



이 력 서

성명

도우진

생년월일

1996년 7월 5일생 (만 24세)

주 소

경상남도 김해시 우암로 36, 317동 1003호 (외동, 뜨란채아파트)

연 락 처

집

—

핸드폰

010-2822-8662

전자우편

dwj1996@naver.com

일 시

학 력 및 경 력 사 항

비 고

2014년

김해 분성고등학교 졸업

2015 ~ 2021년

경상대학교 컴퓨터과학과 재학, 졸업 예정(2021년 2월)

2017년

육군 병장 만기전역

포트폴리오

(프로젝트, 대외활동, 공모전)

경상대학교
컴퓨터과학과
2015010925
도우진

목 차

1. 전체 활동 목록	02
1.1. 프로젝트	03
1.2. 대외활동	05
1.3. 공모전	05
2. 프로젝트 요약서	06
2.1. 사이렌 사운드보드	07
2.2. 호러 월드	08
2.3. 방공무기 교전통제 프로그램	09
2.4. 애니북 놀이터	10
2.5. 픽키	11
2.6. 쿠폰 매니저	13
2.7. 브레인 매니저	14
2.8. 휴일 알리미	15
2.9. VR Shooting	16
3. 대외활동 요약서	17
3.1. RUN TIME 동아리 활동	18
3.2. 알고리즘 연구실 학부 연구생	18
3.3. 외주 프로젝트	18
3.4. 삼성전자 SW 역량테스트 A형 취득	19
3.5. IT 블로그 운영	19

전체 활동 목록

1.1. 프로젝트

구분 번호	학년- 학기	프로젝 트명	개발 환경 및 언어		개발 내용
1	입학 전	사이렌 사운드보 드	개발 O/S	Windows 8.1 → Windows 10	여러 종류의 사이렌들을 모아 재생속도 조정 등의 기능을 제공
			실행 O/S	Android	
			프레임워크	Android SDK	
			개발 언어	JAVA	
			에디터 / IDE	Eclipse → Android Studio	
2	1-1	호러 월드	개발 O/S	Windows 8.1 → Windows 10	'이해하면 무서운 사진'과 '무서운 이야기' 모음을 콘텐츠로 제공, 앱의 이름과 어울 리게 유령의 집 같은 테마로 제작
			실행 O/S	Android	
			프레임워크	Android SDK	
			개발 언어	JAVA	
			에디터 / IDE	Eclipse → Android Studio	
3	군대	방공무기 교전통제 프로그램	개발 O/S	Windows 7	차세대 통제 시스템 도입 전, 기존에 표 정 병이 수동으로 하던 적기 등의 표정을 제원 입력을 통해 자동화, 각 무기의 교 전 가능 여부를 표기해주는 임시 지휘 보 조 프로그램
			실행 O/S	Windows 7	
			실행 플랫폼	한컴오피스 한셀	
			개발 언어	한셀 내장함수, VBS	
			에디터 / IDE	한셀 내장 에디터	
4	2-1	애니북 놀이터	개발 O/S	Windows 10	사용자의 스톱모션 프로젝트 저장·관리·공 유하기, 카메라의 촬영, 촬영 설정 기능 및 기존에 있던 사진을 불러오기, 사용자 의 음성을 녹음 및 저장, 사용자가 등록 한 프레임의 사진과 음성을 디코딩하여 Media MUX를 이용해 사용자의 설정대 로 Animated GIF 포맷이나 MP4 포맷으 로 변환하여 저장하는 기능
			실행 플랫폼	Android	
			프레임워크	Android SDK	
			개발 언어	JAVA, C++	
			에디터 / IDE	Android Studio	
5	2-2	픽키	개발 O/S	Windows 10, Linux Ubuntu 19.04	네이버의 검색데이터를 가공하여 더 많이 검색된 키워드를 선택하는 웹 게임. 백엔드 개발 및 프론트엔드, DB 개발 보조
			네트워크 호스트	squarenet → Google Cloud Platform	
			실행 플랫폼	IE와 윈도우용 Safari를 제외한 웹 브라우저, Android	
			프레임워크	LAMP Stack(Linux + Apache + MySQL + PHP), Android SDK	
			개발 언어	PHP, Javascript, CSS, HTML, MySQL, JAVA → Kotlin	
			에디터 / IDE	Notepad++, VS Code, VI, Android Studio	

