지 않도록 기존 인터페이스와의 일관성을 유지했다. 모던 버전의 오피스는 터치 환경에서 콘텐츠를 수정하고 변경하는 데 불편함이 없으며, 파워포인트의 프리젠테이션 모드 등은 모바일 사용자의 환경에 맞추어 터치 제스처로 프리젠테이션을 진행하도록

개선되었다. 이번에 발표된 윈도우 유니버설 프로젝트를 이용하여 Windows와 Windows Phone 환경에 모두 모던 버전의 오피스를 제공하며, 자신들도 직접 같은 개발 플랫폼을 사용하였음을 강조하였다.

사물인터넷(IoT) 측면에서 Windows의 활용을 극대화하기 위해, 마이크로소프트는 9인치 미만의 화면 크기를 가진 디바이스에 대해서 Windows를 무료로 제공할 것이라고 발표했다. OEM이 Windows Phone 8.1과 Windows 8.1을 이용해서 9인치 미만의 스마트폰이나 태블릿을 만들 때 무료로 제공하겠다는 것으로, 모바일 환경에서 무료로 제공되는 경쟁 플랫폼에 적극 대응하여 하드웨어 파트너들이 더 적은 비용으로 윈도우 디바이스를 생산할 수 있게 하였다. 이러한 정책의 영향으로 보급형 스마트폰 시장과 빠르게 성장하고 있는 8인치 이하 태블릿 영역에서 하드웨어 경쟁력이 강화될 것으로 보인다.

둘째 날 키노트에서는 클라우드 기술인 Microsoft Azure를 중심으로 진행되었는데, EA의 최신 게임 타이틀인 타이탄폴, NBC 올림픽, 게티이미지 등 다양한 적용 사례들과 함께, 인프라 서비스(IaaS)와 플랫폼 서비스(PaaS)를 강화하고 편의성을 높이는 새로운 기능을 많이 발표하였다.



IaaS에서는 관리 포털이 아닌 Visual Studio를 통해 개발자가 직접 VM을 생성하는 기능이 추가되었고, 디스크를 포함한 VM 전체를 이미지로 캡처하여 쉽게 새로운 복제 인스턴스를 생성할 수 있는 기능도 선보였다. IT 인프라스트럭처의 설정 및 관리를 자동화할 수 있는 Puppet과의 파트너십을 통해 Azure VM에서 이를 쉽게 사용할 수 있도록 했다.

PaaS의 신기능은 웹, 모바일, 데이터 기능으로 나누어서 새로운 기능을 소개하는 데 많은 시간을 할애했는데, 웹 관련 기능으로는 Oracle과의 파트너십을 통해서 Java를 사용할 수 있게 되었다고 발표하였고, 테스트 및 개발 용도의 Staging 서버 기능이나 백그라운드에서 작업을 처리하여 웹사이트의 성능을 높이는 WebJobs 등이 소개되었다. 새로운 Traffic Manager는 지역별 서버 상태에 따라 자동으로 접속을 다른 지역으로 조정해주는 기능이다. 모바일 측면에서는 Azure가 제공하는 Active Directory 인증을 통해 Office 365나 SharePoint 등에 윈도우, 아이폰, 안드로이드 등 다양한 앱 클라이언트에서 쉽게 액세스할 수 있는 기능을 소개하면서 엔터프라이즈 환경에서 앱 개발이 더 편리해졌음을 소개했다. 데이터 측면에서는 SQL DB가 150GB에서 500GB로 증가되었으며, SLA 99.95%를 제공

하고 자동 백업 기능이 추가되어 좀 더 안전한 데이터 관리가 가능한 점을 설명했다.

관리 포털 등이 완전히 새로운 UX로 변경되면서 완전히 커스터마이징 가능한 대시보드, 서비스 상태를 빠르고 상세하게 파악할 수 있는 화면 구성, 팀 프로젝트 저장소 관리 기능 등이 추가되어 개발자, 개발운영자(DevOps), 시스템 관리자들의 편의성을 크게 높였다.



