

Portfolio

유태규

직관성에 대해 고민하는
프론트엔드 엔지니어, 유태규



유태규

생년월일

1995.06.07

학교 / 전공

한양대학교
수학교육학 전공

희망 근무지

서울/인천

직관성에 대해 고민하는 프론트엔드 엔지니어

프로그래밍 역량

Javascript	중상	작동원리를 이해하고 이에 따른 코드 작성 가능
Typescript	중하	기본적인 개념에 대한 이해
Vue	중	Vue2 및 vue3를 이용한 상태관리 경험
React	중하	기본적인 작동원리 숙지

경력 및 프로젝트

SSAFIA (화상 상태로 할 수 있는 마피아 웹사이트)

팀장 및 프론트 엔드 / 참여인원 5명

2021.07 – 2021.08 / SSAFY

- 웹 브라우저로 화상 미팅 가능
- 화상 상태로 마피아 게임 진행 가능
- 마피아 게임 진행에 따른 화상 상태의 변화 기능

#vue #openvidu #webSocket #

링크 | <https://github.com/dlguswjd0258/ssafia>

ONE VSCode (ONE 개발자를 위한 VSCode extension)

Tools for Configuration / 참여인원 5명

2021.09 – 2021.10 / SSAFY

- GUI environment for Configuration file
- Snippets for Configuration file
- Hover and Codelens for Configuration file

#javascript #typescript #git

링크 | <https://github.com/Samsung/ONE-vscode>

Ssacretary(비개발자를 위한 쉬운 개인 알람 서비스)

팀원 -> 팀장 및 프론트엔드, CI/CD / 참여인원 5 -> 4 -> 3명

2021.10 – 2021.11/ SSAFY

- 간단한 url과 keyword 설정으로 해당 사이트의 태그내용 검색 가능
- 설정한 주기별로 검색 실행 및 검색 결과 이메일로 받아보는 기능

[#javascript](#) [#react](#) [#git](#) [#jenkins](#)

 링크 |

교육과정

SSAFY (멀티캠퍼스)

교육과정 2021.01– 현재

삼성의 SW 교육 경험과 고용노동부의 취업 지원 노하우를 바탕으로, 취업 준비생에게 SW 역량 향상 교육 및 다양한 취업지원 서비스를 제공하여 취업에 성공하도록 돕는 프로그램입니다.
현재 이곳에서 web, python, algorithm에 관한 수업을 들은 후, 실제 프로젝트를 진행해보고 있습니다.

수상내역

공통 프로젝트 우수상(SSAFY)

수상일: 2021.08.20

SSAFIA로 프로젝트 평가 3위를 하여 우수상을 수상

SSDC 프로젝트 우수상(SSAFY)

수상일: 2021.08.20

ONE vscode로 SSDC 프로젝트 평가 2위를 하여 우수상을 수상

깃허브

<https://github.com/OTKRyu>



01

SSAFIA
(화상으로 할 수 있는
마피아 웹사이트)

프로젝트 기간 : 2021.07 - 2021. 08

프로젝트 현황 : 개인 서버에서 서비스 중

SSAFIA (화상으로 할 수 있는 마피아 웹사이트)

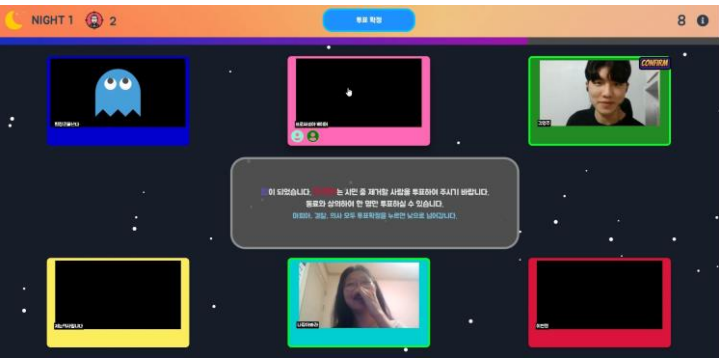
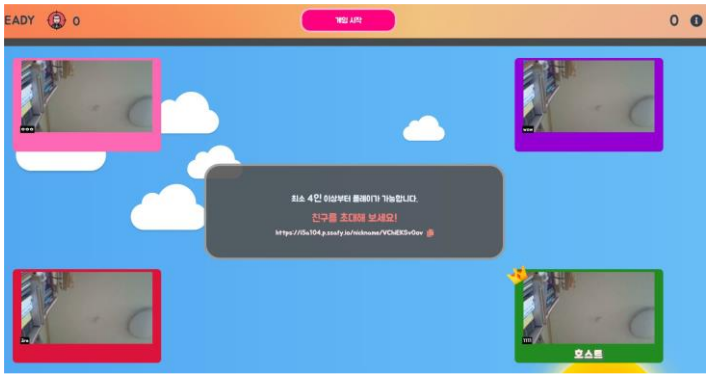
기간 : 2021.07 - 2021.08