6	3학년	쿠폰 매니저	개발 O/S	Windows 10 → Windows 10, mac OS Mojave	쿠폰 관리 앱 개발. 일부 화면 및 로직 구현, Android 앱을 Flutter 앱으로 일부 포팅
			실행 O/S	Android → Android, iOS	
			프레임워크	Android SDK → Flutter SDK	
			개발 언어	JAVA, SQLite → Dart, JAVA, Swift, SQLite	
			에디터 / IDE	Android Studio	
7	3-1	브레인 매니저	개발 O/S	Windows 10	사용자가 기억하고자 하는 내용(키워드)을 입력받아 예빙 하우스의 망각 곡선 이론과 유의미 학습 이론에 따른 반복 학습을 통해 기억을 보조하는 안드로이드 앱 개발
			실행 O/S	Android	
			프레임워크	Android SDK	
			개발 언어	JAVA	
			에디터 / IDE	Android Studio	
8	4-1	휴일 알리미	개발 O/S	Windows 10, CentOS Linux	식당이나 가게, 공공시설 등의 운영상 발생할 수도 있는 비정기 휴업을 시설 관리자가 시설을 이용하고자 하는 이용자들에게 쉽게 공지를 할 수 있게 하는 앱과 WAS로 구성된 시스템
			실행 O/S	Android, iOS, CentOS Linux	
			네트워크 호스트	Google Cloud Platform	
			프레임워크	Flutter, Spring boot	
			개발 언어	Dart, JAVA, Kotlin Swift, MySQL	
			에디터 / IDE	Android Studio, IntelliJ IDEA, Visual Studio Code	
9	4-1	VR Shooting	프레임워크 / 엔진	Unity 2019.3.7.f1 <DX11>	오두막이 있는 골짜기에 갇힌 주인공이 무한히 몰려오는 Zombear와 Zombunny에 맞서 탄약과 체력을 보급하며 최대한 오래 생존하는 게임
			에디터 / IDE	Visual Studio Code / Visual Studio 2019	
			개발 언어	C# Script (Mono / .NET Standard 2.0)	

1.2. 대외활동

구분 번호	기간 및 일시	활동명	활동 내용
1	2015.03~2015.12	RUN TIME 동아리	교내·외 공모전 및 전공 스터디 동아리
2	2018.03~2018.07	알고리즘 연구실 학부 연구생	알고리즘, 인공지능 등 기술 동향 및 학습 내용을 세미나 형태로 강연 및 경청
3	2018' ~ Now	외주 프로젝트	개인으로부터 의뢰받은 초등생 교육용 앱 개발 프로젝트, 쿠폰 관리 프로젝트에 팀원으로서 참여
4	2019.11	삼성전자 SW 역량테스트 A형 취득	삼성전자에서 실시하는 상시 SW 역량테스트에서 A형 시험을 응시하여 취득
5	2020.02 ~ Now	IT 블로그 운영	알고리즘 문제 풀이와 제가 공부한 내용, IT 제품 리뷰·뉴스, 게임 등의 주제의 포스트를 작성하는 블로그 운영. Github Pages에 Jekyll 기반으로 구동하며, JS/CSS/HTML을 직접 수정하여 커스터마이징

1.3. 공모전


구분 번호	기간 및 일시	활동명	제출 작품명	비고
1	2015'	컴퓨터과학과 소프트웨어 전시회	호러 월드	참가상
2	2018'	컴퓨터과학과 소프트웨어 전시회	픽키	3위 입상

프로젝트 요약서



2.1. 사이렌 사운드보드

작품명	사이렌 사운드보드			개발 인원	1
개발 기간	2014.02.01. ~ 2014.02.27.	출시 일자	2014.02.27.	역할	설계 및 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 8.1 → Windows 10			
	실행 O/S	Android			
	프레임워크	Android SDK			
	개발 언어	JAVA			
	에디터 / IDE	Eclipse → Android Studio			
작품 소개	각종 사이렌 음향에 효과를 주어 재생할 수 있는 어플리케이션 ○ 배포: 플레이 스토어 ○ 성과: (2020-02-14 기준) 2,780회 이상 설치, 평점 4.429/5.0 (21명 참여)				
개발 내용	○ 여러 종류의 사이렌들을 모아 재생속도 조정 등의 기능을 제공				
실행 화면					
개발 후기	<p>고등학교 2학년 겨울방학 무렵 안드로이드를 공부하며 처음 개발해본 GUI 프로그램입니다.</p> <p>이 프로젝트를 진행하기 전까지 짰던 코드들은 입출력과 상호작용이 단순하게 명령행이나 IDE에서 제공해주던 콘솔 창에서 동작하다 보니 개발 공부에 재미가 솔솔 떨어지던 참이었습니다.</p> <p>재미를 계속 붙여보자는 결심으로 안드로이드는 공부와 동시에 간단한 앱을 만들어 플레이 스토어에 출시했습니다.</p> <p>비록 퀄리티는 떨어지고 기능도 별로 없지만, 이 앱을 개발하며 많은 사람이 설치하고 평가하는 모습을 보고 보람을 느낄 수 있었습니다.</p> <p>현재까지 컴퓨터 분야에 큰 애착을 갖고 공부해 올 수 있었던 원동력이 된 프로젝트였습니다.</p>				

