

# JeongHyeon's Resume

| Frontend Developer

# Profile

## 이정현, FE Developer

사용자 경험을 중요한 가치로 생각하는 개발자입니다.  
코드 최적화를 하기 위해 끊임없이 고민하고 있습니다.  
팀 워크와 소통에 대한 가치를 중요하게 생각합니다.

**EDUCATION.** INHA. Univ, Material Science&Engineering

**EMAIL.** arpeggiogio@gmail.com

**GITHUB.** <https://github.com/PakaOxO>

**GITHUB TIL.** <https://github.com/PakaOxO/TIL>

## 이력

Hyundai Softeer Level 3 취득	2023	08	
삼성 청년 SW 아카데미	2022	07	~ 2023 06
Activesoft (컨설팅 사업부)	2021	03	~ 2022 03
정보처리기사 취득	2020	12	
인하대학교 (신소재공학과)	2013	03	~ 2019 02

## 주요기술



# Projects

## 쿡스케이프 요리사와 재료의 우당탕탕 술래잡기 게임

서비스 분류	메타버스 일대다 비대칭 술래잡기 게임
기간	2023. 02 ~ 2023. 04 (7주)
참여 인원	6명
담당 업무	Game Client 개발, 캐릭터 및 오브젝트 로직 개발

## 싸이클 자전거 동호인 정보공유 게시판

서비스 분류	커뮤니티 서비스
기간	2023. 12 (2주)
참여 인원	2명
담당 업무	FE 게시판 기능 개발 JWT 및 서버 API 개발

## 러브 시그널 두근두근 랜덤 채팅

서비스 분류	랜덤 매칭 채팅 기반 미팅 서비스
기간	2023. 04 ~ 2023. 05 (6주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 개발, 채팅 및 푸시알림 기능 개발

## 팜컴어스 한손에서 만나보는 지역 농산물

서비스 분류	온라인 농산물 라이브 커머스 플랫폼
기간	2023. 01 ~ 2023. 02 (7주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 팀장, 라이브 판매 서비스 기능 개발

# JeongHyeon's Portfolio

| Frontend Developer

# Projects

## 쿡스케이프 요리사와 재료의 우당탕탕 술래잡기 게임

서비스 분류	메타버스 일대다 비대칭 술래잡기 게임
기간	2023. 02 ~ 2023. 04 (7주)
참여 인원	6명
담당 업무	Game Client 개발, 캐릭터 및 오브젝트 로직 개발

## 싸이클 자전거 동호인 정보공유 게시판

서비스 분류	커뮤니티 서비스
기간	2023. 12 (2주)
참여 인원	2명
담당 업무	FE 게시판 기능 개발 JWT 및 서버 API 개발

## 러브 시그널 두근두근 랜덤 채팅

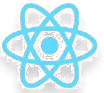





서비스 분류	랜덤 매칭 채팅 기반 미팅 서비스
기간	2023. 04 ~ 2023. 05 (6주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 개발, 채팅 및 푸시알림 기능 개발

## 팜컴어스 한손에서 만나보는 지역 농산물

서비스 분류	온라인 농산물 라이브 커머스 플랫폼
기간	2023. 01 ~ 2023. 02 (7주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 팀장, 라이브 판매 서비스 기능 개발



# 러브 시그널 두근두근 랜덤채팅

서비스 분류	랜덤 매칭 채팅 기반 미팅 서비스
기간	2023. 04 ~ 2023. 05 (6주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 개발, 채팅 및 푸시알림 기능 개발
사용 기술	TS      

## Concerns

ios 환경에서 가상 키패드가 열렸을 때 Viewport의 높이가 자동으로 조절되지 않기 때문에 발생하는 UI 밀림 현상과 스크롤 오동작 이슈를 해결하기 위해 가상 키패드가 열리는 것을 감지하며 스크립트 상으로 document 영역을 재정의 하도록 했습니다.

사용자에게 매칭, 선택의 시간 등 다양한 이벤트의 발생에 대한 알림이 필요하다는 피드백을 받아 FCM을 사용하여 PWA 푸시알림을 추가하였습니다. 웹 푸시의 한계로 알림창에 대한 커스터마이징이 부족하다는 점은 아쉬움으로 남았습니다.

