

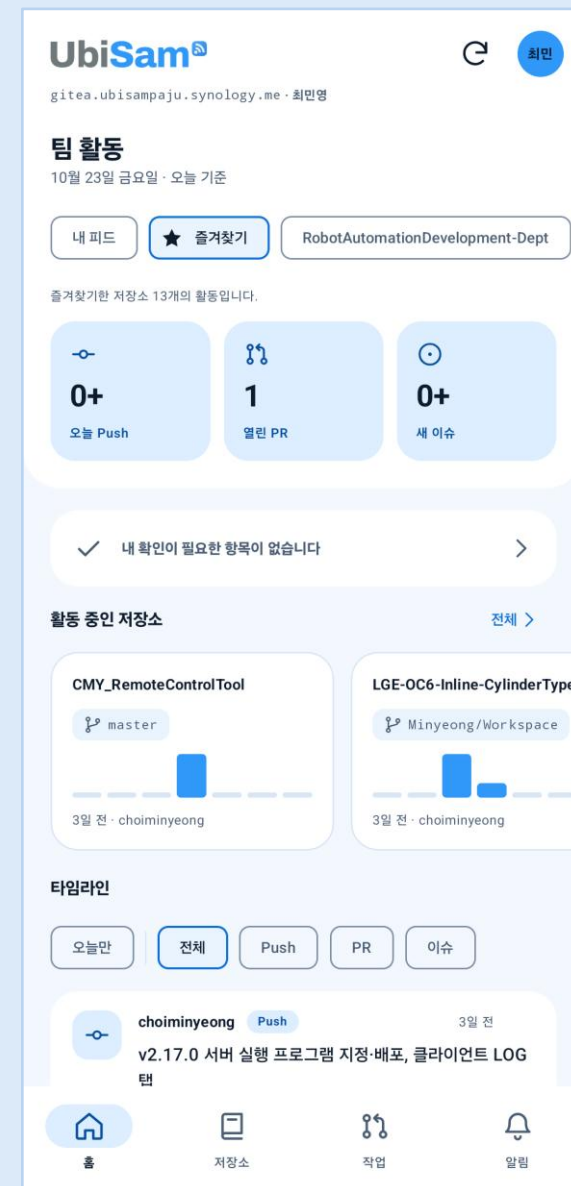
UbiSam[®]