2.2. 호러 월드

작품명	호러 월드			개발 인원	1
개발 기간	2015.07.01. ~ 2015.08.15.	출시 일자	2015.08.07.	역할	설계 및 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 8.1 → Windows 10			
	실행 O/S	Android			
	프레임워크	Android SDK			
	개발 언어	JAVA			
	에디터 / IDE	Eclipse → Android Studio			
작품 소개	호러 테마파크를 주제로 한 괴담, 공포 사진 제공 어플리케이션 ○ 배포: 플레이 스토어 ○ 성과: (2020-02-16 기준) 5,200회 이상 설치, 평점 4.212/5.0 (33명 참여)				
개발 내용	○ ‘이해하면 무서운 사진’과 ‘무서운 이야기’ 모음을 콘텐츠로 제공 ○ ‘무서운 이야기’ 콘텐츠는 읽기 쉽도록 어디까지 읽었는지를 가시적으로 표시 ○ 앱의 이름과 어울리게 유령의 집 같은 테마로 제작				
실행 화면	<div><div></div><div><p>[스레드][로딩,스압 주의] 괴담모음 스레 - 1</p><p>괴담 스레</p><p>1 이름 : 이름없음 : 2010/03/16(화) 20:29:08 ID:GAMr.ufZdY 기형아 병동</p><p>일부 대형 병원의 경우 기형아로 태어난 아이들만 따로 모은 방이 있는 것 같다. 아무래도 다른 정상아들과 같이 돌 경우 혐오감이나 병원 이미지 문제도 있고, 기형아 부모들에게도 정상아들과 자신의 아이를 같이 보는 것은 매우 견디기 힘든 일일테니까.</p><p>어쨌든 아는 사람 중에 그 기형아 병동의 청소 아르바이트를 하던 사람의 이야기.</p><p>기형아라고는 해도, 너무 심한 기형같은 경우에 처음에 다소 무서울 뿐, 어차피 아기들일 뿐이고 익숙해지면 역시 귀엽다는 생각이 든다고 한다. 그런데도 그 알바를 계속할 수 없었던 이유는 그 부모들 때문.</p><p>그 기형아들의 머리 밑에서 말없이 뜨개질만 하는 애엄마들의 우울함은 정말 섬뜩할 정도였다고 한다. 서르에 대한 말이 단 한 마디도 없는 방... 그 음울하고 무서운 분위기가 도는 방...였었다고 한다.</p></div></div>				
개발 후기	사이렌 사운드보드와 마찬가지로, 안드로이드 공부용으로 개발한 앱입니다.				
개발 후기	리소스를 직접 구해 편집, 생산한 덕분에 콘텐츠 제공형 프로그램에 있어 리소스가 얼마나 중요한지 알 수 있었습니다.				
	초기에는 버려진 흥가와 같은 곳을 탐험하는 컨셉으로 잡았지만, 미술이나 그림, 편집 프로그램에 깊이 공부해본 적이 없었고 저작권에서 자유로운 리소스의 수집에 한계가 있어 방향을 변경해 현재의 모습으로 완성되었습니다.				
	또한, 여러 목록을 나열하는 방법을 배우는 과정에서 객체지향 디자인 패턴 중 어댑터 패턴을 배울 수 있었습니다.				
	안드로이드 SDK에서 리스트뷰, 갤러리뷰 등의 여러 아이템을 보여주는 뷰는 데이터와 인터페이스, 뷰 클라이언트를 분리하기 위해 어댑터 패턴을 사용합니다.				
	데이터를 담은 부모 뷰가 자식 뷰를 요청할 때, 인터페이스의 getView()메소드가 Iterable 객체의 아이템을 get 하여 자식 뷰를 구성 후 반환하도록 구현했습니다				


