



iOS개발자 유영웅

안녕하세요,
재치와 센스를 바탕으로 원하는 목표를 달성하는
신입 iOS 개발자 유영웅입니다.

Introduce

항상 지식과 경험을 갈구합니다.

- 새로운 기술을 도입하는 것을 즐기며, 그 기술로 어떤 결과물을 얼마만큼 효율적으로 만들어낼 수 있을지 고민합니다.

기록과 꾸준함을 추구합니다.

- 배운 내용을 블로그나 개인 노트로 정리하며, 직접 예제를 만들어보거나 프로젝트에 적용하려고 노력합니다.

서비스 품질 향상을 지향합니다.

- UI/UX에 관심이 많으며, 컴포넌트, 레이아웃 등 여러 요소를 직접 구현해 사용자 관점에서 사용자 친화적인 서비스를 개발합니다.

Skills

- swift
- Combine
- Alamofire
- RealmDB
- MongoDB
- SwiftUI
- concurrency
- Firebase
- Node.js

Contacts

Phone 010.7207.9912
E-mail dbduddnd1225@gmail.com
GitHub <https://github.com/QuaRang1225>
Blog <https://quarang.tistory.com/>

History

대덕소프트웨어마이스터고등학교

- 2015.03 ~ 2018.02 (졸업)
- 임베디드SW 전공

한밭대학교

- 2018.03 ~ 2022.02 (졸업)
- 융합기술학과 전공

위월드

- 2017.08 ~ 2022.02 (퇴사)
- 제품 수리 및 해외 기술 지원 및 생산 공정 관리

App Project



과람



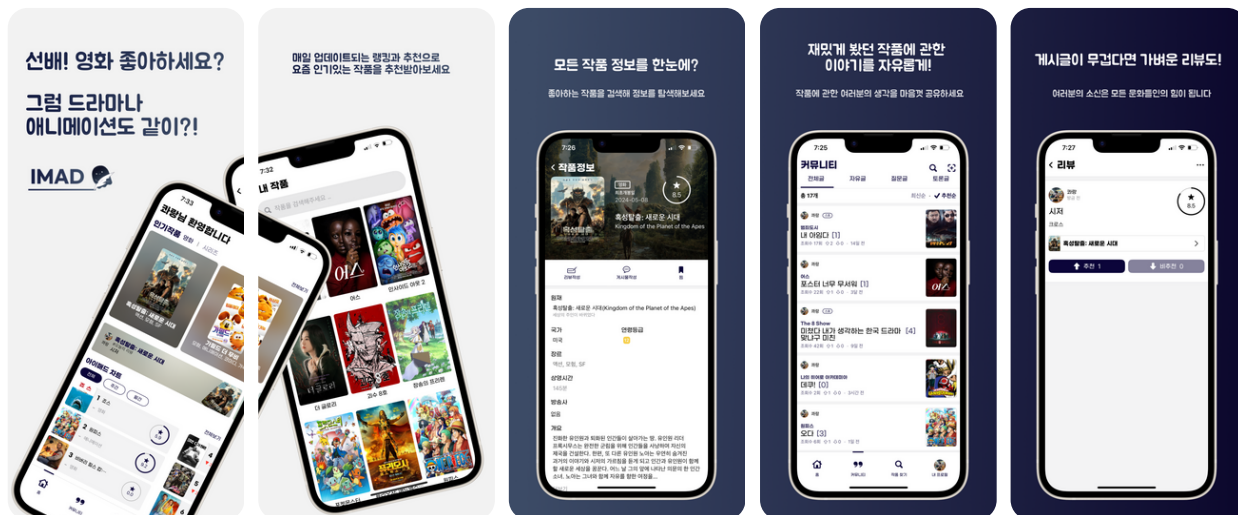
우리어디가



포켓덱스



아이매드



Link



GitHub



Figma



App Store

Overview

- 영상 작품정보를 확인하고 커뮤니티에 게시글과 리뷰를 작성할 수 있는 애플리케이션
- 본인이 관심 있는 작품의 장르를 설정할 경우, 관심 있을 만한 작품도 추천하며 랭킹 산출로 인기 글 확인 가능
- 팀 프로젝트(web, server, Android, iOS 각각 1인)
- 기여도 : 기획(33%), 디자인(90%), iOS앱 개발(100%)