UBGitea · Android · v0.2.6

사내 Gitea 모바일 앱

팀 활동 · 코드 · 변경 내용 모바일 조회용 사내 Git 앱

2026년 10월 · 사내 공유용



개발 배경

목적: 이석 중에도 팀 작업 현황 모바일 확인

팀 활동 우선

Push 이력 · 열린 PR · 이슈 · 내 확인
필요 항목 첫 화면 표시

필요 부분만 코드 조회

목차 · 클래스 · 함수 단위 이동, 두 파
일 좌우 비교. 팀 주력 언어 C# · C++
기준

읽기 중심 · 보안

회사 Gitea 계정 로그인. 쓰기 기능은
저장소 즐겨찾기(별표)만 허용

화면 구성

탭 4개 구성

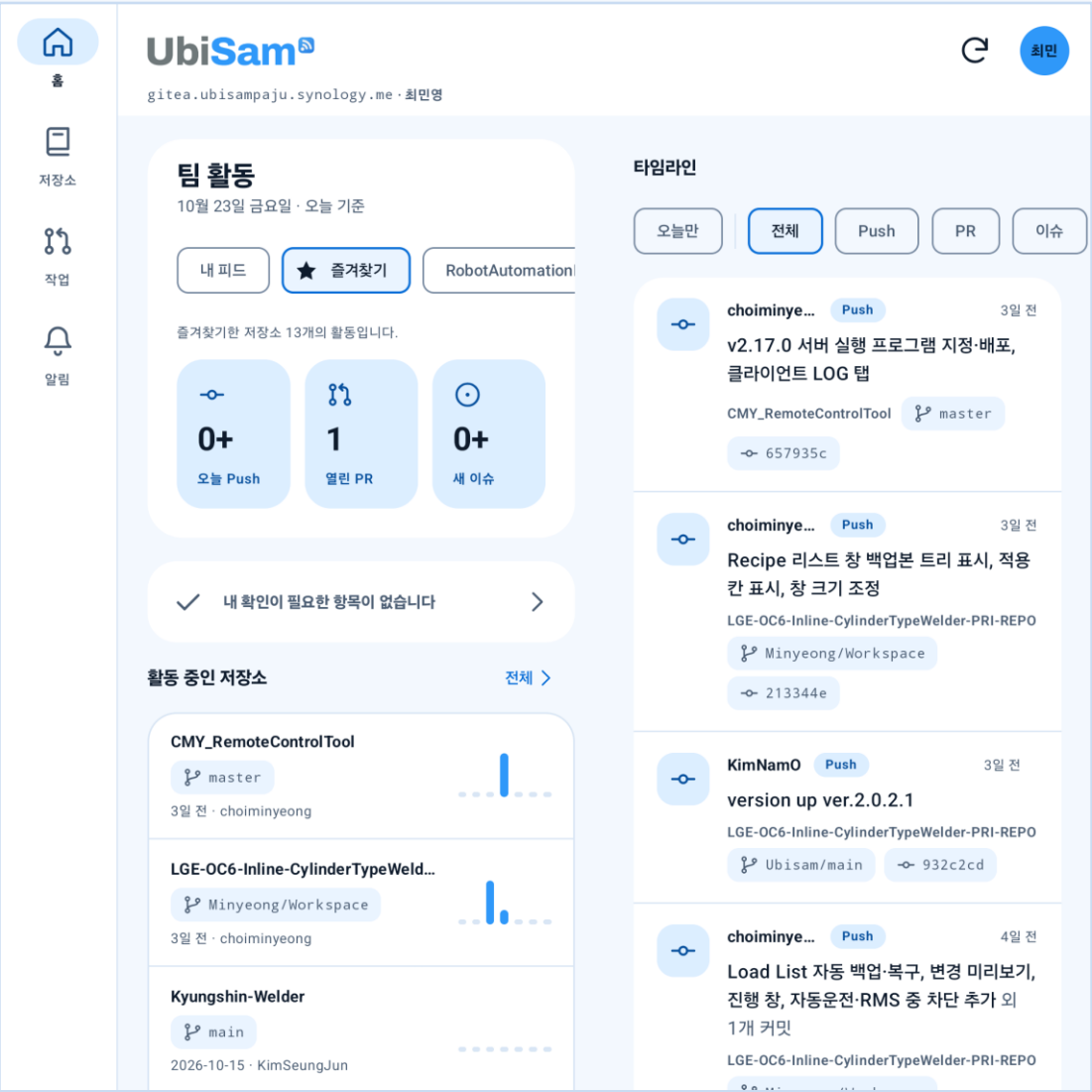
홈 오늘의 팀 활동과 타임라인, 내 확인이 필요한 항목

저장소 전체:즐거찾기 저장소, 브랜치, 파일, 커밋

작업 팀 전체:리뷰 요청:나에게 할당된 이슈와 PR

알림 Gitea 알림과 즐거찾기 저장소의 Push 알림

접은 화면: 하단 탭 / 펼친 화면 · 가로 화면: 좌측 레일



홈 · 팀 활동

첫 화면: 당일 팀 활동 요약

Push

당일 커밋

PR

열린 요청

이슈

신규 이슈

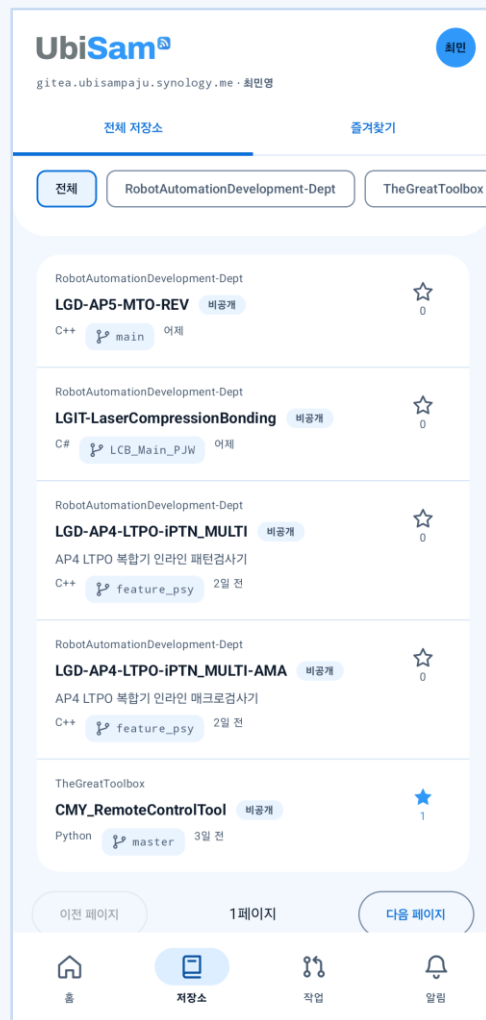
- 조회 범위: 내 피드 · 즐겨찾기 · 조직별 (선택 범위 저장)
- 활동 저장소별 최근 브랜치 · 활동량 그래프
- 타임라인: 작성자 · 브랜치 · Push 내용