2.3. 방공무기 교전통제 프로그램

작품명	방공무기 교전통제 프로그램			개발 인원	2+α (지형정보 분석반)
개발 기간	2017년 중	출시 일자	2017년 중	역할	설계 및 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 7			
	실행 O/S	Windows 7			
	실행 플랫폼	한컴오피스 한셀			
	개발 언어	한셀 내장함수, Visual Basic Script			
	에디터 / IDE	한셀 내장 에디터			
작품 소개	수도방위사령부 제1방공여단에서 방공무기의 교전통제를 수월하게 보조했던 프로그램 ○ 배포: 부대 내 사용 ○ 성과: 훈련 및 실전에서 응용				
개발 내용	○ 차세대 통제 시스템 도입 전, 기존에 표정 병이 수동으로 하던 적기 등의 표정을 제원 입력을 통해 자동화, 각 무기의 교전 가능 여부를 표기해주는 임시 지휘 보조 프로그램으로 개발 ○ 자세한 사항은 대외비, 군사기밀로 분류될 수 있으므로 언급할 수 없습니다.				
실행 화면	<div><div><div>제 62 호</div><div>표창장</div><div>여단본부대 상병도우진</div><div>위 사람은 방공작전통제병으로서 평소 조구에 대한 헌신과 봉사의 자세로 부여된 임무를 성실히 수행하여 왔으며 특히 방공무기 교전통제 프로그램개발로 방공작전태세 향상에 기여한 공이크므로 이에 표창함.</div><div>2017년 5월 22일</div><div><div></div><div>제1방공여단장 준장 김 규 연</div><div></div></div><div><small>1방공 상훈명령 제5호 (포상품가 3백4십)</small></div></div><div>※ 군사 보안상의 이유로 표창장으로 대체합니다</div></div>				
개발 후기	<p>폐쇄성을 유지해야 하는 군사 보안의 특성상, 일부 보직을 제외하고는 컴파일러 등의 사용이 금지되었습니다.</p> <p>그 때문에 한셀에 기본 탑재된 VBS와 한셀 내장함수와 연계하여 프로그래밍하였습니다.</p> <p>리소스 수집이나 API 문서 및 예제 참고가 극히 제한되어 있고, 외부 라이브러리도 당연히 구할 수 없는 상황이라 하나 부터 열까지 실험해가며 설계하고 제작하였습니다.</p> <p>간부와 의논하여 전체적인 UI와 기능 설계를 하고, 간부가 무기의 제원과 탄도 계산식을 제공해 준 것을 코드로 구현하고 지형정보 분석반이 제공해준 지도에 매핑, 시각화하였습니다.</p> <p>처음으로 타인과 협업하여 완수한 프로젝트입니다. 프로그래밍은 혼자 했지만, 설계나 요구사항 등의 분석과 검증 과정을 거치며 협업하는 법을 경험으로 배울 수 있었습니다.</p>				

2.4. 애니북 놀이터

작품명	애니북 놀이터			개발 인원	3
개발 기간	2018.05.01. ~ 2018.07.15.	출시 일자	2018.10.17.	역할	UI 및 로직 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 10			
	실행 플랫폼	Android			
	프레임워크	Android SDK			
	개발 언어	JAVA, C++			
	에디터 / IDE	Android Studio			
작품 소개	초등생 교육에 사용되는 외주 프로젝트로서, 크로마키와 프레임별 편집 기능을 제공하고 여러 장의 사진을 찍어 StopMotion 영상으로 변환 및 재생하는 안드로이드 어플리케이션 ○ 배포: 플레이 스토어 ○ 성과: (2020-02-19 기준) 50회 이상 설치				
개발 내용	○ 사용자의 스톱모션 프로젝트 저장·관리·공유하기 기능 ○ 카메라의 촬영, 촬영 설정 기능 및 기존에 있던 사진을 불러오는 기능 ○ 사용자의 음성을 녹음 및 저장하는 기능 ○ 사용자가 등록한 프레임의 사진과 음성을 디코딩하여 Media MUX를 이용해 사용자의 설정대로 Animated GIF 포맷이나 MP4 포맷으로 변환하여 저장하는 기능				
실행 화면					
개발 후기	<p>이 프로젝트는 리소스 분야가 아닌 프로그래밍 분야까지도 다른 팀원과 함께 제작해본 첫 프로젝트입니다.</p> <p>이 프로젝트를 통해 기본적으로 Git이라는 형상 관리 도구로 협업하는 법을 배웠고, 코드 스타일을 표준을 지키고 깔끔하게 관리하는 법, 서로의 모듈 간에 데이터를 교환하는 인터페이스 등 저 혼자 코딩할 때에는 배우지 못했던 많은 것들을 배울 수 있었습니다.</p> <p>또한, 프로젝트를 개발하며 처음으로 NDK사용과 영상처리를 사용해 본 프로젝트로, 안드로이드 커널 부와의 통신구조, 안드로이드가 앱과 자원을 관리하는 법, 기본적인 영상처리의 원리 등 기술적인 부분에서도 많은 것을 배울 수 있었던 앱입니다.</p>				