개요 : 브라우저로 아는 사람들과 화상상태로 할 수 있는 마피아 웹사이트

간단한 소셜 로그인만 거치면 초대 링크를 통해 사람들과 마피아 게임을 할 수 있도록 해주는 웹사이트이다.

Openvidu를 사용하여 화상 연결을 구현하였고, websocket을 활용하여 실시간 마피아 게임을 구현하였다.

담당 역할	팀장 및 프론트엔드 엔지니어
기획 배경	사람들이 자주 모이지 못하는 상황이기 때문에 예전에 모여서 즐기던 게임이라도 화상으로 마주하면서 할 수 있도록 하기 위해
개발 환경	Node.js,, Vue
구현 사항	Openvidu에서 제공하는 샘플을 토대로 프로젝트에 이식 Websocket 연결 및 이벤트 송수신 로직 구현 및 이를 토대로 한 게임 상태 관리



SSAFIA (화상으로 할 수 있는 마피아 웹사이트)

기 간 : 2021.07 - 2021.08

개 요 : 브라우저로 아는 사람들과 화상상태로 할 수 있는 마피아 웹사이트

어려웠던 점	<div>1. 팀장으로서 팀원들의 참여와 동기부여를 하는 것이 쉽지 않았다.</div> <div>2. 백엔드와의 실시간 통신이 중요한 프로젝트이다보니, 백엔드와 공유해야 할 사항들을 잘 정비해놔야했는데, 그러지 못해서 사고가 생겼었다.</div> <div>3. 오픈소스를 사용했는데, 오픈소스의 제어를 이쪽에서 할 수가 없다보니까 이를 해결하기 위해 다른 방법을 여럿 써야했다.</div>
느낀 점 및 개선점	<div>1. 팀장으로서 역량이 아직 부족하다는 생각이 든다.</div> <div>2. 문서의 중요성을 깨달았고, 될 수 있는한 문서를 잘 관리하려고 노력중이다.</div> <div>3. 일정등을 고려해봤을 때, 오픈소스를 사용한 선택은 틀리지 않았다고 생각하지만, 이를 제어할 방법같은 것들을 잘 생각해보고 선택해야한다고 느꼈다.</div>
총평	<div>3인 이상으로 하는 첫 프로젝트였고, 초반에 정말 힘들었다.</div> <div>다만 힘든 것만큼이나 많이 배웠다고 생각하는 프로젝트다. 무엇보다 어떤 목표든 잘게 쪼개서 하나씩 해나가다보면 도달할 수 있다는 자신감을 얻을 수 있는 프로젝트였다.</div>



VSCode Extension

02 ONE VSCode (ONE 개발자를 위한 VSCode Extension)

프로젝트 기간 : 2021.09 - 2021. 10

프로젝트 현황 : 오픈 소스로 Github에서 사용 가능

ONE VSCode (ONE 개발자를 위한 VSCode Extension)

