

이호규

소프트웨어 엔지니어

010-8905-5769

ghrb6769@gmail.com

<https://github.com/JamongFriend>



학력

2019.03 ~ 2025.02

한국성서대학교 (서울)

컴퓨터소프트웨어학과 졸업 (학사)

사용 기술

Javascript, Java

Spring Boot, JPA, Node.js, Express, React.js, MySQL

Android Studio, Unreal Engine 5 (Blueprint)

프로젝트 수행 이력

OU Trip Planner

Node.js / Express / React / MySQL

- 여행 플래너를 만들고 유저들끼리 공유할 수 있는 웹 플랫폼
 - Node.js 기반 RESTful API 설계 및 구현
 - MySQL 기반 Schema 설계 및 연동
 - React를 이용하여 웹 프론트 구현
 - 카카오 로그인 및 맵 Open API 활용
 - CORS 미들웨어 설정으로 보안 정책 문제 해결
 - 비동기 처리 최적화를 위해 async/await, Promise 활용

Trip Planner (Android ver.)

Android Studio / Node.js

- OU Trip Planner의 안드로이드 기반 확장 버전
 - 동일한 백엔드 API를 활용하여 Android 환경에서 기능
 - Android Studio를 이용하여 프론트 UI 및 기능 개발
 - CORS 미들웨어를 활용하여 보안 정책 문제 해결

Shopping Platform

Spring Boot / JPA / H2 DataBase

- 상품을 주문하고, 배달하는 웹 쇼핑 플랫폼
 - 상품 주문 및 배송 기능이 포함된 웹 기반 쇼핑 플랫폼 구현
 - **도메인, Repository, Service, Controller**계층으로 명확히 분리하여 설계
 - 상품 및 주문/배달 정보를 조회하는 REST API 구현
 - Fetch Join을 활용하여 N+1 문제 해결 및 성능 최적화

Library Management System

Spring Boot / JPA / MySQL

- 도서 대여 및 반납을 위한 시스템
 - **도메인, Repository, Service, Controller**계층으로 명확히 분리하여 설계
 - 국립중앙도서관 OpenAPI 활용
 - 예약 기반 자동 대여, 반납 시 재고 복원, 대여 기간 자동 감소 등 로직 구현

SoulOfHerbSeller

Unreal Engine5 / BluePrint

- 간단한 미니게임을 통해 식물을 채집하여 플레이어를 강화하고, 보스 몬스터를 사냥하는 게임
 - 언리얼 블루프린트 사용
 - 상태 관리, 이벤트 처리, 카메라 무빙 등 구현
 - 미니게임 + 보스 몬스터 구현
 - 객체지향 설계로 구조화된 로직

Unmanned Order Machine

Java

- 콘솔 기반 Java 키오스트 주문 시스템
 - Java 언어 기반 객체지향 설계
 - Food 추상 클래스를 활용한 다형성 및 확장 가능한 구조 설계
 - Menu, Order, MenuManager로 기능 분리하여 **SRP** 적용
 - 코드의 유지보수성과 유연성을 고려한 설계를 통해 **객체지향 설계 원칙** 실습