

이 페이지에는 네이버에서 제공한 나눔 고딕 글꼴이 적용되어 있습니다.

인적사항

이름: 황민욱

이메일: himnowxz@gmail.com

github: <https://github.com/Ariyn>

개인 블로그: <https://ariyn.github.io>

자기소개

게임을 좋아해 컴퓨터공학과로 진학했고, 스타트업에서 백엔드 개발자로 3년의 경험을 쌓았습니다. 현재는 잠시 쉬면서 책을 읽거나 자신을 돌아보는 시간을 가지고 있습니다.

엔지니어로 일하면서 "나는 정말 굉장한 프로그래머야"라고 혼자 착각하는 시기를 지나 이제는 어느 정도 나 자신을 이해하게 되었습니다. **내가 현란한 알고리즘을 작성하는 프로그래머는 아니지만, 여러 가지 흥미 있는 분야의 지혜를 현업에 적용하면서 꾸준히 발전하는 엔지니어가 현재 저에 대한 이해입니다.**

지금 흥미를 가진 것은 [제텔카스텐](#), [패턴 랭귀지](#)입니다. 관련된 책들을 읽고, 해당 분야의 개념을 **어떻게 하면 적용할 수 있을까?**에 대해서 고민하고 실천해보고 있습니다. 덕분에 팀의 생산성을 높이거나, 어떻게 하면 팀을 애자일 하게 만들 수 있을 것인가에 대해서 많은 힌트를 얻고 실험할 수 있었습니다.

아직까진 새로운 시도를 할 때 실패도 많습니다. 하지만 꾸준히 실험해볼 생각입니다. 실패해야 보이는 것들도 있고, 실패에서 제가 틀렸다는 것을 쉽게 배울 수 있다고 믿기 때문입니다. 그런 점에서 **개발자가 아닌 엔지니어가 되는 것이 커리어 목표 중 하나입니다.** 저는 엔지니어를 **단순히 프로그래밍 언어를 타 이평하는 노동자가 아닌, 능동적으로 문제를 해결하고 스스로를 관리하는 사람**이라고 정의합니다.

이러한 실험은 단순히 일에만 적용되지 않습니다. 제 일상생활, 심지어 게임을 하는 것에도 적용되는 생각입니다. 관련된 개인 프로젝트를 두 개 정도 소개하고 싶습니다.

- [롬 리서치 블로그 발행기](#)

사용하고 있는 노트 앱에서 데이터를 가져와 정해진 블로그 발행용 포맷으로 번역하는 툴입니다. 이미 사용하고 있는 노트 앱의 활용성을 높이고, 블로그 글 작성에 대한 부담을 낮추기 위해 시작한 프로젝트입니다.

매일 아침에 개인 서버에서 블로그 콘텐츠 레포로 PR 하도록 설정해 두었으며, 이후 머지된 콘텐츠를 사용해 github.io에 발행할 수 있습니다.

Golang을 사용 하였으며, roam research의 api를 사용하기 위해 부분적으로 puppeteer를 사용합니다. 전체 시스템은 도커로 빌드되어, 필요시에 개인 서버 혹은 EC2 인스턴스에서 실행됩니다.

- [F1 2021 텔레메트리 분석기](#)

CodeMaster사에서 발매한 F1 2021 레이싱 게임의 차량 데이터 분석기입니다. 제가 운전하고 있는 차의 속도나 엔진 RPM부터 회전 가속도 등의 데이터를 게임에서 받아 그래프로 표시하는 프로젝트입니다.

덕분에 도저히 "왜 스핀하는지 이해하기 어려운 코너들"을 분석하고 조금 더 과감하고 빠른 속도로 돌 수 있었습니다.

프로젝트 전체에 Golang을 사용하였습니다. 게임을 시작하기 전 프로그램을 켜면, 자동적으로 분석이 저장됩니다. 시각화는 image 라이브러리를 사용하여 이미지 파일로 저장합니다.

경력

스티비: 2019-11 ~ 2022-08 (2년 8개월)