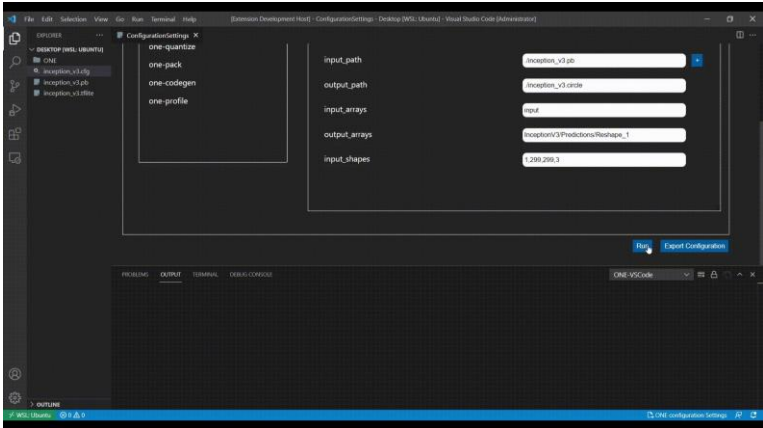
기간 : 2021.09 - 2021.10

개요 : ONE 개발자가 좀 더 편리하게 ONE을 사용할 수 있도록 돕는 VSCode Extension

ONE compile와 packager를 사용하기 위해서 필수적인 configuration 파일의 생성을 돕는 VSCode Extension을 개발했다. 기능은 크게 세 가지로 GUI 환경에서 configuration 파일의 생성 및 수정을 할 수 있도록 하는 기능, configuration file을 단축키로 자동완성하는 snippets 기능 그리고 configuration 파일에서 설명을 볼 수 있도록 돕는 hover 와 code lens 기능이다.

담당 역할	프론트엔드 엔지니어
기획 배경	ONE 개발자가 ONE을 사용하기 위해서 작성해야하는 문서들을 조금이라도 쉽게 작성할 수 있도록 하기 위해
개발 환경	Node.js, Ubuntu, Typescript, Javascript, Html, Css, Github
구현 사항	GUI 기능의 프로토 타입 제작 Snippets의 프로토 타입 제작 GUI 기능의 화면 조작 부분 개발

```
inception_v3.cfg
1 [one-build]
2 one-import-tf=True
3 one-import-tflite=False
4 one-import-bcq=False
5 one-import-onnx=False
6 one-optimize=True
7 one-quantize=True
8 one-pack=True
9 one-codegen=True
10
11 [one-import-tf]
12 input_path=./inception_v3.pb
13 output_path=./inception_v3.circle
14 input_arrays=input
15 input_shapes=1,299,299,3
16 output_arrays=InceptionV3/Predictions/Reshape_1
17 converter_version=v1
18
19 [one-optimize]
20 input_path=./inception_v3.circle
21 output_path=./inception_v3.opt.circle
22
23 [one-quantize]
24 input_path=./inception_v3.opt.circle
25 output_path=./inception_v3.opt.q8.circle
26 granularity=channel
27
28 [one-pack]
29 input_path=./inception_v3.opt.q8.circle
30 output_path=inception_v3_pack
31
32 [one-codegen]
33 backend=dummy
34 command=-o inception_v3.bin ./inception_v3.opt.q8.circle
35
```



```
command line tool to convert TensorFlow to circle
11 [one-import-tf]
12 input_path=
13 output_path=
14 input_arrays=
15 input_shapes=
16 output_arrays=
17 converter_version=
18 model_format=
19 save_intermediate=
20
21 command line tool to convert TensorFlow lite to circle
22 [one-import-tflite]
23 input_path=
24 output_path=
25
26 command line tool to convert TensorFlow with BCQ to circle
27 [one-import-bcq]
28 input_path=
29 output_path=
30 input_arrays=
```


ONE VSCode (ONE 개발자를 위한 VSCode Extension)