2.5. 픽키

작품명	픽키			개발 인원	3
개발 기간	2018.09.28. ~ 2018.12.11.	출시 일자	2018.12.11.	역할	전체 설계 및 UI, 로직 구현, 홍보
개발 환경	개발 O/S	Windows 10, Linux Ubuntu 19.04			
	네트워크 호스트	squarenet.kr(Linux) → Google Cloud Platform(Linux Ubuntu 19.04)			
	실행 플랫폼	IE와 윈도우용 Safari를 제외한 웹 브라우저, Android			
	프레임워크	LAMP Stack(Linux + Apache + MySQL + PHP), Android SDK			
	개발 언어	PHP, Javascript, CSS, HTML, MySQL, JAVA → Kotlin			
	에디터 / IDE	Notepad++, VS Code, VI, Android Studio			
작품 소개	<p>네이버의 데이터를 기반으로 하여 두 검색어를 제시, 그 중 많이 검색된 것을 맞추는 웹 게임과 해당 웹을 사용하는 웹 뷰어 어플리케이션 (* 현재 서버를 운영하지 않아 접속할 수 없습니다. *)</p> <p>○ 저장소: 깃 허브</p> <p>웹 사이트</p> <p>○ 주소: https://pickey.tk</p> <p>○ 성과: (2020-02-21 기준) 일반 게임 33,394회 이상, 타임 어택 5,431회 이상 플레이, 트위치 스트리머이자 유튜버인 따효니, 옥냥이(플레이 영상: 유튜브), 공혁준이 플레이</p> <p>어플리케이션</p> <p>○ 배포: 플레이 스토어</p> <p>○ 성과: (2020-02-21 기준) 88회 이상 설치, 평점 3.667/5.0 (3명 참여)</p>				
개발 내용	<p>○ 매월 1회 네이버의 검색데이터(검색 트렌드, 검색 광고)를 Rest API로 쿼리하여 실제 사용 가능한 데이터로 가공하여 서버에 저장, 클라이언트에서 요청 시 제공하는 기능</p> <p>○ Public Domain 이미지를 자동으로 크롤링하는 기능</p> <p>○ 클라이언트-서버 통신 간에 일어날 수 있는 XSS, 패킷 변조 등에 대한 보안(인증서, 세션, 암호화, 문자열 처리 및 유효 값 검증)</p> <p>○ 정규식 엔진 기반의 비속어 필터</p> <p>○ 도메인, DB 스키마, 데이터 통신 인터페이스, FTP 및 HTTPS 서버 설계, 구축 및 관리</p> <p>○ 리더보드 페이지 구현 보조, 유저의 닉네임과 점수를 DB에 저장하는 기능</p> <p>○ 다음 애드핏(현재 카카오 애드핏으로 변경) 적용</p> <p>○ 안드로이드 웹 뷰어 앱 개발</p>				
실행 화면	<div></div>				

개발 후기

이 프로젝트는 학부 과제로 제출한 웹 게임으로, 방공무기 교전통제 프로그램과 애니북 놀이터를 개발하며 배운 노하우를 통해 팀장을 맡아 성공적으로 팀을 이끌 수 있었습니다.

개발하게 된 계기는 18년 7~8월, [Higher Lower Game](#)을 여러 유튜버와 스트리머들이 플레이하는 것을 보며, '한국어판이 있었으면 좋겠다'라는 언급에 착안, 한국 문화와 한글 검색에 가장 최적화된 네이버를 기반으로 개발을 결심하고, 2학기 학부 '웹 프로젝트' 강의의 과제로 개발하게 되었습니다.

이 과정에서 팀장은 각자에게 어울리는 분야로 업무를 배분하여 분업화시키고, 각자 개발하는 모듈끼리 원활하게 소통할 수 있도록 팀 내 표준을 만들고 각자 모듈에 대한 요구와 제약을 설계해야 함을 배웠습니다.

개발 과정 중, 사이트를 공유해 준 학부 친구(경쟁 팀)와 아래에서 언급할 스트리머 플레이 당시, XSS, SQL Injection, 패킷 변조, 자바스크립트 함수 강제 실행 등 다양한 방식으로 공격당했고, 해킹을 시도했던 친구와 인터넷의 도움을 받아 기본적인 해킹 방어 로직을 구현했습니다. 이때 정말 네트워크 통신과 게임에서 보안이 얼마나 중요한지 깨달았고, 당시에는 귀찮았지만 돌이켜보면 값진 경험을 할 수 있었습니다.

아쉽게도, 완성 약 2주 전 더 많이 더적게라는 한국 사이트가 개설되면서 대부분의 유튜버와 스트리머가 이 사이트를 먼저 플레이하여 검색 키워드 게임을 선점했습니다. 하지만 네이버를 데이터의 출처로 삼는다는 차별점이 있었고, 아직 플레이하지 않은 유튜버들에게 홍보하여 어느 정도의 인지도를 확보할 수 있었습니다.

또한, 'Higher Lower Game'과는 다르게 '더 많이 더적게'의 경우 수신 데이터를 보면 검색어가 몇 회 검색되었는가를 모두 알 수 있었는데, 픽키는 이 부분을 보완하여 사용자가 키워드를 선택하기 전까지는 검색 횟수를 받아오지 않는 방법을 사용하여 수신 데이터를 이용한 버그 플레이를 방지하였습니다.

