

지속 가능한 성장을 추구하는 안드로이드 개발자



공채운 Chaeun Gong

- ✉ knmy0101@gamil.com
- ☎ 010-9974-1449
- 🌐 <https://github.com/Gongcu>
- 📖 <https://bb-library.tistory.com/>

Introduction

안녕하세요 안드로이드 개발자 공채운입니다. 2019년 부터 안드로이드 개발을 시작하였고, 안드로이드를 활용한 다양한 개인, 팀 프로젝트 경험이 있습니다. 안드로이드 공식 사이트를 보며 필요한 기술을 사용하며 개발하는데 큰 문제가 없습니다. 새로운 기술을 습득하는 것에 대해 관심이 많고, 이전에 진행한 프로젝트를 다시 보며 개선을 하기도 합니다. 또한, 학업에도 성실히 임하여 좋은 성적을 유지하고 있습니다.

Skills

업무에도 활용해요. 6

✓ Android

✓ Kotlin

✓ Java

✓ Node.js

✓ MySQL

⚙ Git

어느 정도 사용할 줄 알아요.

✓ AWS EC2

✓ Toast Cloud

✓ C

✓ Socket.IO

✓ Javascript

✓ MongoDB

보고 이해할 수는 있어요. 2

✓ WebGL

✓ C++

Prize

- KB 국민은행 소프트웨어 챌린지 장려상 (2020.12)
- 단국대학교 SW 경진대회 동상(2019.11)

Certificate

- TOEIC 830

프로젝트 요약

- 정부혁신제안 끝장개발대회(24시간 해커톤) 출품 프로젝트 (이후 리팩토링)
- 안드로이드 기반 ‘코로나 블루’ 극복 애플리케이션 제작
- 백 우울척도 검사(BDI)를 통한 우울증 자가 진단
- 사용자 주변 정신건강시설 정보 제공
- 우울증 극복 후기, 사례를 공유하는 커뮤니티 제공
- RxJava, Jetpack 등의 라이브러리 사용
- Express를 통한 API 서버 제작

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/구조

Kotlin, RxJava, Paging, Data binding, Retrofit, Glide, Naver Maps

API 서버: Node.js, MySQL, AWS EC2, Nginx, HTTPS

프로젝트를 통해 느낀 점

- RxJava를 처음으로 활용한 프로젝트로 리액티브 프로그래밍의 장단점을 알 수 있는 기회
- 3학년 2학기에 수강한 ‘정보보호이론’ 과목에서 HTTP의 취약점을 학습하여 API 서버에 HTTPS 제공
- 커뮤니티 구축 능력 향상
- 구글 플레이에 등록

Google play: [Bluemap-우울증 검사 및 정신보건시설 정보 제공 애플리케이션 - Google Play 앱](#)

Github: [Gongcu/Blue_map: 우울증 진단, 정신보건시설 정보 제공 안드로이드 애플리케이션 \(github.com\)](#)

HEALTH-ER

2019.06 ~ 2019.08
단국대학교 SW 경진대회 (동상)

프로젝트 요약

- 웨이트 트레이닝 가이드 안드로이드 모바일 애플리케이션
- 운동 방법, 알람, 운동 일지 기록 등의 기능
- 구글 플레이 스토어 등록(다운로드 400, 평점 4.35~20명)
- 개인 프로젝트
- Java, SQLite(SqliteOpenHelper)를 주로 활용.
- 최근에는 Kotlin 사용 및 Room 등의 Jetpack으로 리팩토링

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/구조

Java, Kotlin, Room, Data binding, LiveData

프로젝트를 통해 느낀 점

- 처음부터 끝까지 스스로 설계 및 개발, 배포 과정을 통해 많은 경험을 할 수 있었다.
- 실제 개발 기간 만큼 유지보수 및 버그 수정 작업에 많은 시간이 소요되어 유지보수가 쉬운 코드를 작성하는게 중요하다는 것을 인식
- 유저의 리뷰를 반영하여 더 좋은 앱을 제공하기 위해 노력
- 개인 개발자 입장에서 저작권에 자유로운 이미지를 찾는 것은 꽤 힘든 일이란 것을 인식
- 안드로이드 개발에 입문하는 계기가 된 프로젝트