- 백엔드 개발자 총 3명이 백엔드 업무를 수행
 - 기본적으로 각자 맡은 Task는 자율적으로 해결하였습니다.
 - 단순한 버그 수정보다 더 큰 이슈가 있는 경우 개발자들이 함께 모여서 논의 후 진행했습니다.
 - 스티비 홈페이지 api 및 open api, 이메일 발송 서버, 정기 결제 프로그램 등 신규 개발 및 유지보수, 서버 관리가 주 업무 영역입니다.
- 분산 트래픽 구조를 개선하여 대규모 메일 발송 요청 시 생기는 문제 해결
 - 메일의 발송량이 몰렸을 때 발생하는 병목 문제를 분석, 리드 개발자와 함께 논의하며 개선안을 설계했습니다.
 - 여러 번의 구조 개선 이후 2019년도 대비 약 5배(월 1억 건) 이상 발송량이 몰려도 병목 현상이 발생하지 않게 해결했습니다.
- 대시보드 생성
 - 데이터독, grafana 등을 사용해서 APM 및 서버 모니터링을 구축하여 서버 상태의 가시성을 높였습니다.
 - 결제를 등 BI 지표를 개발자 없이 볼 수 있도록 대시보드를 구축했습니다.
- 개발팀을 애자일스럽게 만들기 위한 여러 가지 (비공식) 업무
 - 코드 컨벤션과 코드 리뷰를 팀에 도입
 - 백엔드 코드 내에서 자주 사용되던 안티 패턴을 제거하고, Golang 스타일에 알맞게 꾸준히 수정하는 프로세스를 도입했습니다.
 - 코드 리뷰를 도입하고 배포 전 코드 리뷰가 강제되도록 프로세스를 변경했습니다.
 - 에러의 가시성 높임
 - 중요한 에러를 중요하게 보기 위해 레벨에 따라 알람이 오지 않게 수정하고, 알람이 오는 에러는 즉시 확인하도록 프로세스를 도입했습니다.
 - 여러 개의 채널을 분리하여, 도메인에 알맞은 메시지가 올 수 있도록 구조를 개선했습니다.
 - 서버에서 직접 슬랙 api를 사용하지 않고, 로그 파이프라인을 사용해서 에러를 분석할 수 있는 구조를 구성했습니다.

스캐터랩: 2019-03 ~ 2019-07 (4개월)

- 연애의 과학 앱 백엔드 개발
 - 카카오톡 분석기 버그 수정 및 테스트 코드를 작성했습니다.
 - 신규 기능 개발 및 유지보수를 했습니다.

사용할 수 있는 기술

- golang
 - 실무에서 나오는 문제들을 능숙하게 해결할 수 있습니다.
 - 고랭의 특성을 감안한 개선점을 제안할 수 있습니다.
- python
 - 크롤링, 수식 계산 등 개인적인 문제를 해결할 수 있습니다.
- mysql, redis
 - 실무에서 백엔드 저장소로 사용할 수 있습니다.
 - 사용하며 발생할 수 있는 문제들을 파악, 해결할 수 있습니다.
- prometheus, grafana
 - 실무에 필요한 데이터를 가공하고 시각화할 수 있습니다.
- linux
 - 실무에 사용할 수 있으며, 복잡한 운영 문제를 해결할 수 있습니다.
 - 배시 스크립트를 사용해 업무에 필요한 도구를 작성해 자동화할 수 있습니다.
- AWS
 - 여러 서비스를 조합해 전통적인 혹은 서버리스 시스템을 구성할 수 있습니다.

- VPC, IAM 등 AWS의 개념을 이해하고 필요한 것을 설정할 수 있습니다.
- Jenkins, github action
 - 실무에 필요한 기능을 설정하고 테스트 혹은 배포 과정에 포함시킬 수 있습니다.

기타 개인 프로젝트들

- [flume을 사용한 개인 데이터 관리 프로세스](#)

flume에 데이터를 보내면, 각자 알맞은 처리를 하도록 만든 시스템입니다. 현재는 "카드 사용 내역을 이메일로 받아서 엑셀 시트, 디스코드 채널에 자동으로 입력되는 시스템", "책 읽은 내용을 자동으로 정리하는 시스템"등에 사용하고 있습니다.

Apache flume을 사용하였으며, java와 golang을 사용하여 필요한 커스텀 모듈들을 개발 하였습니다. 현재는 관리의 어려움으로 인해 golang으로 전환중입니다. flume의 기능이 필요한 니즈를 만족시키기 어려워 kafka로 변경을 고민하고 있습니다.

- [Golang 정적 분석기](#)

고랭으로 작성된 소스 코드를 분석하는데 필요한 기반 프로젝트입니다. 순환 함수 호출을 찾아내거나 함수간 의존 경로를 찾아내기 위해 설계되었습니다.

Golang의 AST 라이브러리를 사용하여 개발 했습니다. 일종의 기반 프로젝트로 추가적인 개발을 위해 AST 래퍼의 역할을 합니다.

- [이터널 리턴 파밍 루트 검색기](#)

님블뉴런에서 만든 이터널 리턴의 "최적의 아이템 루트를 탐색"하기 위한 프로젝트입니다. 원하는 아이템을 입력하면 어떠한 루트로 이동해야 가장 효율적인지 탐색할 수 있습니다.

Python을 사용하였습니다. 각 아이템과 맵 데이터를 불러온 뒤, 입력받은 아이템을 위한 최적의 루트를 탐색합니다.