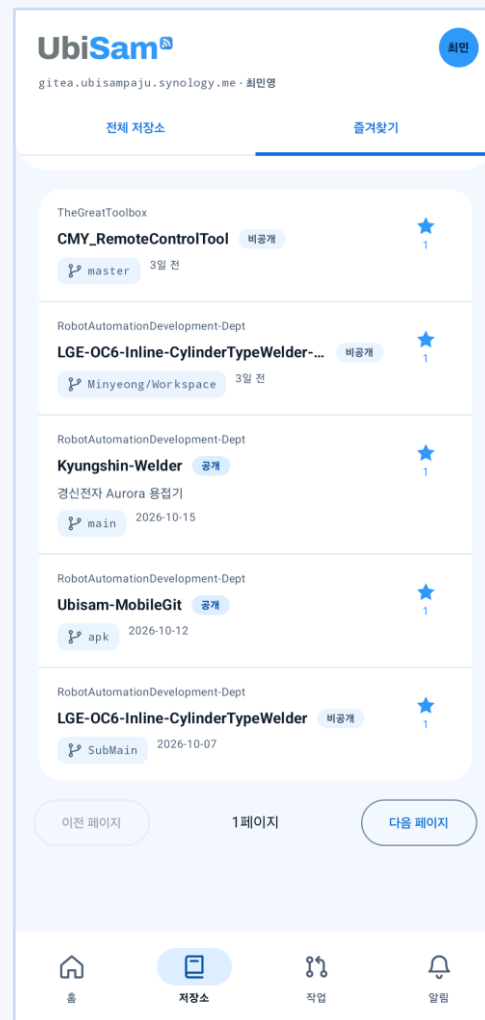
저장소

저장소 조회 · 즐거찾기

- 조직별 저장소 목록
- 별표 저장소: 즐겨찾기 탭 · 홈에 표시
- 브랜치 · 태그 목록
- 저장소 목록 기기 저장, 오프라인 조회



전체 저장소



즐거찾기

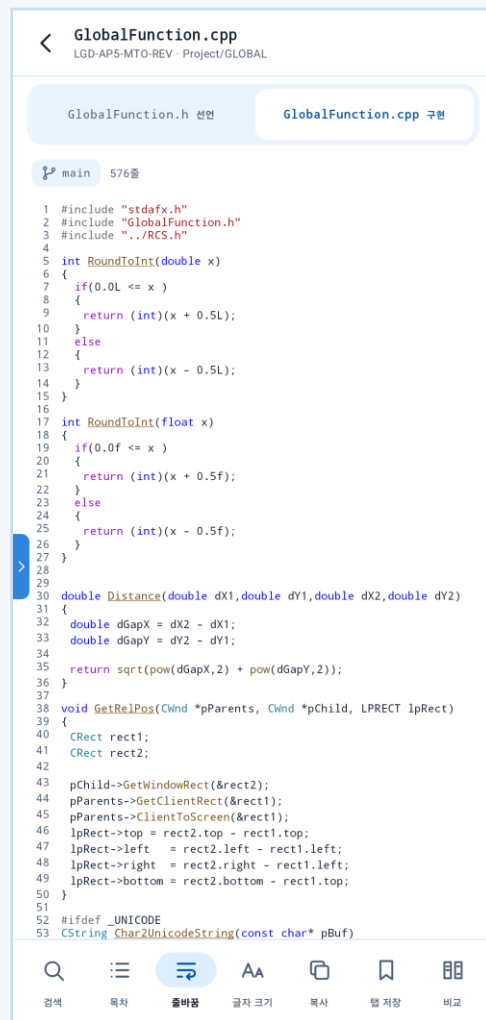


브랜치 · 태그

코드 보기

함수 단위 빠른 탐색

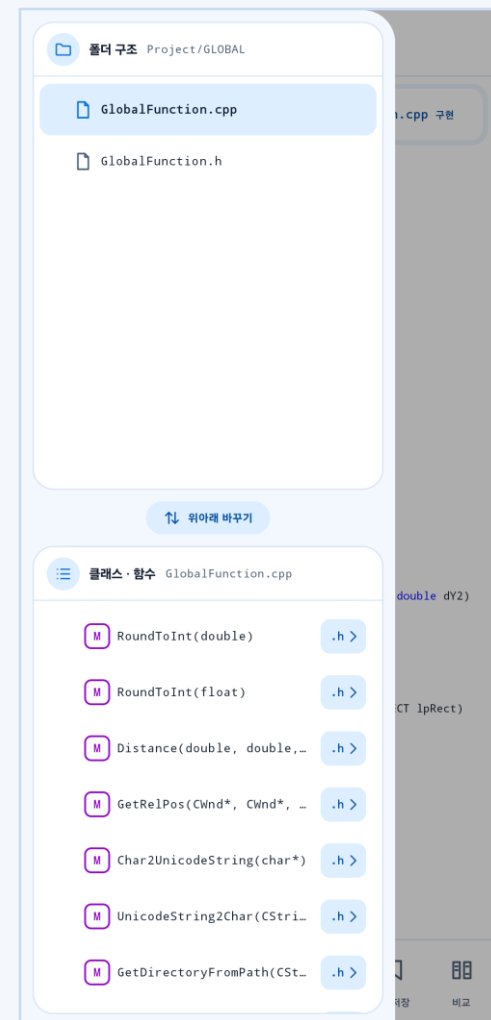
- Visual Studio 기본 색상 기준 C# · C++ 강조
- .h 선언 / .cpp 구현 탭 전환
- 목차에서 함수 선택 후 이동
- 폴더 구조 · 클래스 · 함수 옆 창 표시