Skills

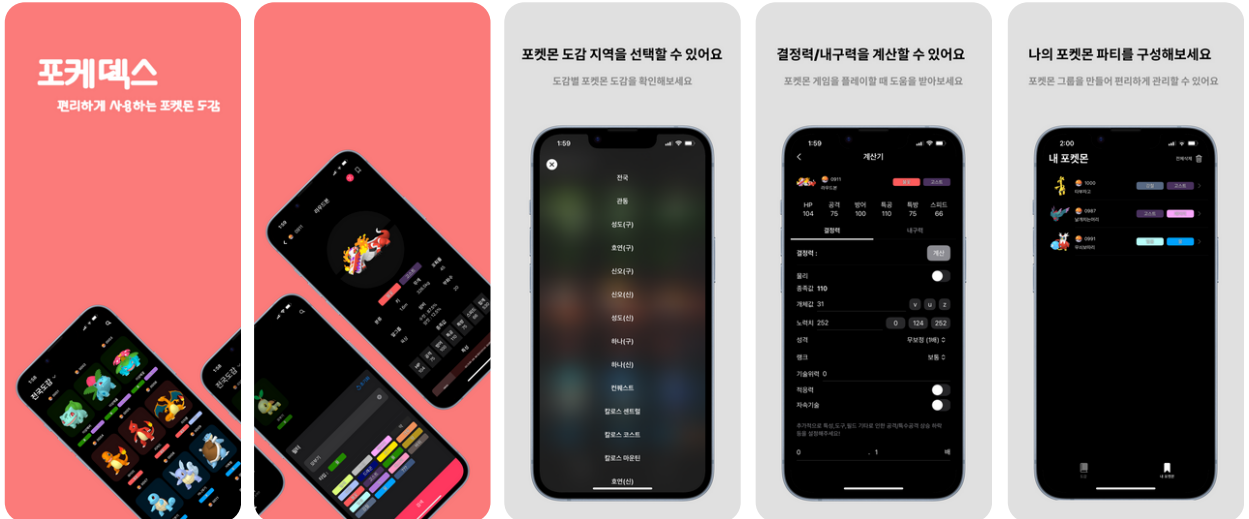
- SwiftUI, UIKit, Combine, Alamofire, Kingfisher, MVVM

Highlights

- AutoSizing FlowLayout, Sticky Header, CroplImageView 등 커스텀 UI 직접 구현
- Webkit을 사용하여 OAuth2 인증(카카오, 네이버, 구글, 애플)기능을 개발
- Interceptor 프로토콜을 활용하여 JWT 토큰 이벤트를 핸들링하는 로직을 직접 구현하여, 네트워크 요청의 인증과정을 효율적으로 관리
- Factory Pattern을 적용하여 여러 모델 객체를 하나의 뷰로 처리할 수 있도록 최적화하여, 객체 수만큼 별도의 뷰를 생성하는 문제 해결
- Combine 프레임워크를 사용하여 네트워크 통신에 대한 비동기 이벤트 데이터 스트림에서 객체 간의 순환 참조를 방지하기 위해 약한 참조와 캡처 리스트를 사용하여 메모리 누수 방지

Learned

- 각기 다른 포지션의 팀원들과 원활하게 소통하는 방법
- OAuth, JWT 등 서버 통신 관련 기술 학습
- @ViewBuilder, GeometryReader를 활용한 뷰 재사용성 강화 및 코드 이해도 증가
- 컴포넌트 명칭 및 UI/UX 용어 학습
- Git 브랜치 관리 및 이슈, 프로젝트 관련 문서 작성의 중요성 이해



Link



[GitHub-app](#)



[GitHub-server](#)



[GitHub-developer](#)



[App Store](#)

Overview

- 포켓몬 관련 정보와 게임데이터 계산을 도와줄 수 있도록 만들어진 애플리케이션
- 포켓몬 도감, 종족 값 계산기, 북마크 기능 지원
- 최초 개발 기간 : 2023.05 ~ 2023.07/2024 (서비스 진행 중)
- 기여도 : 기획, 디자인, iOS앱개발, 서버개발 (100%)
- 누적 다운로드 수 (2024년 7월 기준) : 약 1800명

