
신진욱

프론트엔드 개발 구직자

주소: 서울시 서초구 서초중앙로 24길 43

연락처: 010-2450-3820

웹사이트: 7inug1.github.io

이메일: 7inug1@gmail.com

기술

Front-end:

- HTML/HTML5
- CSS
- JAVASCRIPT
- REACT

Back-end:

- NODEJS
- MYSQL
- MONGODB
- EXPRESS

Other:

- Java
- C++
- UNIX

경험

Dog API & Database 리액트 포트폴리오

2021년 1월 초 - 2021년 2월 초

- 리액트와 백엔드 툴을 이용하여 Dog API & Database 풀스택 어플리케이션을 제작함.
- 상위 App 컴포넌트와 하위 Chooser, Details, DetailForms, DetailViews 컴포넌트를 제작하여 직관적이고 유지/보수하기 용이하게 프로그램을 제작함. state와 props를 이용하여 부모/자식 컴포넌트 사이의 변수 전달이 수월하게끔 함.
- 두 개의 form에서 데이터가 잘 처리될 수 있게 알맞은 이벤트 메소드를 만들어 리액트에서는 사용자의 인풋을 state를 사용하여 어떻게 처리하는지 이해하게 됨.
- 리액트의 Lifecycle 메소드(componentDidMount, componentDidUpdate)를 이용해 컴포넌트의 첫 생성과 컴포넌트가 업데이트될 때 수행할 행동을 작성하였고 리액트 컴포넌트의 구동 방식에 대해 이해를 깊이 하게 됨.

- Axios를 이용하여 dog API의 정보를 불러와 필요에 맞게 API를 사용할 수 있다는 걸 보여주고자 하였음. 해당 포트폴리오에서는 dog 리스트와 사진 데이터를 사용함.
- Mongoose, mongoDB, express와 같은 백엔드 툴을 이용하여 사용자가 등록하는 comment를 mongoDB에 저장할 수 있게 하였음. 프론트엔드 기술에 중점을 두고자 해당 코드는 유지하되 백엔드 comment 기능은 구동되지 않게 하였음.
- 본 포트폴리오를 통해 리액트의 컴포넌트 작동 방식에 대한 이해를 깊이하게 되었고 일반적인 HTML/JavaScript 프로그램과 다르게 state가 변화하는 컴포넌트만 re-render 되는 구동방식을 직접 경험한 것이 인상깊었음.

노트 관리 리액트 포트폴리오

2021년 1월 초 - 2021년 2월 초

- 리액트를 사용하여 동적 프로그램인 노트 관리 프로그램을 만들어 HTML/JavaScript로 만든 어플리케이션과 리액트 어플리케이션 간의 생산성과 유지/보수 차이를 경험하고자 하였음.
- 상위의 App 컴포넌트에 state를, 하위의 Form, Note, Tag 컴포넌트에 props로 데이터를 전달하여 컴포넌트 구성의 직관성을 높이고 유지/보수를 용이하게 함.
- Form에 입력되는 여러 데이터를 처리하기 위한 여러 이벤트 메소드를 제작하여 사용자가 입력하는 값을 state로 어떻게 관리하는지 이해하게 됨.
- 리액트의 componentDidMount, componentDidUpdate와 같은 Lifecycle 메소드를 이용해 컴포넌트의 첫 생성 시점에, 그리고 컴포넌트가 업데이트될 때 수행할 행동을 작성하였고 리액트의 컴포넌트 구동 방식에 대해 알게 됨.
- 배열의 Map 함수를 이용하여 배열 안의 데이터를 쉽게 재가공하여 사용할 수 있게 프로그램을 작성함.
- Local Storage API를 이용해 사용자가 작성한 개별 노트가 저장되게 하였고 자바스크립트와 HTML5에서 제공하는 기본적인 API를 리액트에 활용할 수 있게 됨.
- 본 포트폴리오를 통해 노트 관리 어플리케이션에 필요한 컴포넌트를 세분화하고 직접 제작하여 코드의 직관성, 유지보수성, 그리고 프로그램의 효율성을 직접 경험하게 됨.

PokemonAPI 자바스크립트 포트폴리오

2020년 10월 말 - 2020년 12월 말

- 외부 API의 가공되지 않은 데이터를 이용하여 완성도 있는 결과물을 보여줄 수 있다는 능력을 보여주고자 하였음.
- 객체지향 프로그래밍 방식으로 자바스크립트의 api fetching, eventListener, DOM manipulation과 CSS의 viewport, grid system을 이용함.
- 객체지향 프로그래밍 방식을 준수하여 직관적이고 재사용이 가능하게 프로그램을 작성함.
- Pokemon 외부 api를 이용하여 데이터를 fetching하고 응답을 필요에 맞게 사용함.
- 무한 스크롤링 기능을 구현하여 사용자가 효율적으로 필요한 만큼만의 데이터를 받아올 수 있게 함. 구현을 위해 Event 인터페이스, eventListener, 그리고 수학적 계산을 통해 스크롤이 맨 아래에 다다를 때 새로운 아이템을 불러오도록 함.
- DOM manipulation을 통해 DOM 요소를 필요에 맞게 추가하고 제거하여 컴포넌트가 업데이트될 때 이전 요소를 제거하고 새로운 요소를 추가함.

