Portfolio

iOS Developer

한영신

Dev History

Experience

한 영 신

iOS Developer

다양한 모바일게임 런칭 경험,
모바일 플랫폼에 대한 이해,
기초 개발 역량을 가진
준비된 주니어 개발자

[2015] 덕수상업고등학교 디지털콘텐츠과(정보처리 전공) 졸업
[2021] 소프트스퀘어드 라이징프로그래머 iOS개발자 양성 과정 수료
[2021] 한양사이버대학교 컴퓨터 공학과 졸업
[2021] 수익형 앱런칭 동아리 Makus, iOS개발자로 활동 중

[2014-2019] 넥슨네트웍스 모바일 게임QA
- 게임 콘텐츠/밸런스/퍼블리싱QA, 앱스토어 검수 항목 테스트
- 보안 취약점QA : 메모리 변조, 네트워크 패킷 변조 테스트
- JIRA, Confluence, Slack 기반 업무 환경 활용

Summary

Experience

JIRA, Conlufne, Slak, Trello 협업툴 활용
다양한 커뮤니케이션 경험
여러부서와의 협업, 일정 조율 경험
프로젝트의 목표 달성을 위한 마인드셋
정리하고 공유하는 습관

Skill Set Summary

[AOS][iOS] 앱개발 경험 보유
[AOS] 보안취약점에 대한 이해/분석 경험 보유
[iOS] 앱 출시 경험 보유
[Dev] 클라이언트, 서버, API 활용 경험 보유
[Dev] Git에대한 이해/사용 경험 보유
[Web] 클라이언트 ~ 배포까지의 경험과 프로세스에 대한 이해
[ETC] SQL, Linux, AWS

iOS Projects

[팀] 리딩피스 앱 출시
[팀] Grip앱 모의외주
[개인] 게임 닉네임 중복 체크 앱
[개인] 위치 기반 날씨 앱
[개인] 모두의 커피 앱
[개인] 주요 음원챠트 비교 앱

AOS Projects

[개인] 블루투스를 활용한 다이어리 앱
[실무] 해킹 취약점 분석 업무

Web Projects

[개인] 북마크 기록 사이트
[실무] 테스트 자동화 스크립트 작성

iOS Projects

- 2021.03 - 리딩피스 앱 출시
- 2021.02 - Grip앱 클론 개발
- 2021.01 - 게임 닉네임 중복 체크 앱
- 2020.05 – 위치 기반 날씨 앱
- 2020.04 - 모두의 커피 앱
- 2020.02 - 주요 음원챠트 비교 앱