성공적으로 완성한 뒤에, 참여한 팀원 모두 A+를 받았고 '공혁준', '따효니', '옥냥이' 등의 유명 유튜버·스트리머들에게 홍보하여 인기를 끌며 일반 게임 2020년 2월 21일 현재까지 4만 번 정도 플레이되어 정말 재미있게 프로젝트를 완료할 수 있었습니다.

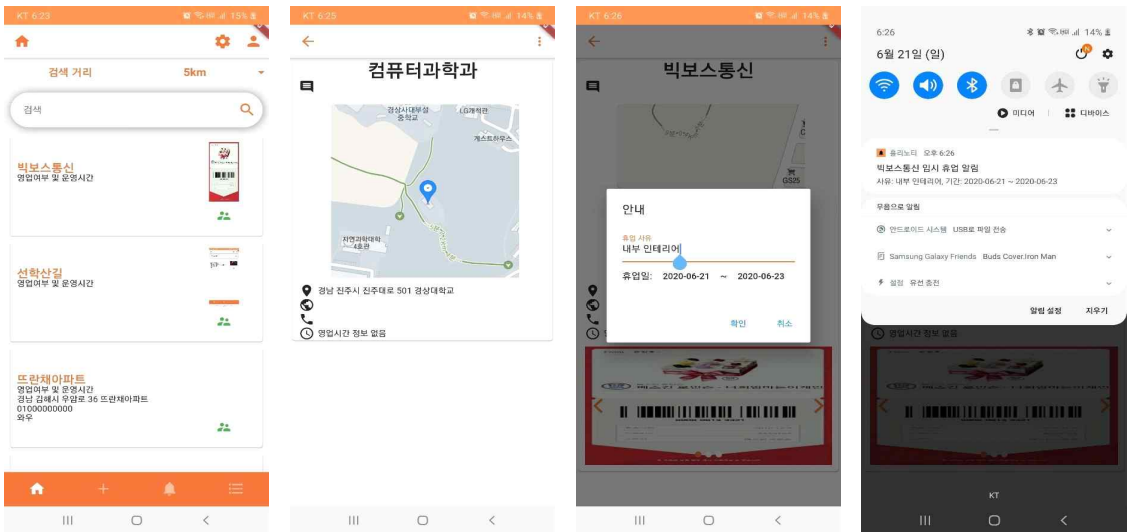
2.6. 쿠폰 매니저

작품명	쿠폰 매니저			개발 인원	3
개발 기간	2019.01.19. ~ 2019.10.19.	출시 일자	2019.03.20	역할	UI 및 로직, DB 개발
개발 환경	개발 O/S	Windows 10 → Windows 10, mac OS Mojave			
	실행 O/S	Android → Android, iOS			
	프레임워크	Android SDK → Flutter SDK			
	개발 언어	JAVA, SQLite → Dart, JAVA, Swift, SQLite			
	에디터 / IDE	Android Studio			
작품 소개	<p>OCR 기술을 응용하여 바코드와 글자를 자동 인식 후 분류, 다량의 기프티콘을 효율적으로 관리할 수 있게 도와주는 iOS, 안드로이드 어플리케이션</p> <p>○ 배포: 플레이 스토어, 앱스토어</p> <p>○ 플레이 스토어 성과: (2020-02-23 기준) 1,000 ~ 5,000회 설치, 평점 4.3/5.0 (32명 참여)</p> <p>○ 앱스토어 성과: (2020-02-23 기준) 평점 4.3/5.0 (12명 참여)</p>				
개발 내용	<p>○ (네이티브) 메인화면, 정렬기능, DB, 쿠폰보기 화면 UI 및 로직 구현</p> <p>○ (플러터) 네이티브 앱을 플러터 앱으로 포팅</p> <p>○ (플러터) 설정화면과 쿠폰보기 화면의 UI 및 로직 구현, 카테고리 관리 로직 구현</p>				
실행 화면	<div></div>				
개발 후기	<p>Git 관리전략과 Pull-Request 등 Git을 본격적으로 배운 프로젝트입니다.</p> <p>우선 Android SDK를 이용하여 네이티브 앱으로 개발 후, Flutter SDK를 이용하여 크로스 플랫폼으로 다시 개발하였습니다.</p> <p>Dart와 Flutter라는 처음 접하는 언어와 프레임워크를 다루었지만, 학부에서 ‘프로그래밍 언어론’ 강의를 이수했던 터라 쉽게 익힐 수 있었습니다.</p> <p>Dart와 1.8 버전의 JAVA를 다루며 익명 함수(람다식)와 함수형 프로그래밍을 배우고, 코드의 가독성을 높이기 위해 사용했습니다.</p> <p>또, 아키텍처 패턴 중 MVC, MVVM, BLoC 패턴을 배워 실제 프로젝트에 응용했습니다.</p>				