코드 · 선언/구현 탭



목차

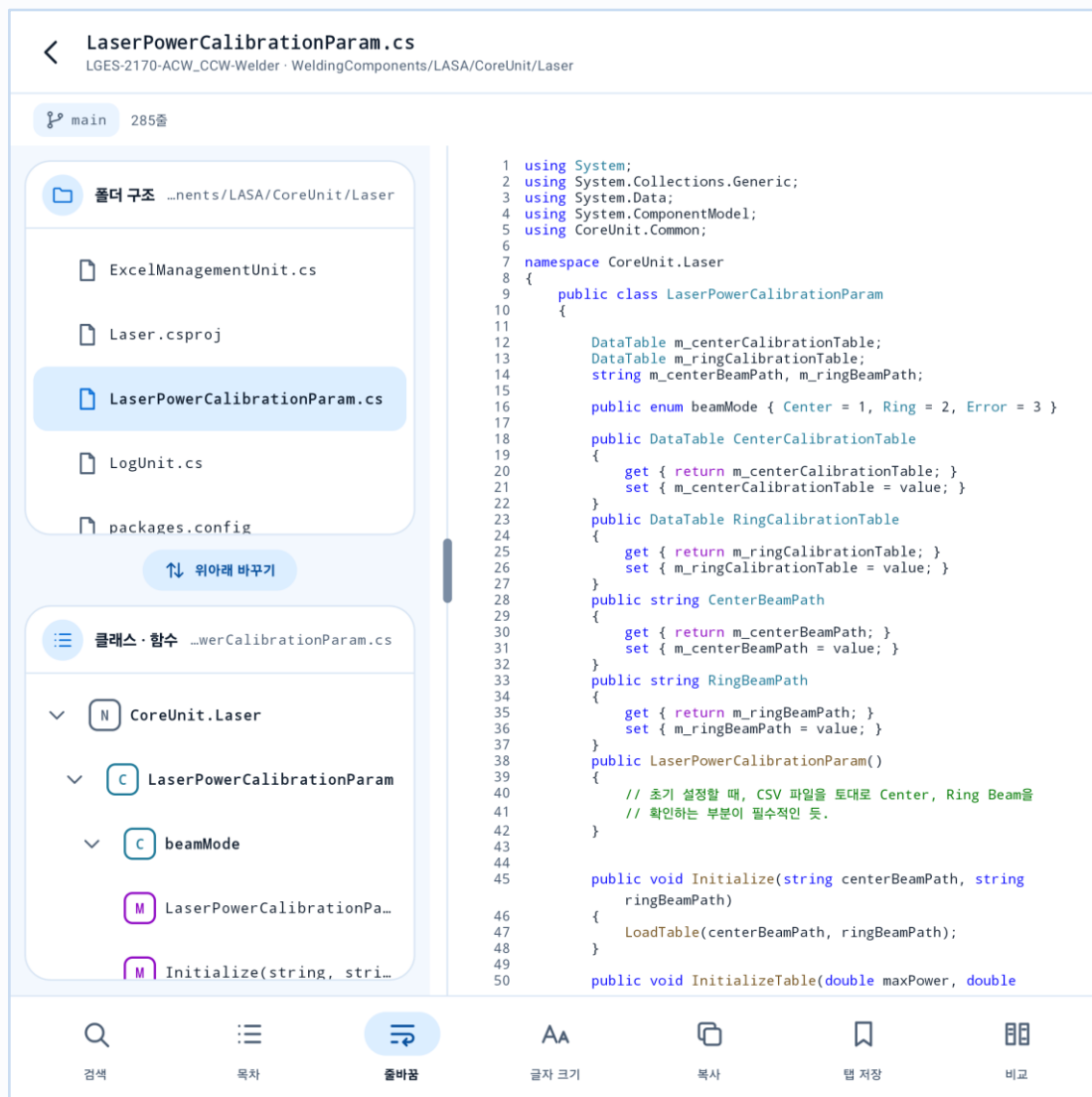


폴더 · 클래스 옆 창

펼친 화면 · 코드

펼친 화면: 구조 · 코드 동시 표시

- Z Fold 펼침 · 가로 화면 대응
- 좌측: 폴더 구조 · 클래스 · 함수 목록 / 우측: 코드
- 옆 창 파일 선택 시 즉시 열림
- 클래스 · 함수 선택 시 해당 줄 이동
- 두 칸 위아래 순서 변경