- CSS의 viewport 를 이용해 mobile portrait 모드, tablet portrait/landscape 모드, 그리고 desktop 모드를 지원하게 함. 지원하지 않는 mobile landscape 모드는 경고창을 띄워 사용자에게 다른 스크린 모드를 이용하도록 권고함.
- CSS의 grid 방식을 이용해 효과적인 페이지 레이아웃과 포켓몬 카드 레이아웃을 구현함.
- 본 프로젝트를 통해 자바스크립트의 api fetching, eventListener, DOM manipulation을 필요에 맞게 이용할 수 있는 능력, CSS의 viewport와 grid 방식으로 다양한 디바이스에 맞는 웹페이지를 보여줄 수 있는 능력을 배양함.

HTML5 포트폴리오

2020년 8월 중순 - 2020년 9월 중순

- MDN 웹사이트의 HTML5의 새 기술을 주체적으로 공부하고 조합하여 포트폴리오를 만듦. 프론트엔드에서 HTML 및 HTML5의 기능에 대한 이해를 심화시키고자 하였음.
- HTML5의 Camera(WebRTC API), Canvas, Online/Offline events, 그리고 local Storage API를 사용함.
- WebRTC(Web Real-Time Communication)기술을 이용하여 웹캠으로 사용자의 화면을 실시간 스트리밍하고 사진을 찍을 수 있는 컴포넌트를 제작함.
- Canvas 요소를 이용한 컴포넌트를 만듦. 사용자의 실시간 화면을 캡처하고 캡처한 사진 위에 그림 그릴 수 있게 하는 시각적이고 인터랙티브한 컴포넌트를 제작함.
- Local Storage를 통해 효과적인 오프라인 경험을 제공하고자 하였음. 인터넷에 연결되지 않아도 사용자가 캡처하고 그림 그린 데이터는 localStorage 객체 안에 담겨 언제든지 불러올 수 있음.
- Online & Offline events를 사용해 상태바를 만들어 사용자의 인터넷 상태를 알려주는 편의성을 제공함.
- 결론적으로, HTML5에 새로 발표된 기술을 포트폴리오의 필요에 맞게 구현해보며 다양한 HTML5 기술의 작동 방식을 깊이 이해할 수 있게 되었음.

Doraemon 자바스크립트 포트폴리오

2019년 11월 - 2019년 12월

- 자바스크립트의 canvas를 중점적으로 이용해 도라에몽(캐릭터)을 움직여 목표 점수를 달성해야 하는 미니 게임을 만듦. 주요한 자바스크립트 사용 능력을 보여주하고자 하였음.
- 자바스크립트의 canvas/context, Image, setInterval(), eventListener등을 여러 function에 알맞게 이용함.
- 백그라운드 이미지, 도라에몽, 그리고 도라야키(점수 획득용 아이템)를 객체화하고 렌더링하여 게임화하기 위한 설정을 마침.
- 키보드 눌림을 인식하는 eventListener를 부착해 좌/우 키보드 버튼이 눌릴 때마다 도라에몽 캐릭터를 특정 값만큼 이동하게끔 함. 새로운 좌표로 이동할 때마다 canvas에 새로 그림이 그려질 수 있게 redraw() function을 구성하였고 redraw() 작동방식에 대한 이해를 깊이 하게 됨.
- 도라야키가 하늘에서 떨어지는 모션을 구현하기 위해 100 milliseconds마다 아래로 이동하게끔 setInterval()를 이용함.
- 객체지향적 방식으로 각 기능을 함수로 나누어 직관적이고 재사용이 가능하도록 제작함.
- 본 포트폴리오를 완성하며 사용자의 입력을 감지하고, canvas를 사용해 그래픽 요소를 웹에 구현하고, 원하는 이미지를 이용, 객체화하여 수학적 계산을 통해 게임을 만들 수 있게 됨.

학력

Langara College, 밴쿠버, 캐나다 - *Computer Studies (Diploma)*

2018년 1월 - 2020년 12월

한국외국어대학교, 서울, 한국 - *행정학, 영어 (Bachelor)*

2014년 3월 - 2017년 12월

특기

영어

- (구)토익 990점
- 약 7년간의 캐나다 유학 경험으로 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기에 능통함. 프론트엔드 직군에게 필요한 영어 문서를 자연스럽게 읽을 수 있음.