## Review

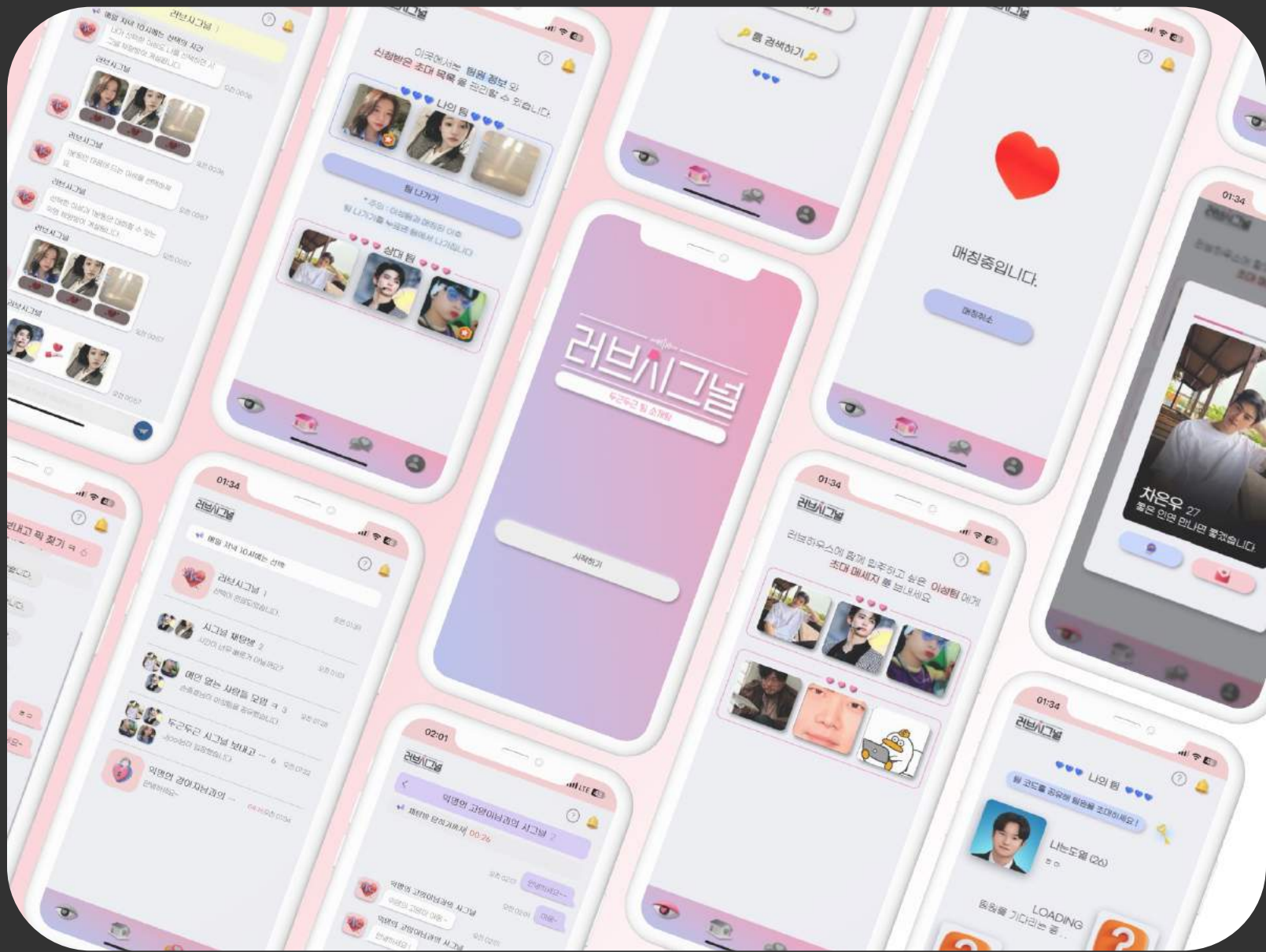
웹 푸시를 사용하기 위해 PWA라는 기술을 처음으로 도입해 적용해봤습니다. 푸시 알림을 사용에 사용자에게 알림 피드백을 줄 수 있다는 것은 장점이었지만 채팅이라는 서비스의 한계로 대부분의 사용자가 모바일에 집중되어있으며 모바일에서 알림창의 디자인이나, 백그라운드 상에서 앱을 제어하는데 제약이 있다는 점이 아쉬웠습니다. 만약 비슷한 서비스를 다시 만들게 된다면 모바일 네이티브 앱으로 구현하는 편이 좋을 것 같습니다.



