

## 1. 왜 개발자?

제 인생의 목표는 우리 사회에 긍정적인 영향을 끼치고 더 즐거운 세상을 만드는 것입니다. 소프트웨어와 인터넷의 가능성을 통해 위의 목표에 더 가까워 질 수 있을것이라 생각합니다. 따라서, 더 즐겁고 열정적으로 살아갈 수 있을 것이라고 확신합니다.

## 2. 개발자가 되기 위하여

K-Digital을 통해 부산대학교에서 풀스택 SW 교육을 받을 수 있는 기회를 얻었고, Java, SpringBoot, React, MySQL을 주로 다루는 과정을 수료하였습니다.

1. Java: 자료구조를 직접 구현해보며 학습하였습니다. 처음에는 동작의 흐름과 객체지향 개념을 이해하는 데 어려움을 겪었습니다. 그러나 Java의정석이라는 책을 구매하여 이해를 더해가면서 어려움을 극복하고 즐거움을 느꼈습니다.
2. SpringBoot: JPA를 사용하여 게시판(CRUD)을 구현하였습니다. MVC패턴을 적용하여 각 구성요소의 역할과 패턴 개념을 학습하였습니다.
3. React: React Hooks를 사용하여 영화박스오피스 서비스를 구현해보았습니다. React에서 관리하는 상태와 상태변화에 따른 부분 재랜더링을 학습하였습니다.
4. MySql: 데이터 정규화와 SQL문법 및 workbench 사용법을 학습하였습니다.

## 3. 프로젝트 경험

1. 비트코인 추세 예측 서비스(팀프로젝트)  
3인팀으로 프론트엔드1, 백엔드1, 데이터분석1 로 역할분담 하였고 저는 백엔드를 맡아서 진행하였습니다.  
SpringBoot와 MySql을 사용하여 기능에 맞게 보여줘야 할 데이터들을 요청에 맞게 JSON형식으로 응답하는 API를 구현하였습니다.

어려움:

- SpringBoot Security를 사용하여 인증,인가를 구현하여야 하는데 과정에서는 배우지 못하였습니다. 따라서, 유튜브, 인프런을 활용하여 학습 후 JWT를 반환하는 형태로 구현해보았습니다.
- 프론트엔드와 협업으로 진행하는데 있어서 요청,응답을 어떻게 할 지 어려움이 있었고, HTTP통신에 대해 학습하여 상태코드를 통해 통신하는 것에 대해 알려주었고, 구현하였습니다.

## 2. SNS서비스(개인프로젝트)

팀프로젝트를 진행하면서 백엔드 포지션만 수행하다보니, 전체적인 흐름을 알고 싶다는 생각에 웹서비스의 기본이 되는 SNS서비스를 구현해 보았습니다.

Nodejs는 클라이언트 구현만 가능한 줄 알았는데, 서버를 구현할 수 있다는 것을 알고 관심이 생겨 학습 후 Express를 사용하여 서버를 구현하였습니다.

어려움:

- 인터넷에 있는 지식을 학습하여 프로젝트를 진행하였는데, 개인마다 구현 방법이 달라 개념과 흐름이 이어지지 않아 적절한 이해를 동반하지 못하고 프로젝트를 하는데에 찝찝함이 있었습니다. 따라서, Nodejs교과서라는 책을 구매하여 개념과 흐름을 공부하며 부족했던 개념들을 채웠습니다.
- 로그인여부를 세션에 저장하여 구현하였는데, 클라이언트에서 로그인 상태를 어떻게 관리하여야 할 지 고민이었습니다. React상태유지 라이브러리로 Recoil을 선택하여 전역상태관리를 하였습니다.

전체적인 개발과정을 경험하면서, 팀으로 협업하는데 필요한 소통능력을 키울 수 있었습니다. 이를 바탕으로 팀프로젝트에서 요청,응답에 대한 의사를 더 잘 이해하고 대화할 수 있게 되었습니다.

## 4. 앞으로의 목표

저는 개발자로서, 우리 사회를 더욱 즐겁고 편리하며 열정적인 곳으로 만들 것입니다. 그러기 위해 꾸준한 도전을 통해 지식과 경험을 얻을 것입니다.

어떠한 문제가 주어졌을 때, 주도적으로 해결할 수 있는 사람이 될 것이며 제가 가진 것을 나누어서 유익한 기술과 아이디어를 구현하는데 기여하고 싶습니다.