2.7. 브레인 매니저

작품명	브레인 매니저			개발 인원	4
개발 기간	2019.03.17. ~ 2019.06.16.	출시 일자	2019.06.16	역할	설계 및 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 10			
	실행 O/S	Android			
	프레임워크	Android SDK			
	개발 언어	JAVA			
	에디터 / IDE	Android Studio			
작품 소개	사용자가 기억하고자 하는 내용(키워드)을 입력받아 예빙 하우스의 망각 곡선 이론과 유의미 학습 이론에 따른 반복 학습을 통해 기억을 보조하는 안드로이드 앱 ○ 배포: 플레이 스토어 ○ 성과: (2020-04-05 기준) 10회 이상 설치				
개발 내용	○ 전체 시스템, DB, UI 설계 ○ 메인 화면 및 키워드 등록 로직, 설정 화면, DB 구현				
실행 화면					
실행 화면					
실행 화면					
개발 후기	학과 과제로물 제출하여 A를 받은 프로젝트입니다. 모든 팀이 제비뽑기로 구성됐고, 저는 팀장을 했습니다. 각자 분담한 업무가 있었는데, 일부 팀원이 개발 과정 중 피드백이 부족해 구현에 실패하며, 결국 마감에 근접해서야 개발을 완료할 수 있었습니다. 의견교환과 팀원의 역량 파악, 업무분담 등 팀장의 역할이 얼마나 중요한지 배울 수 있었습니다.				

2.8. 휴일 알리미

작품명	휴일 알리미(Holiday Notifier)		개발 인원	5
개발 기간	2020.02.03. ~ 2020.06.16.		역할	설계 및 구현
개발 환경	개발 O/S	Windows 10, CentOS Linux		
	실행 O/S	Android, iOS, CentOS Linux		
	네트워크 호스트	Google Cloud Platform		
	프레임워크	Flutter, Spring boot		
	개발 언어	Dart, JAVA, Kotlin Swift, MySQL		
	에디터 / IDE	Android Studio, IntelliJ IDEA, Visual Studio Code		
작품 소개	식당이나 가게, 공공시설 등의 운영상 발생할 수도 있는 비정기 휴업을 시설 관리자가 시설을 이용하고자 하는 이용자에게 쉽게 공지를 할 수 있게 하는 앱과 WAS로 구성된 시스템 ○ 저장소: 깃 허브			
개발 내용	○ 전체 시스템, DB, UI, HTTP 메소드의 기반 설계 및 구현, 톨캣 서버, DB 서버 구축 ○ 마크다운→html 렌더러, 바이오 인증, 구글 Firebase 알림 리시버, 카카오톡 맵 등 구현			
실행 화면				
개발 후기	학과 졸업작품으로 진행한 프로젝트입니다. 애자일 개발 프로세스의 방법론을 이해하고 응용하여 짧은 개발과 통합주기의 반복을 통해 프로젝트를 진행하였습니다. 이런 방식을 통해 진행한 덕분에, 팀원이 회의내용을 잘 못 알고 개발한 부분이나 미진한 부분을 미리 파악하고 보완할 수 있어 위기를 극복하고 어느 정도 결과물을 낼 수 있었습니다. 프로젝트를 통해 플러터 프레임워크를 이전보다 능숙하게 다룰 수 있게 되었으며, HTTP 메소드를 이용한 통신, 스프링부트 프레임워크에 대해 새롭게 배울 수 있었습니다. 또한, 개발 과정 중에 사용한 카카오톡 API는 플러터를 지원하지 않아서 스프링부트 상의 View로 구현하는 창의성을 발휘할 수 있었습니다. 전체적으로, 여러 프레임워크와 네트워크 통신, 개발방법론 등을 배울 수 있는 좋은 프로젝트였습니다. 하지만, 프로젝트의 규모를 팀의 능력에 비해 크게 잡은 탓에 몇몇 기능들이 미완성이고 SSL 인증서와 패킷 암호화 등을 적용하지 못하는 등 보안이 허술하며, 예외처리 등 여러 부분에서 디테일이 떨어져 실제로 상업적으로 운영하기에는 어려움이 있는 등, 아쉬움 또한 있는 프로젝트였습니다.			