익명의 상대와 제한 시간동안 나누는 시그널 채팅



매칭된 이성팀과 대화를 나누는 미팅방  
매일 밤, 진행되는 선택의 시간, 당신이 지목할 상대는 누구?  
선택의 결과에 따라 오픈되는 시그널 채팅방





# 쿡스케이프 요리사와 재료의 우당탕탕 술래잡기 게임

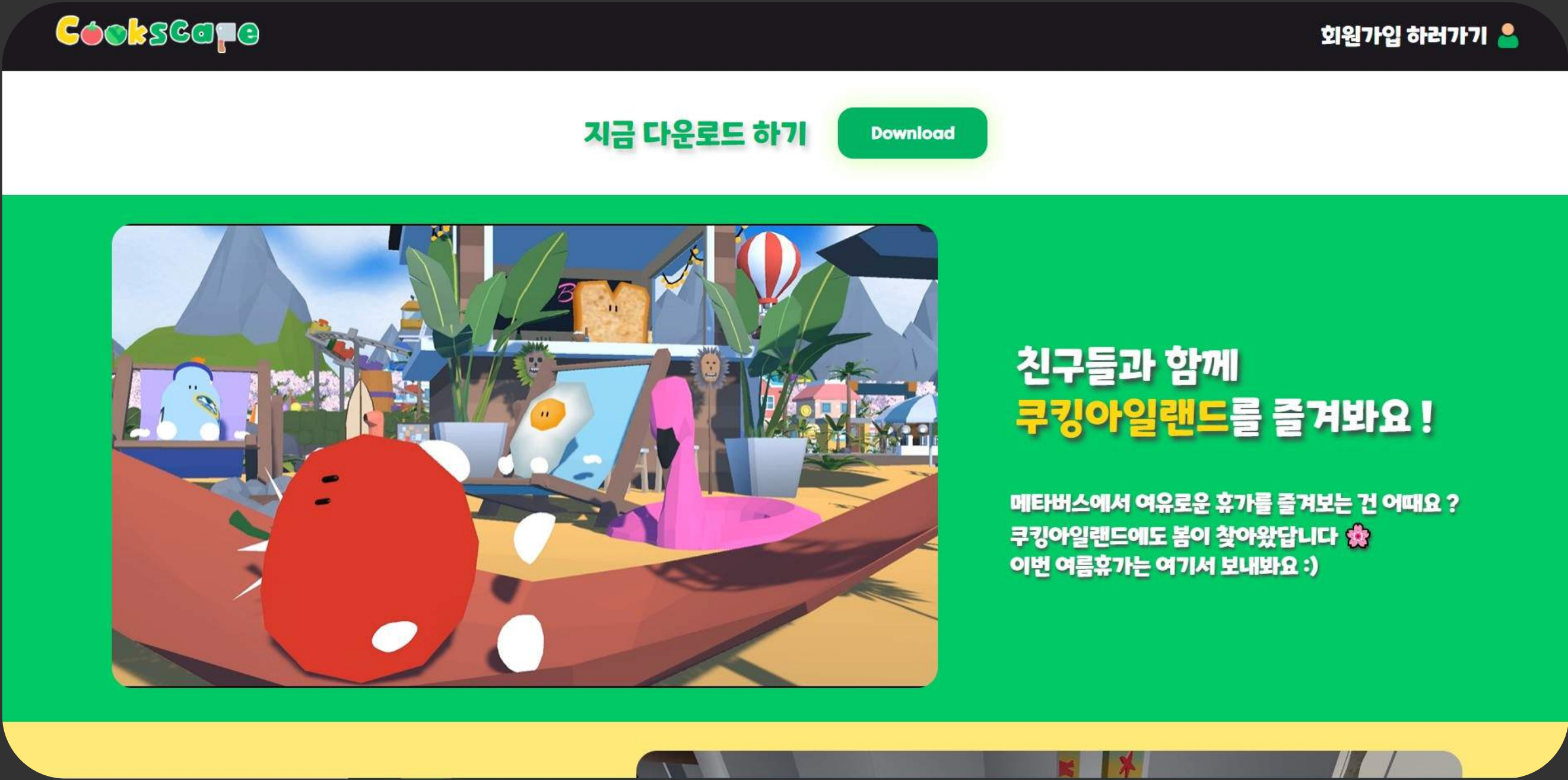
서비스 분류    메타버스 일대다 비대칭 술래잡기 게임  
기간    2023. 02 ~ 2023. 04 (7주)  
참여 인원    6명  
담당 업무    캐릭터 및 오브젝트 로직 개발 (Client)  
사용 기술      