파일 비교

저장소 간
동일 파일 비교

- 다른 저장소 · 브랜치 파일 간 좌우 비교
- 예시: OC6 PRI 저장소(main) ↔ OC6 저장소(SubMain)
- 차이 개수 표시, 이전 · 다음 차이 이동
- 추가 · 삭제 · 변경 줄 색상 구분

< WeldingRecipeManager.cs main ↔ SubMain	
왼쪽 · WeldingComponents/WeldingCommon/Recipes/WeldingRec... LGE-OC6-Inline-CylinderTypeWelder-PRI-REPO · main	오른쪽 · WeldingComponents/WeldingCommon/Recipes/WeldingRe... LGE-OC6-Inline-CylinderTypeWelder · SubMain
71 public static bool SaveWeldingRecipe(string 72 recipeName, bool includeModel = true) 73 { { 74 var currentParam = ScannerCanvasUserCtrl.ScannerParam s[0]; 75 76 LogModifiedHistory(recipeName, currentParam); 77 WeldingMainPage.Instance.SaveRecip e(GetTeachingEditorFullPath(recipe Name), includeModel); 78 return true; 79 } 80 } 81 private static void LogModifiedHistory(string recipeName, ScannerParam current) 82 { 83 if (_originalScannerParam == null current == null) return; 84 // ScannerParam 모든 Property를 가져옵니다. 85 PropertyInfo[] properties = typeof(ScannerParam).GetProperties(); 86 87 foreach (var prop in properties) { 88 // 원본 값과 현재 값 추출 89 var originalValue = prop.GetValue(_originalScannerPara m); 90 var changedValue = prop.GetValue(current); 91 92 // 두 값이 다른 로그를 출력 93 if (!object.Equals(originalValue, changedValue)) { 94 Log.I(\$"[Recipe Change] {recipeName} - {prop.Name}: {originalValue} -> {changedValue}"); 95	71 public static bool SaveWeldingRecipe(string 72 recipeName, bool includeModel = true) 73 { var currentParam = ScannerCanvasUserCtrl.ScannerParams[0] ; 74 75 LogModifiedHistory(recipeName, currentParam); 76 WeldingMainPage.Instance.SaveRecipe(Ge tTeachingEditorFullPath(recipeName), includeModel); 77 return true; 78 } 79 private static void LogModifiedHistory(string recipeName, ScannerParam current) 80 { 81 if (_originalScannerParam == null current == null) 82 return; 83 84 // ScannerParam 모든 Property를 가져옵니다. 85 PropertyInfo[] properties = typeof(ScannerParam).GetProperties(); 86 87 foreach (var prop in properties) { 88 // 원본 값과 현재 값 추출 89 var originalValue = prop.GetValue(_originalScannerPara m); 90 var changedValue = prop.GetValue(current); 91 92 // 두 값이 다른 로그를 출력 93 if (!object.Equals(originalValue, changedValue)) { 94 Log.I(\$"[Recipe Change] {recipeName} - {prop.Name}: {originalValue} -> {changedValue}"); 95
< 1 / 다른 곳 5군데 >	
이전 차이 다음 차이	

커밋

커밋별 변경 내용 줄 단위 확인

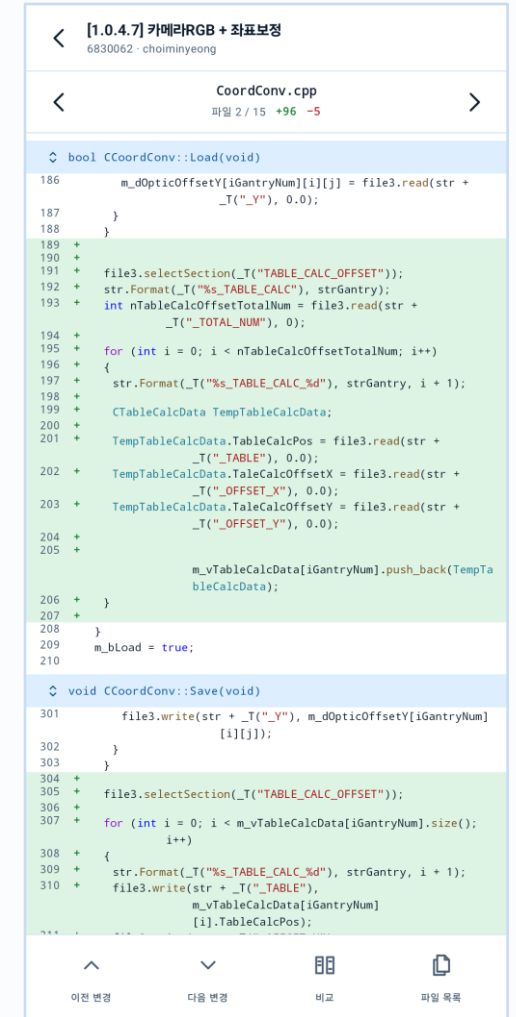
- 브랜치별 커밋 목록
- 커밋 선택: 변경 파일 · 추가/삭제 줄 수
- 파일 선택: 변경 내용 표시