2021.03

iOS Project

리딩피스

독서 커뮤니티, 챌린지 앱

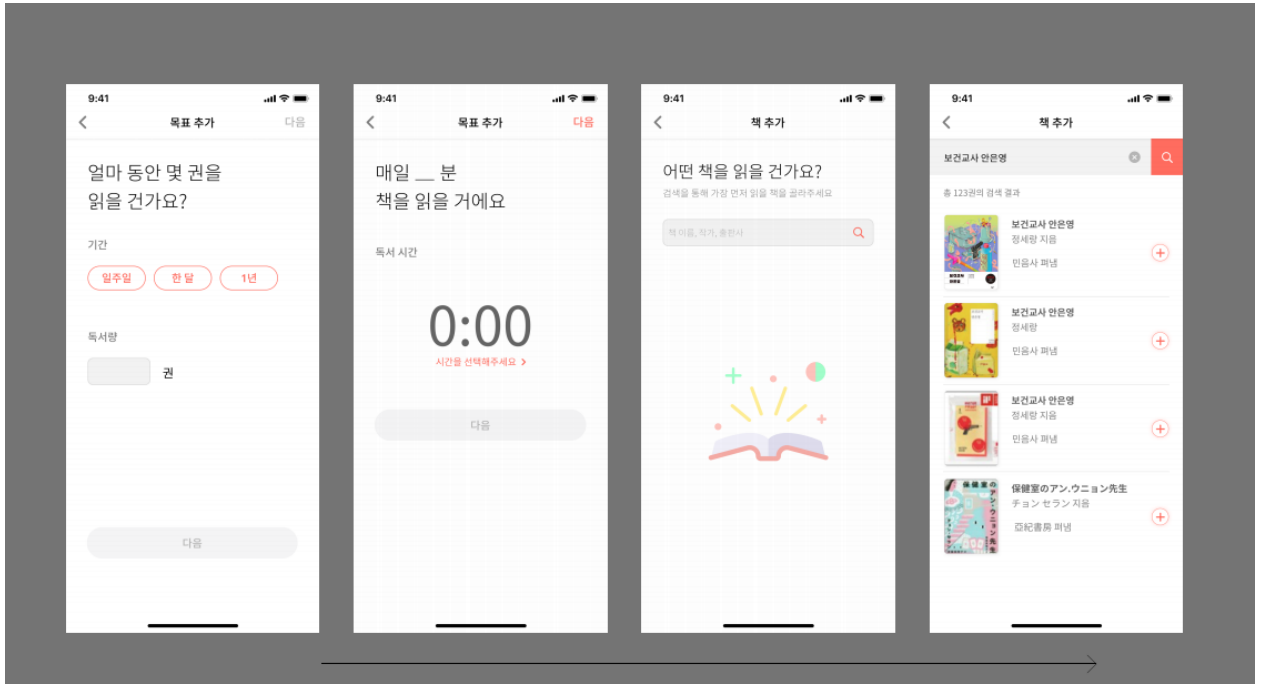
팀 프로젝트

기간 2021.02 - 2021.03

Skills

스토리보드 Scene기반 협업
제네릭을 활용한 API 통신, SpriteKit 애니메이션

기여도 목표 설정, 책 추가, 타이머 기능 개발

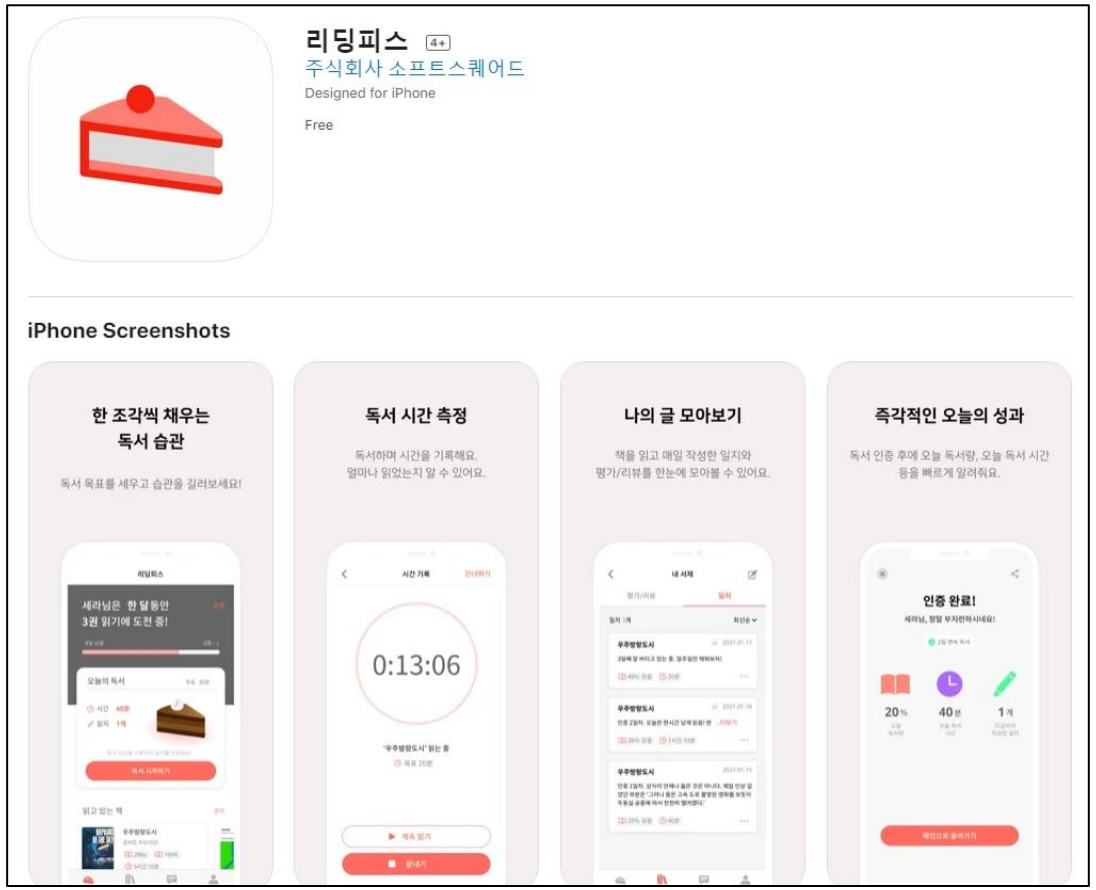


리딩피스

What I Learned

: 팀원들과 실제 앱 출시를 진행하면서 협업 프로세스 숙지

: 앱 런칭에 필요한 제반사항 숙지 (Signing, TestFlight, 빌드 버전/타겟 등)



리딩피스

What I Learned

```swift
protocol Requestable {

    associatedtype ResponseType: Codable

    var endpoint: String { get }
    var method: Network.Method { get }
    var query:  Network.QueryType { get }
    var parameters: [String: Any]? { get }
    var headers: [String: String]? { get }
    var baseUrl: URL { get }
    var timeout : TimeInterval { get }
    var cachePolicy : NSURLRequest.CachePolicy { get }
}

extension Requestable {

    var defaultJSONHeader : [String: String] {
        return ["Content-Type": "application/json"]
    }
}

enum NetworkResult<T> {
    case success(T)
    case cancel(Error?)
    case failure(Error?)
}

class Network {

    public enum Method: String {
        case get = "GET"
        case post = "POST"
        case put = "PUT"
        case delete = "DELETE"
        case patch = "PATCH"
    }

    public enum QueryType {
        case json, path
    }
```