## Concerns

배포 후 3D 기반의 개발환경에서 발생할 수 있는 다양한 오브젝트들로 인한 프레임 드랍 이슈가 사용자로부터 가장 많이 접수된 문제였었습니다. 다양한 시도를 해보았지만 가장 의미 있었던 시도는 바라보는 방향의 오브젝트만 렌더링하는 Occulusion culling 기술과 현재 위치로부터 가까운 곳의 오브젝트만 렌더링하는 Cliping 기술을 적용하는 것이었으며 약 10~20 정도였던 평균 프레임을 40~50까지 끌어올릴 수 있었습니다.


## Review

Unity3D와 같은 게임엔진과 관련해 흥미가 있었던 팀원들과 함께 진행하는 프로젝트였습니다. 대부분이 익숙하지 않은 개발환경이었기 때문에 Git으로 부족한 대용량 형상관리, 렌더링 최적화, 캐릭터들의 디자인이나 모션을 입히기 위한 로깅 작업 등 많은 부분에서 어려움이 있었던 것 같습니다. 팀원들 모두가 함께 고민하고 노력한 만큼 재미있는 개발 기간이 되었고, 즐겁게 참여한 결과 프로젝트 우수상이라는 좋은 결과도 얻을 수 있었다고 생각합니다.





# 팜컴어스 한 손에서 만나보는 지역 농산물

서비스 분류	온라인 농산물 라이브 커머스 플랫폼
기간	2023. 01 ~ 2023. 02 (7주)
참여 인원	6명
담당 업무	FE 팀장, 라이브 판매 서비스 기능 개발
사용 기술	