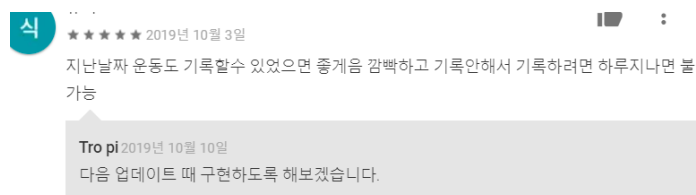


Figure 1. 유저의 리뷰 반영

Google play: [HEALTH-ER \(헬서\) 헬스인을 위한 앱 - Google Play 앱](#)
Github: <https://github.com/Gongcu/HEALTH-ER-AD>

2차 사고 방지

애플리케이션

2020.03 ~ 2020.06

국민은행 SW 챌린지(장려상)

프로젝트 요약

- 안드로이드 기반 애플리케이션
- 고속도로 내 차량 2차 사고 방지 기능 제공
- 차량 급감속 발생 시 주변 반경 1km 유저들에게 알림
- 가속도 센서, 위치 정보 활용
- 4인 구성 팀 프로젝트(개발의 80% 담당)
- 팀 프로젝트 종료 후 리팩토링 진행(Java→Kotlin/ HttpURLConnection→ Retrofit/Data binding/Livedata/MVVM)
- 서버의 경우 Express 프레임워크, MySQL, Toast Cloud로 구성

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/구조

Java, Kotlin, Room, Retrofit, Data binding, Livedata

Express, MySQL, Toast cloud, FCM(Firebase Cloud Messaging)

카카오맵 API

프로젝트를 통해 느낀 점

- 팀으로서 어떻게 github를 활용하는지 학습
- 직접 백엔드 구축 및 클라우드 서비스 사용 경험
- 과거 Firebase 사용 경험에서 겪은 여러 제약들로 인해 Express를 통해 직접 서버를 구축하며 해당 제약들이 사라지는 경험을 통해 개발에 더 흥미를 느낌(ex. Firestore의 제한적인 쿼리, 속도)

Google play: [2ndAccidentPrevention- Google Play](#)

Github: <https://github.com/Gongcu/2ndAccidentPrevention>

단국대 동아리
관리 애플리케이션
2020.09 ~ 2020.12

프로젝트 요약

- 단국대 동아리 관리 모바일 애플리케이션
- 기획자, 디자이너, React native 모바일 개발자, 서버 개발자로 구성된 팀 프로젝트
- Express를 통한 API 서버 구축 담당
- React Native에서 활용하는 안드로이드 네이티브 모듈 제작 경험
- 프로젝트 진행 중간에 Socket IO를 활용한 안드로이드 실시간 채팅 애플리케이션 제작
- API, 개발 방법 등 다방면에 대해서 문서화 작업 진행

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/구조

Express, Socket I.O, MySQL, MongoDB, Toast Cloud, Postman, Swagger

프로젝트를 통해 느낀 점

- 기획자, 디자이너, 개발자로 역할 분담이 되어 진행된 프로젝트로 각자의 역할에 따른 관점이 다르기에 이해하고 소통해야 함을 경험
- 협업 과정에서 필요한 다양한 문서 산출 - API 문서화
- 백엔드 구축에 대한 기본적인 역량 습득
- 안드로이드 클라이언트 측에서의 요청이 백엔드에서 어떻게 수행되는지 더 자세히 알 수 있는 긍정적인 경험
- HTTP 통신 외에도 소켓 통신에 대한 기본적인 개념 학습
- 나인패치를 통한 UI 개선