커밋 목록



바뀐 파일



변경 내용

펼친 화면 · 변경 내용

펼친 화면: 변경 전 · 후 좌우 비교

- PC 비교 도구 방식: 좌측 변경 전 / 우측 변경 후
- 삭제: 빨강 / 추가: 초록
- 코드 화면과 동일한 문법 강조

<

Camera View Window Move Command 활성화

1bca7d8 · CCW

<

SeqScannerCalibration.cs

파일 2 / 3 +20 -22

>

↕ namespace WeldingCommon.Sequences

345 - _FindPatternCount = 0;

346 - return SEQ_DECISION_CHECK_OFFSET;

347 - }

348 - } else {

349 - if (_InitParam.Is1StepCalibration)

350 - {

351 - _Is1StepCount++;

352 -

Log.I(string.Format(\$"Is1StepC

ount : {_Is1StepCount} "));

return SEQ_FIND_PATTERN;

353 - }

354 - } else

355 - {

356 - if(!_NotFoundCount > 5)

357 - {

Log.I(string.Format(\$"Pattern

Not Found. NotFoundCount

OverFlow. Next Sequence :

SetVisionPositionFailed.")

);

return SEQ_SET_VISION_POSITION_FAILED;

360 - }

361 - } else

362 - {

363 - _NotFoundCount++;

364 -

365 -

Log.I(string.Format(\$"NotF

oundCount :

{_NotFoundCount} "));

return SEQ_FIND_PATTERN;

366 - }

367 - }

368 - }

369 - }

370 - }

371 - }

345 + _FindPatternCount = 0;

346 + return SEQ_DECISION_CHECK_OFFSET;

347 + }

348 + }

349 + if (_InitParam.Is1StepCalibration) {

350 + _Is1StepCount++;

351 + Log.I(string.Format(\$"Is1StepCount :

352 + {_Is1StepCount} "));

353 + return SEQ_FIND_PATTERN;

354 + }

355 + }

356 + if (_NotFoundCount > 5) {

357 + Log.I(string.Format(\$"Pattern Not

Found. NotFoundCount OverFlow.

Next Sequence :

SetVisionPositionFailed."));

358 + }

359 + }

360 + } else {

361 + _NotFoundCount++;

362 + Log.I(string.Format(\$"NotFoundCount :

363 + {_NotFoundCount} "));

364 + return SEQ_FIND_PATTERN;