## Concerns

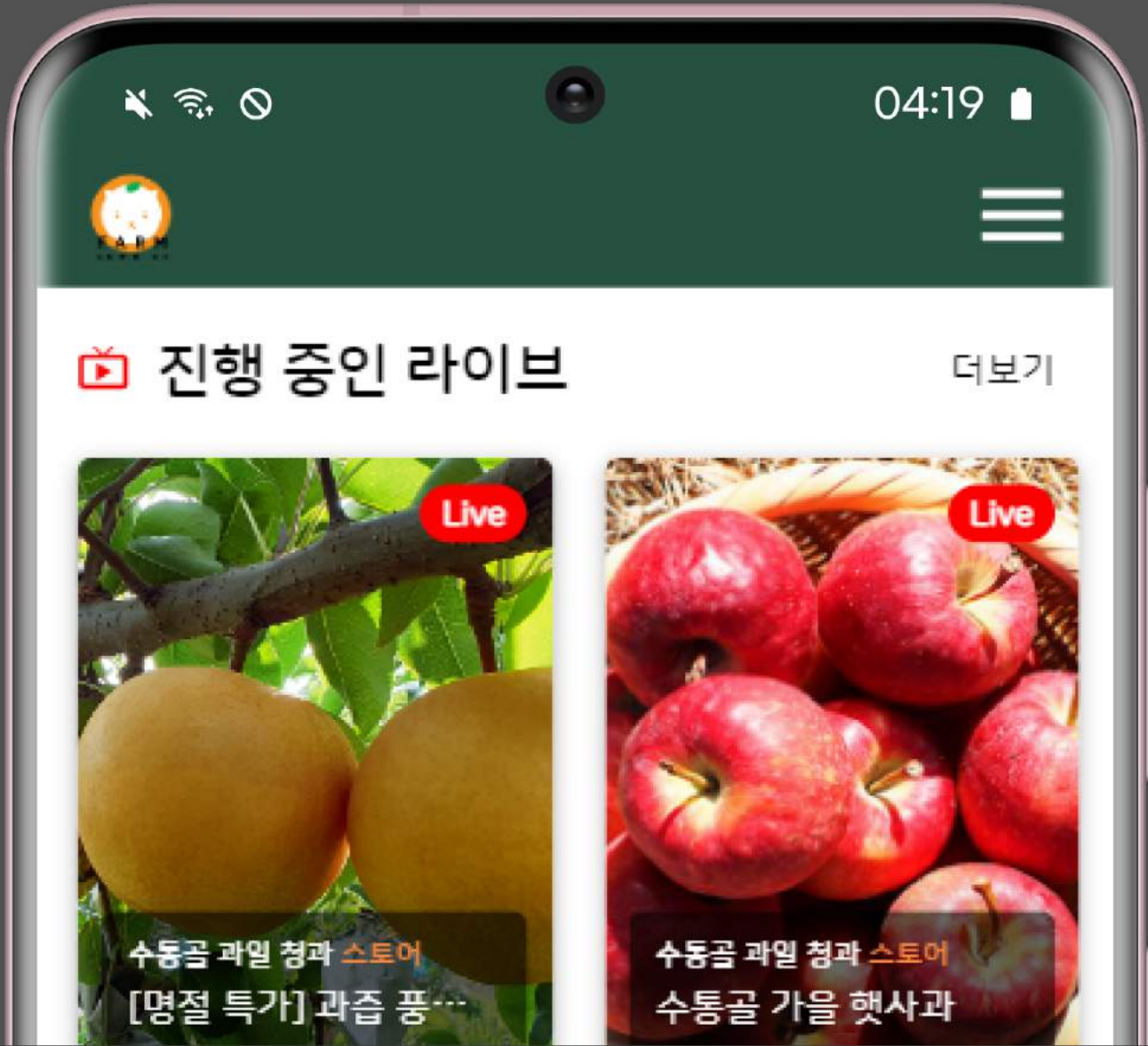
라이브 판매 서비스 기능을 개발하면서 실시간 라이브이기에 필요한 데이터 동기화 문제에 대해 가장 많이 고민을 했던 것 같습니다. 라이브 방송의 시청자 수, 실시간 채팅, 방송의 On/Off 여부는 WebRTC 기반의 OpenVidu 라이브러리를 활용하여 실시간으로 업데이트 할 수 있었지만, 판매 상품의 재고는 별도의 API 서버를 통해 요청이 처리되었기 때문에 재고 관리를 위해 새로운 WebSocket 서버를 두어야 했습니다만 일정에 없던 개발이 필요했던 만큼 기간 내에 배포까지 이루어지지는 못했습니다.