Skills

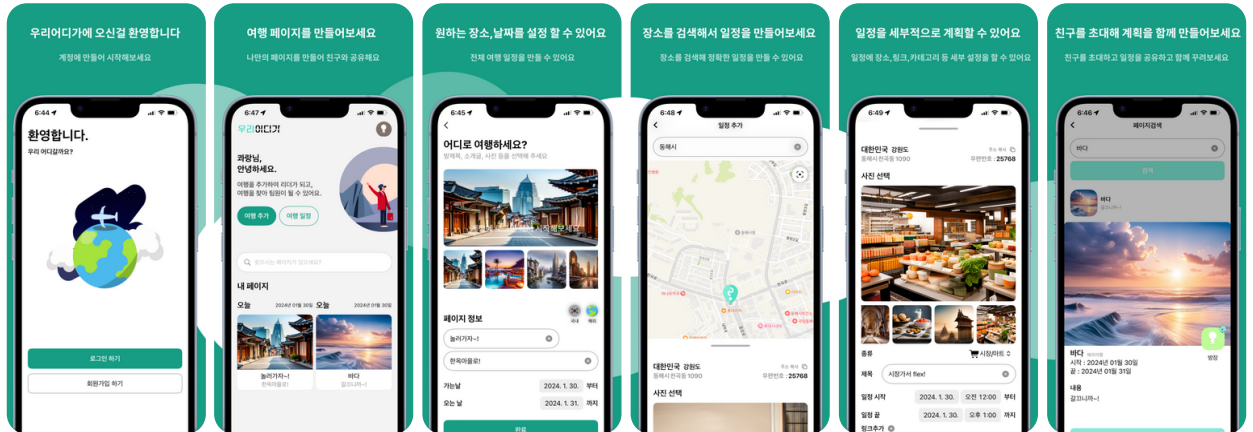
- iOS : SwiftUI, Alamofire, RealmDB, Kingfisher, Concurrency, MVVM
- 서버 : Node.js, Express, AWS Elastic Beanstalk, MongoDB

Highlights

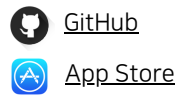
- 데이터베이스 CRUD 기능을 중심으로 한 개발자용 테스트 애플리케이션과 이를 기반으로 한 사용자용 서비스 애플리케이션을 각각 구축
- 서버와 클라이언트의 역할 및 기능을 명확히 구분해 각각의 의존성 문제를 해결
- 사용자 앱 & 개발자 앱
 - 트리 구조를 직접 구현하여 계층적 데이터 시각화와 코드 최적화를 실현
 - Swift Concurrency의 TaskGroup을 사용하여 네트워크 비동기 이벤트 처리 속도를 개선
 - 유저가 보고있는 페이지의 끝까지 도달했을 때 다음 페이지 데이터를 미리 요청하여 불필요한 로딩 최소화 및 사용자 편의성 증대
 - 데이터 저장 시 포켓몬 도감 업데이트로 인한 빈번한 스키마의 변경을 고려해 유연하게 대처할 수 있도록 Realm DB를 활용
- 서버
 - Mongoose를 활용해 MongoDB 컬렉션에 저장할 모델 생성 및 스키마 정의
 - 공식 포켓몬 API의 데이터를 전용 서비스 서버에 ETL하여 앱에서 발생하는 API 요청 트래픽을 최소화

Learned

- 클라이언트와 서버 간의 통신 방식을 깊이 있게 이해 및 아키텍처 설계 능력 향상
- 문제 원인 분석 능력 향상 및 사용자 중심 개발 경험



Link



Overview

- 여행자들과 함께 여행 계획 수립과 일정 공유 및 관리를 도와주는 폐쇄형 SNS 기반 애플리케이션
- 사용자들과 페이지를 만들어 서로 여행일정을 위치별로 추가하는 기능 지원
- 기여도 : 기획, 디자인, iOS앱개발 (100%)

Skills

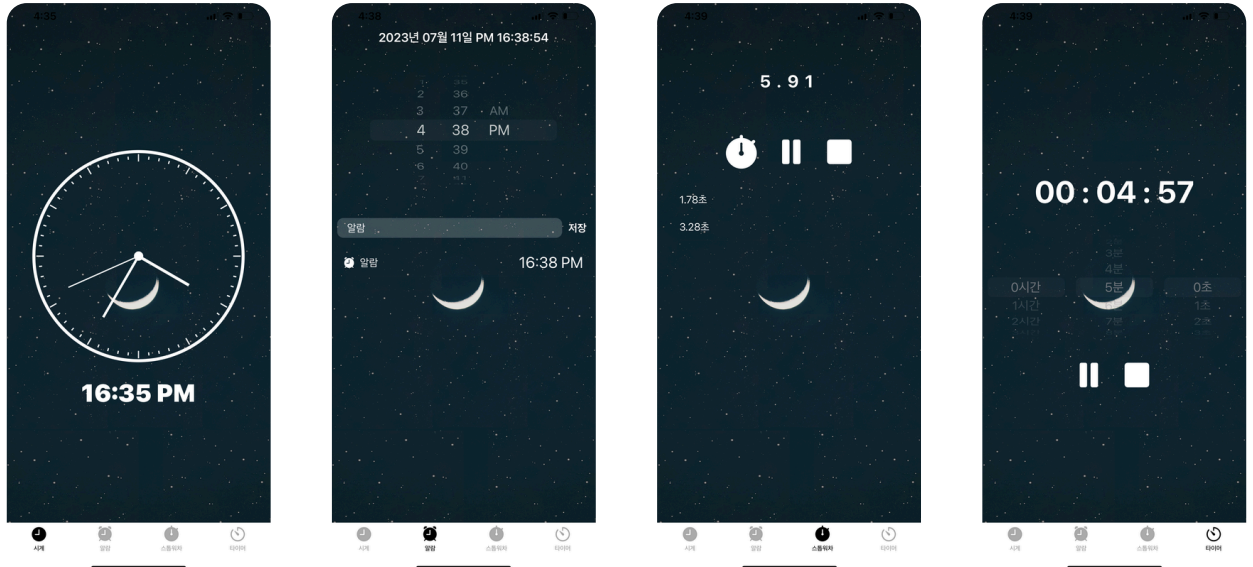
- SwiftUI, UIKit, Firebase/FireStorage, Kingfisher, CoreLocation, Mapkit, Concurrency, MVVM, fastlane

