

팀 프로젝트를 진행하면서 의사소통을 위해서 사용해본 경험이 있습니다.

About Me.

속도보다 정확성이 중요하다고 생각합니다

빠르게 습득한 지식은 깊게 알기 어렵기 때문에 확신을 가질 수 없기 마련입니다. 또한, 개발 중 오류를 해결하는데 많은 시간을 투자하는 경우도 있습니다. 이때 필요한 것은 꾸준함도 중요하지만, 오류의 원인을 찾아가기 위해서는 자신이 작성한 코드의 목적이 정확해야 합니다. 빠르게 완성한 코드 또한 마찬가지입니다. 목표 구현에만 집중하여 다양한 환경이나 상황에 대해 대비를 하지 않았다면, 수많은 오류와 돌발상황에 대처하는데 상당한 시간을 소비하게 됩니다. 그렇기 때문에 학습과 코딩 모두 빠르게 진행하는 것보다 내실을 다지며 정확하게 진행하는 것을 추구합니다.

모르는 것을 부끄러워하지 않는 개발자

사람은 배우지 않고서는 알 수 없기 때문에 알고 있는 사람에게 물어보는 것은 부끄러운 것이 아닙니다. 또한 질문에도 좋은 질문과 나쁜 질문이 존재한다고 생각하는데, 이렇게 물어보는 것이 습관이 되다 보니 좋은 질문을 할 수 있는 사람이 되어 가고 있다고 생각합니다. 그렇기에 다양한 질문을 하면서 동료들과 소통하고 모자란 점을 고쳐나갈 수 있는 개발자가 될 수 있다고 생각합니다. 그렇게 조금씩 지식을 채워나가며, 좌절하지 않고 앞으로 걸어나가려고 노력하고 있습니다.

팀원들과 유저들과 코드로 소통하는 개발자를 지향합니다.

백엔드 개발자는 다양한 사람들과 협업을 하며 프로젝트를 진행합니다. 이때 각자의 업무 flow를 이해하고 그 과정에서 자신의 역할을 이해하며 항상 나는 마지막이 아닌 중간 과정에서 업무를 다룬다는 관점을 견지하고 있습니다. 말은 일에 대해 나의 업무만 하는 것이 아니라 협업이 자연스럽게 이루어질 수 있는 환경을 추구합니다. 뿐만 아니라, 실질적으로 같이 업무를 하게 될 백엔드 개발자 분들하고도 코드적으로 원활한 소통을 할 수 있도록 클린 코드를 작성하려고 합니다. 저는 클린 코드가 개발자가 가질 수 있는 소통의 능력 중 한 가지라고 생각합니다. 함께 업무하는 환경에서 내가 쓴 코드는 다른 어떤 개발자가 봐도 쉽게 이해할 수 있도록 구성하고자 노력합니다. 기능을 구현할 때 언제나 UX부분을 고민하는 개발자를 지향합니다. 유저가 특정 기능을 수행하기 위해 거치는 단계를 기획 의도에 맞게 구성되 불편함이 없게 구현하고 싶습니다. 또한 항상 유저들의 피드백을 받고 다시 답변을 주고 받으며 유저 친화적인 개발자를 꿈꾸고 있습니다.

PROJECT

KJshop: 쇼핑과 커뮤니티가 가능한 소성 커머스 쇼핑몰

Github: <https://github.com/jhta-team/BE-team4-server-FP/tree/develop>

역할

- Team Leader
- 프로젝트 기획, Team github 관리, ERD설계
- 상품관련 CRUD 및 검색 API, 상품 리뷰 및 상품 QnA CRUD, 코디게시판 CRUD, 코디게시판 댓글 대댓글 CRUD, 결제API

사용 기술

Spring Boot Spring Security MySql JPA QueryDsl Docker ElasticSearch logstash redis AWS S3 AWS RDS Auth2.0 PortOne

▼ 프로젝트 스택