365 + }

366 + }

367 + }

368 + }

369 + }

370 + }

371 + }

↕ namespace WeldingCommon.Sequences

412 {

407 {

^

이전 변경

∨

다음 변경

≡

비교

📄

파일 목록

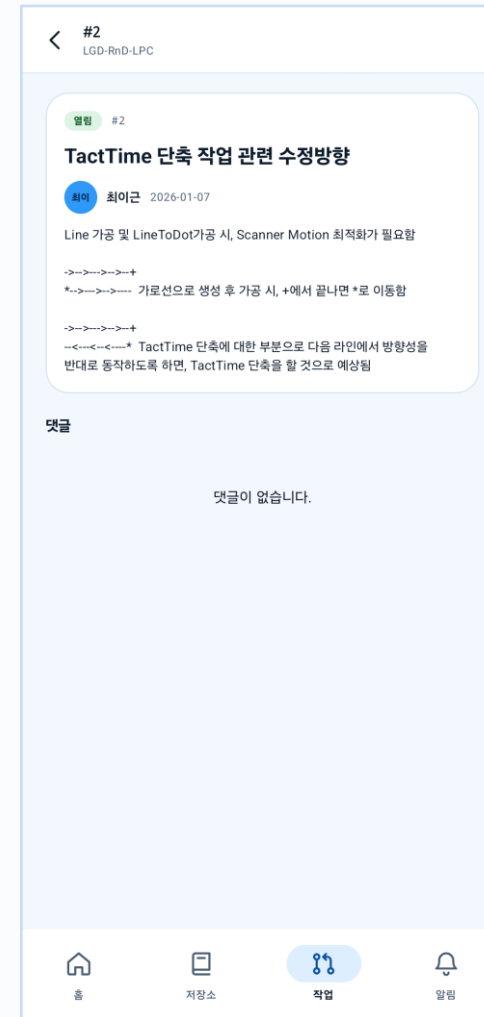
작업 · 알림

이슈 · PR · 알림 통합 조회

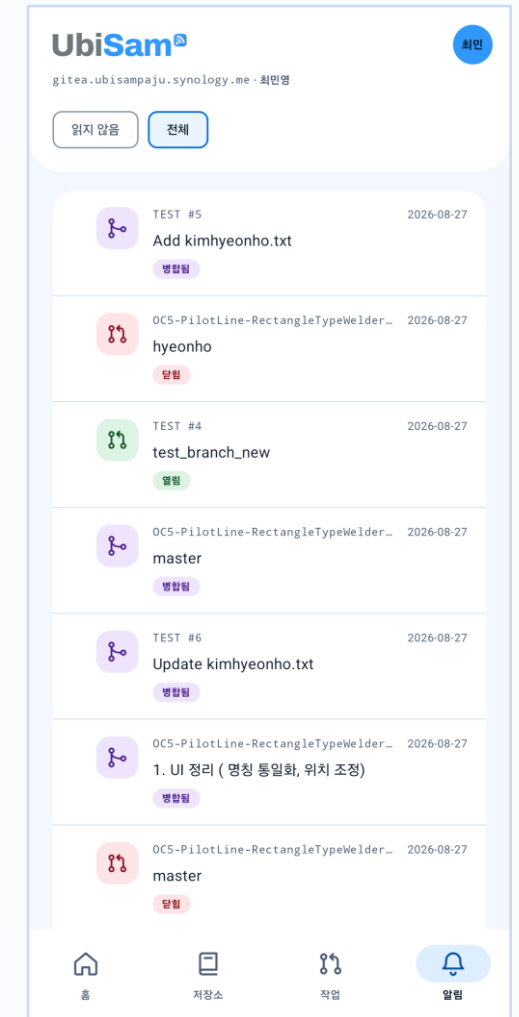
- 필터: 팀 전체 · 리뷰 요청 · 나에게 할당 · 내가 작성
- 상태 배지: 열림 · 병합됨 · 닫힘
- 이슈 · PR 본문 및 댓글 조회
- Gitea 알림: 읽지 않음 · 전체