기 간 : 2021.09 - 2021.10

개 요 : ONE 개발자가 좀 더 편리하게 ONE을 사용할 수 있도록 돕는 VSCode Extension

어려웠던 점	<div>1. 초기 기획같은 것이 없었기 때문에, 실제로 아이디어를 도출하고 확인받고 하는 과정이 생각보다 어려웠다.</div> <div>2. 오픈소스라는 것이 남에게 코드를 검수받고 남도 이해할 수 있는 코드를 짜는 것이기 때문에, 남이 읽기 쉬운 코드를 짜는 걸 의식하는 것이 쉽지 않았다.</div>
느낀 점 및 개선점	<div>1. 실제 사용자의 의견을 반영하면서 일한다는 게 어떤 식인지를 조금이나마 느껴볼 수 있었다.</div> <div>2. 남이 이해할 수 있는 코드를 짜는 것이 정말 어렵다는 것을 느껴볼 수 있었고, 모두가 이해할 수 있는 코드라는 것이 얼마나 중요한지에 대해서도 느껴볼 수 있었다.</div>
총평	오픈소스를 체험해 볼 수 있는 프로젝트였고, 실제로 일한다면 어떨지에 대해서 살짝이나마 알아볼 수 있는 프로젝트였다.



03 Ssacretary (비개발자를 위한 쉬운 개인 알람 서비스)

프로젝트 기간 : 2021.10 - 2021. 11

프로젝트 현황 : 개발 종료

Ssacretary(비개발자를 위한 쉬운 개인 알람 서비스)

기 간 : 2021.10 - 2021.11

개 요 : 비개발자도 쉽게 쓸 수 있는 개인 알람 서비스

개발에 대해 아는 사람이라면 특정 사이트에서 정보를 끌어오는 것이 그렇게 어렵지 않은 일이지만, 비개발자의 입장에서 생각했을 때 이는 생각보다 알아야 되는 것이 많은 작업이다. 이런 불편을 줄여주고자 원리를 모르더라도 특정 웹사이트에서 특정 키워드를 주기마다 검색해줄 수 있는 사이트를 제작했다.

담 당 역 할	프론트엔드 엔지니어, 팀장
기 획 배 경	기약이 없는 것들을 기다릴 경우에 잊어버리는 경우가 많으므로, 이를 자동화하여 만약 찾게되면 알림을 보내주기 위해
개 발 환 경	Node.js, Ubuntu, Typescript, Html, Css, Git, React, Jenkins
구 현 사 항	회원과 관련된 페이지(회원가입, 로그인, 회원정보수정) 구현 CI/CD 구축



로그인

Email *

Password *

로그인

회원가입

회원가입

Email *

중복체크

Nickname *

유효

Password *

PasswordCheck *

Phone

유효

회원가입

뒤로가기



SSACRETARY

A

회원 정보

이메일 *

appn1@naver.com

닉네임 *

naver

중복 확인

전화번호 *

중복 확인

회원정보 변경

회원 탈퇴

Ssacretary(비개발자를 위한 쉬운 개인 알람 서비스)

기 간 : 2021.10 - 2021.11

개 요 : 비개발자도 쉽게 쓸 수 있는 개인 알람 서비스

어려웠던 점	<div>1. 팀장으로서 팀원들 동기부여나 일의 분배 등을 고민하는 것이 어려웠다.</div> <div>2. 인원의 감소로 인해 여러 번 기획을 수정해야했는데, 이런 것들에 적응하는 것이 쉽지 않았다.</div> <div>3. 타입스크립트를 도입했는데, 타입스크립트의 의도대로 쓰는 건지에 대한 의문이 많이 드는 프로젝트였다.</div>
느낀 점 및 개선점	<div>1. 팀원들의 의욕이 많이 사라졌을 때, 어떤 방식으로 좀 격려를 해야되는 지에 대해 생각해볼 필요성을 느꼈다.</div> <div>2. 기획이 중요하단 생각을 다시금 한 것이, 여러 겹으로 분리될 수 있게 기획하는 것이 이런 변화에 적응하는데 중요하단 생각을 여러 번 했다.</div> <div>3. 타입스크립트의 의도에 맞게 쓰려고 노력은 했지만, 프로젝트 규모나 이런 면에서 그렇게 적합하지 않았다는 생각도 든다.</div>
총평	<div>적은 인원으로 진행했던 프로젝트였어서 여러 면에서 타협을 해야하는 경험이 된 것 같다.</div> <div>현업에서도 이런 경험을 많이 하겠지만, 프로젝트 동안에 했던 선택들이 옳았는 지는 지금와서도 잘 모르겠다.</div>