## Review

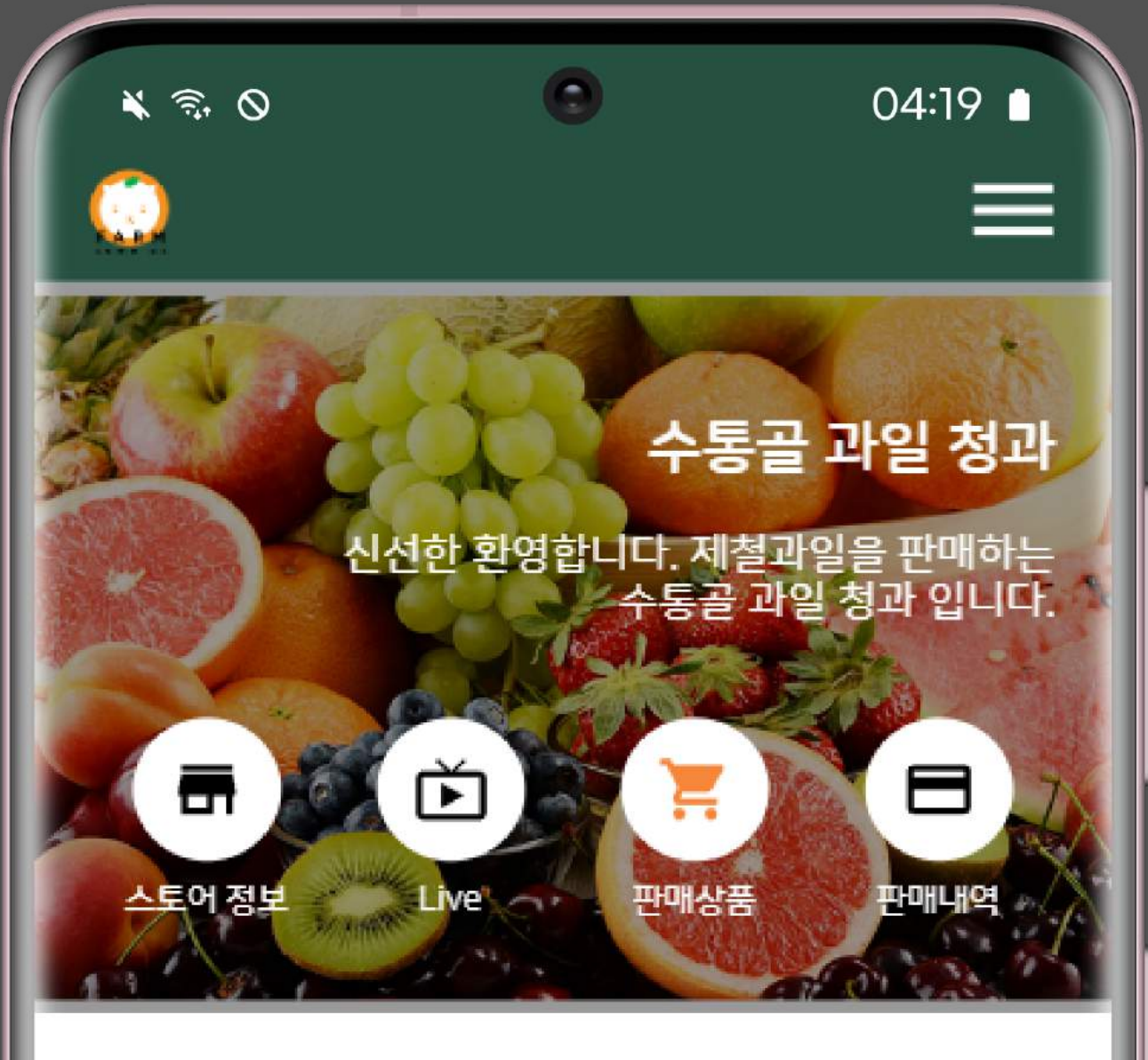
여러 사람과 프로젝트의 기획부터 개발, 배포, 서비스까지 이뤄지는 모든 과정을 겪으면서 다양한 경험들을 해볼 수 있었습니다. 함께 했던 팀원들 모두 프로젝트에 욕심이 있었던 만큼 많은 시간을 기획에 할애하였는데 그만큼 프로젝트 설계에 힘을 쏟지 못했던 것 같습니다. 특히 소켓 서버나, 기능 등 사양 변경으로 개발 일정 소화에 어려움을 겪으면서 프로젝트 설계 단계에서 작성되는 명세서의 중요성을 체감했던 시간이었습니다.



메인 화면에서 지금 진행 중인 라이브 방송을 한눈에



스토어 페이지에서는 마이 스토어의 판매 농산품과 라이브 관리



팜컴어스 서비스 기술 아키텍처