2.9. VR Shooting

작품명	VR Shooting		개발 인원	1
개발 기간	2020.06.22. ~ 2020.06.28.		역할	설계 및 구현
개발 환경	프레임워크 / 엔진	Unity 2019.3.7.f1 <DX11>		
	에디터 / IDE	Visual Studio Code / Visual Studio 2019		
	개발 언어	C# Script (Mono / .NET Standard 2.0)		
작품 소개	오두막이 있는 골짜기에 갇힌 주인공이 무한히 몰려오는 Zombear와 Zombunny에 맞서 탄약과 체력을 보급하며 최대한 오래 생존하는 게임 ○ 저장소: 깃 허브 ○ 다운로드 주소: 깃 허브 릴리즈			
개발 내용	○ 전체적인 게임 개발(움직임, 무기 사용, 적 등)			
실행 화면				
개발 후기	학과 수업 중 “가상현실” 과목의 최종 과제로 제출하여 만점을 받은 프로젝트입니다. 게임을 개발하며 과제임에도 재미 있게 프로젝트를 진행할수 있었고, 덕분에 일주일 남짓한 짧은 개발 기간에도 어느 정도 성과를 거둘 수 있었습니다. 하지만 시간문제로 인해 각종 사운드의 누락과 디테일한 시나리오의 작성을 포기하는 등 아쉬운 점도 있는 프로젝트였습니다.			

대외활동 요약서

3.1. RUN TIME 동아리

활동 기간	2015.03 ~ 2015.12
활동 내용 및 느낀 점	교내·외 공모전 및 전공 스터디 동아리에서 동아리원으로서 활동했습니다. 참여한 활동은 동아리 내 알고리즘 스터디, MT 두 가지이며, 교내 동아리방에 주기적으로 모여 알고리즘 문제 풀이 문제를 내고, 해당 문제의 풀이를 의논하며 학습했었습니다. 문제 풀이 스터디를 통해 다양한 사고방식을 접할 수 있었습니다. 다만, 아쉽게도 군 복학 후에는 동아리가 사라져 계속 활동하지 못했습니다.

3.2. 알고리즘 연구실 학부 연구생

활동 기간	2018.03 ~ 2018.07
활동 내용 및 느낀 점	복학 후, RUN TIME 동아리가 사라져 갈 만한 곳을 찾다가, 이미 연구실에 소속돼있던 친구의 추천으로, 연구실 내 게임개발 동아리를 만든다는 소식에 들어가게 되었습니다. 연구실에서 제가 있던 기간에는 프로젝트가 없어 프로젝트를 진행하진 못했고, IT 관련 신기술 및 알고리즘, 개발·학습 경험에 관련한 세미나를 진행했습니다. 저는 제가 진행하던 프로젝트의 개발 경험과 넥슨이 NDC에서 발표했던 비속어 필터 모델에 대한 강연을 진행했습니다. 딥러닝을 활용한 You Only Look Once나 영상처리, 국방 기술 품질 검사 기법 등 다양한 지식을 접할 수 있었습니다. 비록 제가 생각했던 문화나 방향성과 달라 나오게 되었으나, 세미나를 통해 평소 접하기 어려웠던 다양한 지식을 배울 수 있던 좋은 활동이었습니다.

3.3. 외주 프로젝트

활동 기간	2018` ~ Now
활동 내용 및 느낀 점	앞서 저에게 연구실을 추천했던 친구가 의뢰를 받아 팀으로 프로젝트(애니북 놀이터, 쿠폰 매니저 등)를 진행해오고 있습니다. 금전 문제가 걸린 프로젝트에 팀으로 참여한 첫 경험이었고, 깃 등의 VCS와 협업을 배울 수 있던 귀중한 경험을 했습니다. 성공적인 프로젝트 완수 경험으로 팀장을 맡은 제 친구, 의뢰주와 신뢰를 쌓고, 지금도 꾸준히 다른 프로젝트들을 진행 중입니다.

3.4. 삼성전자 SW 역량테스트 A형 취득

활동 기간	2019.11
활동 내용 및 느낀 점	삼성전자에서 실시하는 상시 SW 역량테스트에서 A형 시험을 응시하여 출제된 두 문제 중 시뮬레이션에 관련된 문제를 버그 때문에 제시 시간에 풀지 못해 한 문제를 맞춰 A를 취득했습니다(A형이 가장 낮은 단계이며, A와 A+의 두 가지 합격등급이 있습니다).

3.5. IT 블로그 운영

활동 기간	2020.02 ~ Now
활동 내용 및 느낀 점	알고리즘 문제 풀이와 제가 공부한 내용, IT 제품 리뷰·뉴스, 게임 등의 주제의 포스트를 작성하는 블로그를 운영해오고 있습니다. 주로 포스팅하는 내용은 알고리즘 문제 풀이로, 제가 풀었던 방식을 다시 되짚어보며 복습했습니다. Github Pages에 Jekyll 기반으로 구동하며, JS/CSS/HTML을 직접 수정하여 커스터마이징하여 세부적인 디자인이나 플러그인, 버그를 수정하며 운영하며 웹에 대해서도 배울 수 있었습니다.