API 서버: <https://github.com/Gongcu/REST-API-SERVER>

개발 과정에서 작성된 문서: [REST-API-SERVER/doc at master ·](#)

[Gongcu/REST-API-SERVER \(github.com\)](#)

Socket IO 채팅 앱: <https://github.com/Gongcu/SocketExample>

Ceiling

2020.12

프로젝트 요약

- Flutter 사이드 프로젝트
- KOSPI, NASDAQ 등 증권 정보
- 내 주식의 변동 상황, 현재 거래량이 많은 주식 정보 제공
- 주식 정보는 크롤링을 통해 획득

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/API

Flutter, RxDart

프로젝트를 통해 느낀 점

- Flutter의 경우 같은 구현 작업에서 안드로이드 보다 적은 코드와 시간이 필요하고 심지어 ios도 지원한다는 점이 큰 장점
- 세부적인 구현의 경우 안드로이드가 유리
- Flutter의 경우 선언형 UI를 사용하여 선언형 UI와 안드로이드의 명령형 UI의 장단점을 알 수 있는 계기
- 크롤링하는 방법을 처음 알게 된 프로젝트

Github: [Gongcu/ceiling: Flutter를 활용한 주식 정보 크로스 플랫폼 애플리케이션 \(github.com\)](https://github.com/Gongcu/ceiling)

자기소개

지속 가능한 성장을 추구하는 안드로이드 개발자 공채운 입니다. 매일 최소 2~3시간은 개발에 시간을 쏟으며, 안드로이드에 대한 학습을 진행하고 있습니다. Retrofit, Glide와 같은 대중적인 라이브러리 사용 경험이 존재하고, Jetpack의 Data binding, Live data, Navigation, Room과 같이 현대적인 라이브러리 사용 경험도 존재합니다. 또한, 최근에는 RxJava를 통해 리액티브 프로그래밍에 대해 학습 중입니다. 학습하거나 주요 디버깅한 내용을 꾸준히 블로그에 기록하는 편입니다. 또한, 각종 공모전에 참여 및 수상하여 항상 도전하고자 하는 자세를 갖고 있습니다. 이처럼 어제 보다 1이라는 작은 숫자 만큼이라도 더 성장한 개발자가 되기 위해 매일 노력합니다.

고등학교 때 삼성 소프트웨어 아카데미를 통해 아두이노로 처음 개발을 처음으로 접하게 되었습니다. 그때는 수업을 하나도 따라가지 못해서 개발에 대한 흥미가 별로 없었습니다. 이후, 단국대학교 소프트웨어학과에 입학하며 1학기에 처음으로 C언어를 배우게 되었는데 이때도 역시 코딩을 잘 하지 못했습니다. 1학년 전공인 '프로그래밍1' 과목에서 B 학점을 맞는 그냥 남들과 비슷한 수준의 학생이었습니다.

그런 제 주변에는 안드로이드 애플리케이션 개발을 잘 하는 동기가 있었습니다. 스스로 눈에 보이는 무언가를 만드는 이 친구를 보고 많은 동기 부여가 되어, 프로그래밍 공부에 전념하기 시작했습니다. 1학년 첫 여름방학 때 '열혈강의 C 포인터' 책을 구입하여 매일 적어도 1~2시간 씩 코딩 공부를 진행했고, 실제 다음 학기 '프로그래밍2' 과목에서 A를 받게 되었습니다. 이때부터 프로그래밍에 대한 자신감이 생기기 시작했고, 전공에 더 열중하게 되어 3학년을 마친 지금까지 이 두 과목을 제외한 모든 전공 과목은 A+라는 좋은 학점을 받았습니다.