플랫폼의 신기능을 소개하는 것뿐만 아니라 다양한 파트너 사례들도 소개하여 플랫폼 활용 시나리오를 다뤘다. Azure의 Active Directory 인증 기능을 이용하여 기존 WPF 애플리케이션이나 iOS 등의 앱에서 SharePoint 상의 Office 문서에 접근하여 처리하는 시나리오, Mobilize.NET Studio라는 툴을 이용해 아주 오래된 VB6.0 기반의 윈도우 프로그램을 HTML5로 전환하여 모바일 환경에서

실행하는 시나리오 등이 인상적이었다.

델타-제퍼슨 항공에서는 항공기 조종사에게 서비스를 지급하여 윈도우 앱을 통해서 항공 루트 정보를 확인하고, 항공 루트에 제공되는 PDF 매뉴얼 등을 태블릿에서 멀티태스킹을 통해 편리하게 사용하고 있다는 사례를 소개했다. 또한, 최근 IT 트렌드로 부상하고 있는 사물 인터넷(IoT) 측면에서, 신발에 장착된 센서 정보를 앱으로 가져와서 보여주고 클라우드로 빅데이터를 분석하는 Heapsylon의 사례가 있었다. 그밖에 백엔드로 애저를 채택한 Viper, Gobbler, Dooglegod 등의 모바일 앱과 자산 관리 사이트인 Accela 등의 사례도 선보였는데, Azure 선택의 이유로 복잡한 인프라에 대한 고민 없이도 편리하고 빠르게 다양한 디바이스 플랫폼에 대응할 수 있는 장점을 언급하였다. Build 2014는 키노트 외에도 수많은 개발자 세션들이 Windows Phone, Windows, Xbox, Azure, Visual Studio 등 다양한 제품과 주제들로 진행되었다. 각 세션에서는 키노트에서 소개한 새로운 기능들을 좀 더 깊이 있게 다루고 How-to에 초점을 맞추어 개발자들이 실제 어떻게 사용할 수 있는지를 설명했다. 이날 Windows Phone 8.1 앱 개발 기능과 유니버설 앱 프로젝트 등을 사용할 수 있는 Visual Studio 2013 Update 2 RC가 함께 공개되었다. 자바스크립트로 고도화된 앱을 개발할 수 있도록 하는 TypeScript 1.0 RC 지원이 추가되었고, Team Foundation Server 2013 Update 2 RC와 웹 개발자들이 보다 편리하게 웹 개발을 할 수 있도록 도와주는 웹 툴들, Visual Studio에서 웹사이트, VM, SQL 등을 생성하고 배포할 수 있는 기능들이 추가되었으며, 앱 분석 툴이 강화되었다.

마이크로소프트는 이번 Build 2014를 통해서 모바일 퍼스트, 클라우드 퍼스트 전략을 여러 번 강조하였다. 모바일 디바이스 시장에서 경쟁력을 높이기 위해 9인치 미만에서 Windows를 무료로 배포하는가 하면, 새로운 Windows Phone 업데이트로 PC 앱 및 타 플랫폼으로도 쉽게 포팅할 수 있는 크로스 플랫폼 기반을 만들어 모바일 혁신을 가속하고, 클라우드에 더 많은 고객을 확보하며 오픈소스와 신흥 기술 파트너들과의 적극적인 파트너십으로 플랫폼에 대한 개발자들의 기대에 부응하려는 노력이 엿보였다.

통합된 Windows 앱 플랫폼과 크로스 플랫폼을 지원하는 오픈 소스 프로젝트와 강력한 Microsoft Azure, 클라우드 관리 기능까지 포함된 Visual Studio 등을 통해 개발자들이 원하는 것이 무엇이든 그것을 할 수 있는 가치를 제공하게 되었다. 최근, 많은 신제품과 기술을 발 빠르게 선보이는 마이크로소프트에 대해 앞으로 더 기대를 해볼 만하다고 생각한다. 

