

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 주니어 개발자 공채운입니다. 2018년 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

✓ Express.js

✓ MySQL

⚙ Git

어느 정도 사용할 줄 알아요. 5

✓ Toast Cloud

✓ C++

✓ Socket.IO

✓ Javascript

✓ MongoDB

보고 이해할 수는 있어요. 1

✓ C

Prize

- 단국대학교 SW 경진대회 동상(2019.11)

Certificate

- TOEIC 830

HEALTH-ER

2019.06 ~ 2019.08

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

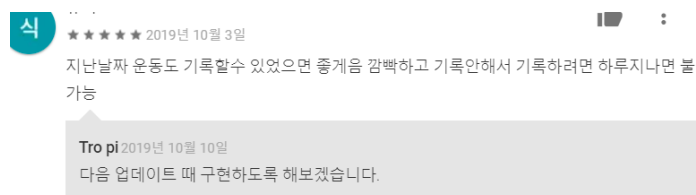


Figure 1. 유저의 리뷰 반영

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

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

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

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

Blue map 2020.12

프로젝트 요약

- 정부혁신제안 끝장개발대회(24시간 해커톤) 프로젝트
- 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
- Express를 통한 API 서버 제작

사용한 언어/프레임워크/라이브러리/API

Kotlin, Databinding, Retrofit, Navigation(Jetpack)

Express, MySQL, Toast Cloud

네이버 Maps - Mobile Dynamic Map

프로젝트를 통해 느낀 점

- 24시간 해커톤을 통해 제작한 프로젝트로 장시간 작업의 장, 단점을 파악.
- 프래그먼트를 중심으로 Navigation의 animation, action 등을 적극 활용
- 소셜 기능을 구현해보는 긍정적인 경험
- UI 개선에 노력

Youtube: [블루맵-우울증 자가 진단 및 소통, 정신보건시설 정보 제공 애플리케이션 - YouTube](#)

Github: [Gongcu/Blue_map](#)

자기소개

지속 가능한 성장을 추구하는 주니어 개발자 공채운 입니다. 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 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 플레이 스토어에 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.

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 좋은 개발자가 되는 게 인생의 목표입니다.

해당 페이지까지 제 문서를 읽어주셔서 감사합니다.

더 궁금한 점이 있으시면 아래 메일로 연락 주세요.

knmy0101@gmail.com