2학년 1학기에는 Java를 학습하게 되었고, 이후 Java를 통해 안드로이드 개발을 할 수 있음을 알고 안드로이드 개발을 시작하였고, 이때 'HEALTH-ER'를 개발하고자 하는 목표가 생겼습니다. 취미가 운동이었고 플레이스토어에 존재하는 기존 애플리케이션은 마음에 들지 않아 직접 운동하는 사람의 입장에서 필요한 기능을 정의하고 개발했습니다. 처음으로 무언가를 무작정 개발하고 배포하는 경험을 하게 되었습니다. 하지만, 실제 배포 후 개발 단계에서 발견하지 못했던 버그가 구글 콘솔에 굉장히 많이 등록되었고, 이런 버그 수정 과정과 유저 리뷰를 통해 앱을 수정하는데 개발에서 배포까지의 시간보다 훨씬 많은 시간이 들었습니다. 'HEALTH-ER'는 처음 개발한 앱이다 보니 그냥 기능이 '동작'하는 부분에 초점을 맞추었습니다. 따라서, 코드를 수정할 때 가독성도 매우 떨어지고 보일러 플레이트 코드도 굉장히 많으며 수정하기도 매우 어려웠다. 이때, 유지 보수가 쉬운

코드가 작성하는 게 중요하다는 것을 처음으로 깨달았습니다.

이후 좀 더 '좋은 코드'를 작성하기 위해 노력했습니다. 변수명, 클래스명을 짓는데 조금 더 생각을 하며 시간을 쓰고, 객체 지향, MVVM 구조를 학습하였습니다. 이러한 학습 과정을 통해 관심사의 분리와 의존성을 줄이는 코드를 작성하는게 유지 보수가 쉽다는 것을 알게 되었습니다. 한편으론, 이런 코드 작성 방법이 너무 난해하여 어려움이 많고 지금도 많은 학습이 필요하다는 것을 느껴 지금도 관련 학습에 열중하고 있습니다.

2020년 2학기 캡스톤 과목에서 진행한 팀 프로젝트도 저에게 많은 양분을 공급했습니다. 해당 프로젝트는 기획자, 디자이너, 모바일 개발자, API 서버 개발자로 구성되었고, 저는 API 서버 개발을 담당했습니다. 이 과정에서 기획자, 디자이너와의 소통, 개발자간의 소통이 매우 중요함을 깨달을 수 있었습니다. 또한, 개발자간의 소통을 위해 API 문서 작성, 기타 개발 관련 문서 작성에도 많은 시간을 쏟아 협업이 매끄럽게 진행됐습니다. 평소 팀 프로젝트보다 개인 프로젝트를 선호했지만, 팀 프로젝트 과정에서 유능한 사람들과 호흡을 맞추는 과정이 저에게 더 재미있다는 것을 알게 된 경험이었습니다. 이 때 처음으로 유능한 사람들이 많은 곳에서 개발하고 싶다는 게 제 목표가 되었습니다.

지금까지의 경험을 비추어 보면 실제 경험을 통해 무언가에 대한 필요성을 느끼는 경우에 더 적극적으로 해당 개념에 대해 학습하게 되었습니다. 그리고 특정 개념을 학습하면 이후에 또 다른 개념에 대한 학습의 필요성을 느끼는 과정이 반복되었습니다. 결국 계속해서 학습해야 하고 이러한 과정은 마라톤과 같다고 생각합니다. 따라서, 오버페이스 하지 않으며 짧은 시간이라도 꾸준히 개발 공부를 하려고 노력하는 편입니다. 새로 학습한 내용이나 디버깅, 리팩토링하는 과정에서 학습한 개념은 블로그에 간단히 기록하기도 하고, Medium에서 매일 전송하는 안드로이드 관련 영문 포스트를 못해도 하루에 한 개는 읽고 있습니다. 이 같은 과정을 통해 지속 가능한 성장을 추구하고 실천하여 어제보다 조금이라도 더 나은 개발자가 되는 게 인생의 목표입니다.

해당 페이지까지 제 문서를 읽어주셔서 감사합니다.

더 궁금한 점이 있으시면 아래 메일로 연락 주세요.

knmy0101@gmail.com