작업 탭



이슈 상세

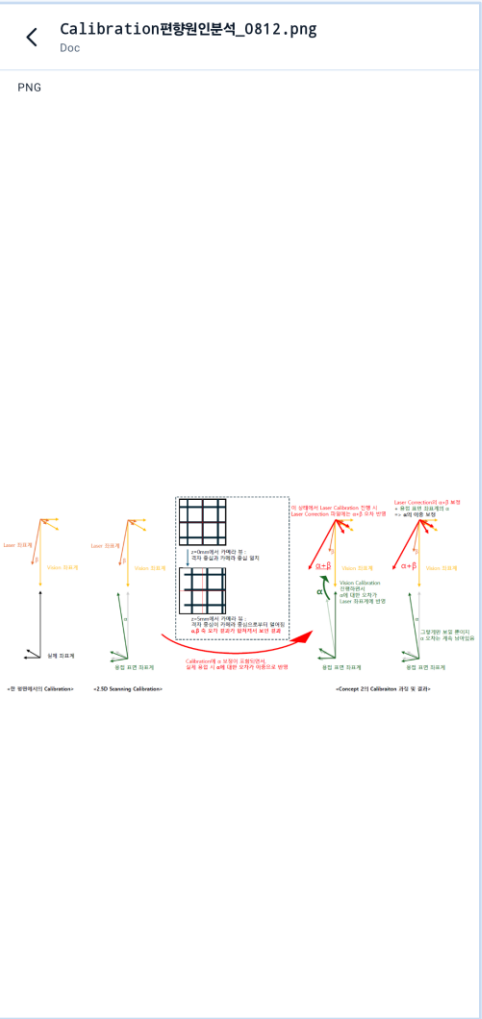


알림

파일 보기

코드 외
파일 조회

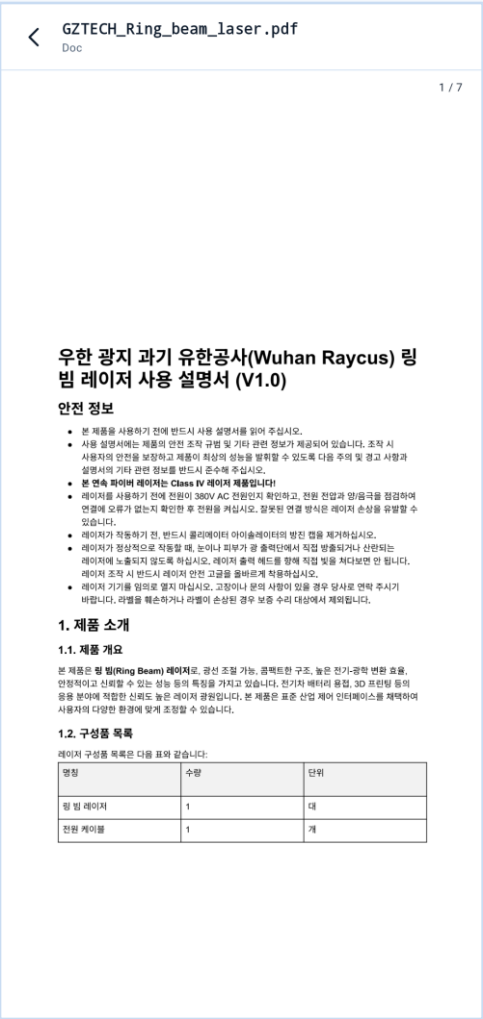
- 이미지
- CSV 표
- PDF 문서
- 별도 앱 없이 앱 내 열람



이미지

DI.csv			
Doc			
Index	Address	Description	ID
0	0	Laser Alarm Status	
1	1	Laser Power Status	
2	2	Laser Enable Status	
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
7	7		
8	8	Z-Axis Inposition	
9	9	Z-Axis Error	
10	10		
11	11		
12	12		
13	13		
14	14		
15	15		
16	16		
17	17		
18	18		
19	19		
20	20		
21	21		
22	22		
23	23		
24	24		
25	25		
26	26		
27	27		
28	28		
29	29		

CSV 표



PDF

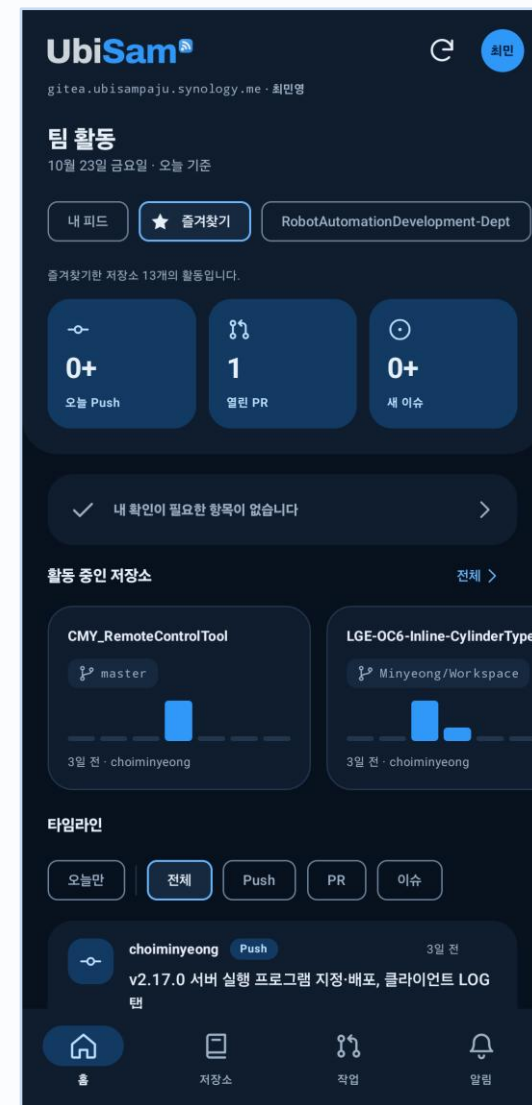
설정

설정 항목

- 테마: 시스템 · 라이트 · 다크
- 코드 자동 줄바꿈, 글자 크기 11~16sp
- 즐겨찾기 저장소 Push 알림
- 인증 실패 시 재시도
- 팀 Gitea 기반 앱 업데이트



설정



다크 테마

기술 · 보안

회사 계정 인증 · 읽기 중심 설계

로그인 팀 Gitea OAuth 2.0 + PKCE. 앱 내 비밀번호 입력 없음

토큰 보관 Android Keystore 암호화, 기기 내 저장

권한 읽기 전용. 쓰기는 즐겨찾기 별표만

만든 기술 Kotlin · Jetpack Compose · Material 3

지원 기기 Android 9 (API 28) 이상, 폴더블 · 가로 화면 대응

배포 팀 Gitea 릴리스 배포, 앱 내 업데이트

만든 방법

AI 에이전트 활용 개발 · 7주

77

작업 (TASK-001 → 077)

7주

2026-08-25 ~ 10-12

104

개발 기록 항목

0.2.6

현재 버전

1

작업 정의

완료 기준 선작성

2

AI 구현

Codex · Claude

3

별도 세션 리뷰

구현과 별도 에이전트

4

빌드 · 테스트

실기기 확인

5

배포

팀 Gitea 릴리스

현황

개발 완료 . 사내 배포

현재 버전 v0.2.6

설치

팀 Gitea 릴리스 설치 파일

로그인

회사 Gitea 계정

업데이트

신규 버전 앱 내 알림