Highlights

- Firestore를 사용하여 이미지를 업로드 및 삭제, URL 다운로드 기능을 구현
- MapView의 Delegate 메서드를 Coordinator에서 구현하여 지도 상의 상호작용 이벤트를 처리
- Combine과 CoreLocation을 활용하여 사용자가 문자를 입력할 때마다 해당 위치의 주소를 실시간으로 리스트로 출력해 사용자 편의성 증대
- 모듈화된 Firestore CRUD 클래스와 이를 기반으로 한 데이터 로드 및 저장 메서드를 포함한 ViewModel을 구축하여 데이터 관리와 UI 간의 효율적인 통합을 달성

Learned

- Firebase SDK, Kingfisher 등 외부 라이브러리 사용 경험
- 비동기 이벤트 처리를 통해 concurrency와 GCD의 차이를 이해하고 구분
- SwiftUI와 UIKit을 혼용하여 각각의 역할과 장단점을 파악
- 데이터 모델링 및 DB 관리 능력을 향상
- 데이터 변화에 따른 네비게이션 이벤트 처리를 통해 전반적인 앱 상태 관리를 이해



Link

 [GitHub](#) [App Store](#)

Overview

- 가벼운 푸시 알림으로 시간을 알리는 알람
- 타이머, 스톱워치 아날로그 시계 등 지원
- 기여도 : 기획, 디자인, 개발(100%)

Skills

- SwiftUI, CoreData, UserNotification

Highlights

- 타이머 실행 중에 앱이 활성/비활성 상태 및 백그라운드 모드로 전환될 때의 시간 차이를 계산하고, 이를 통해 정확한 시간에 알람이 울리도록 설계하여 푸시 알림 지연 문제를 개선
- CoreData의 Entity를 설계하여 데이터의 구조를 명확히하고 효율적으로 데이터를 관리하여 앱의 성능 향상과 유지보수성의 증대
- 타이머 또는 알람이 종료될 때 UserNotification을 사용하여 사용자에게 푸시 알림을 전송하여 기존 알람의 시끄러운 문제를 해결

Learned

- 코드의 역할에 따라 파일을 효과적으로 분리하는 기법을 습득
- 주기적으로 리팩토링을 적용하여 유지보수성에 대한 이해도 증가
- 타이머와 알람 기능을 개발하며 앱의 생명주기에 대한 이해를 심화
- CoreData, UserNotifications 등을 사용하여 전반적인 내부 프레임워크 사용 경험

Other

오픈소스 라이브러리 기여 시도 및 커스터마이징

2023.01



- 프로젝트에 필요한 오픈소스 라이브러리를 사용하여 네트워크 기능을 개발하던 중 DTO형식 타입 에러 검출
- 해당 라이브러리 커스터마이징 후 기여 시도 및 프로젝트 적용
- 실제 서비스앱의 과도한 예외처리 방지로 개발 시간 및 코드 수 20% 단축

오픈소스 라이브러리 배포 및 관리

2023.12



- UI 애니메이션 컴포넌트 패키지 제작 및 배포
- 사용방법 및 설치 방법 문서화
- 실제 프로젝트에 적용(아이매드 앱)

CS 스터디

2024.01 ~ 2024.06



- 래퍼런스 도서를 지정하여 CS 스터디 진행
- 컴퓨터구조, 네트워크, 알고리즘