01 Issue

- 여러 개발자가 API를 연동하면서 코드 일관성 저하가 우려됨

02 Problem

- 여러 ViewController에 API 호출에 필요한 코드가 산재함

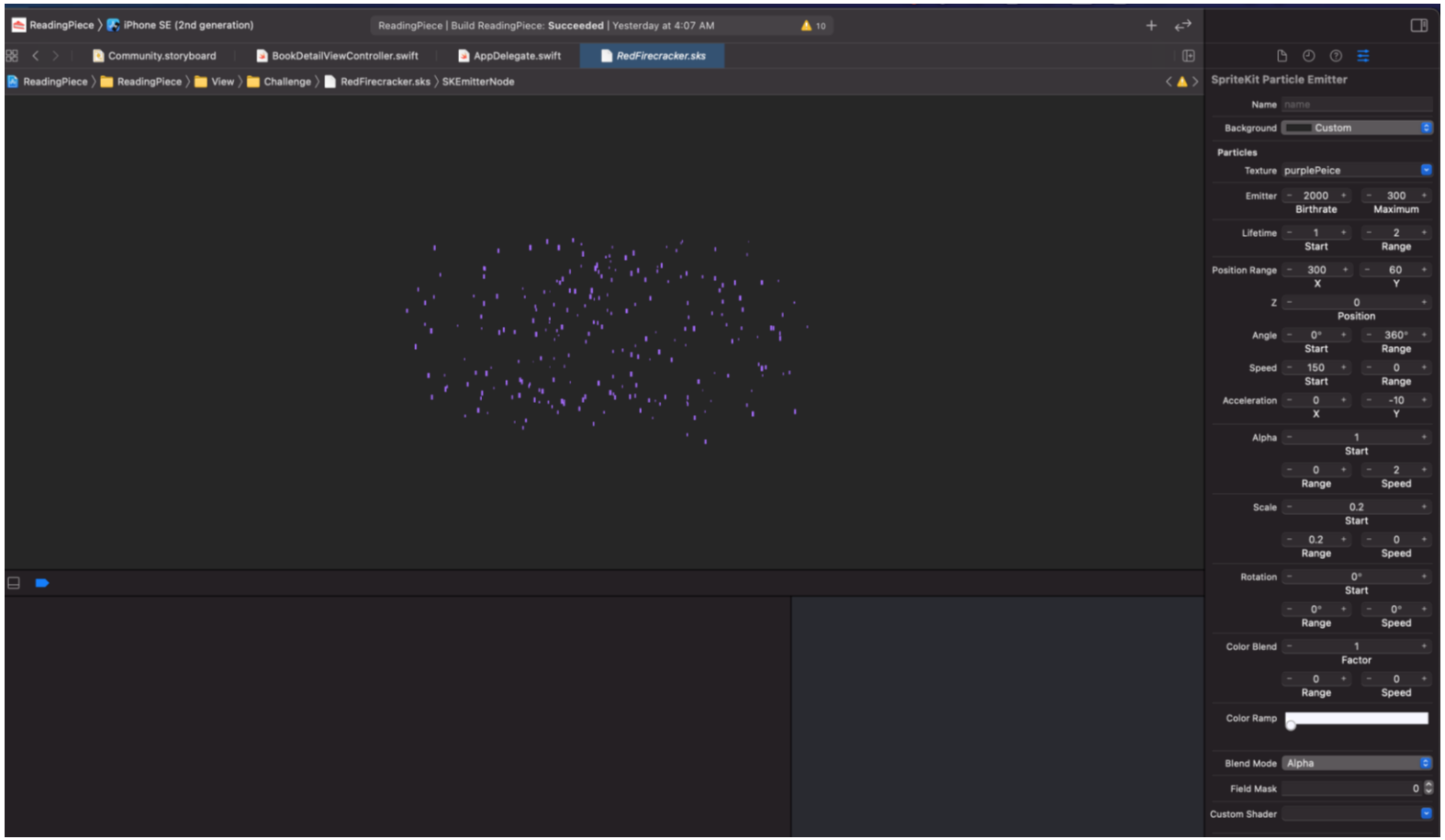
03 Solution

- 제네릭, Protocol을 이용해 공통으로 사용 가능한 객체 생성
- 다양한 HTTP메소드에 대응 가능하도록 구조화 (GET, POST, PUT, PATCH, DELETE)

리딩피스

What I Learned

: SpriteKit 기반 파티클 애니메이션 제작 (SKScene 활용)



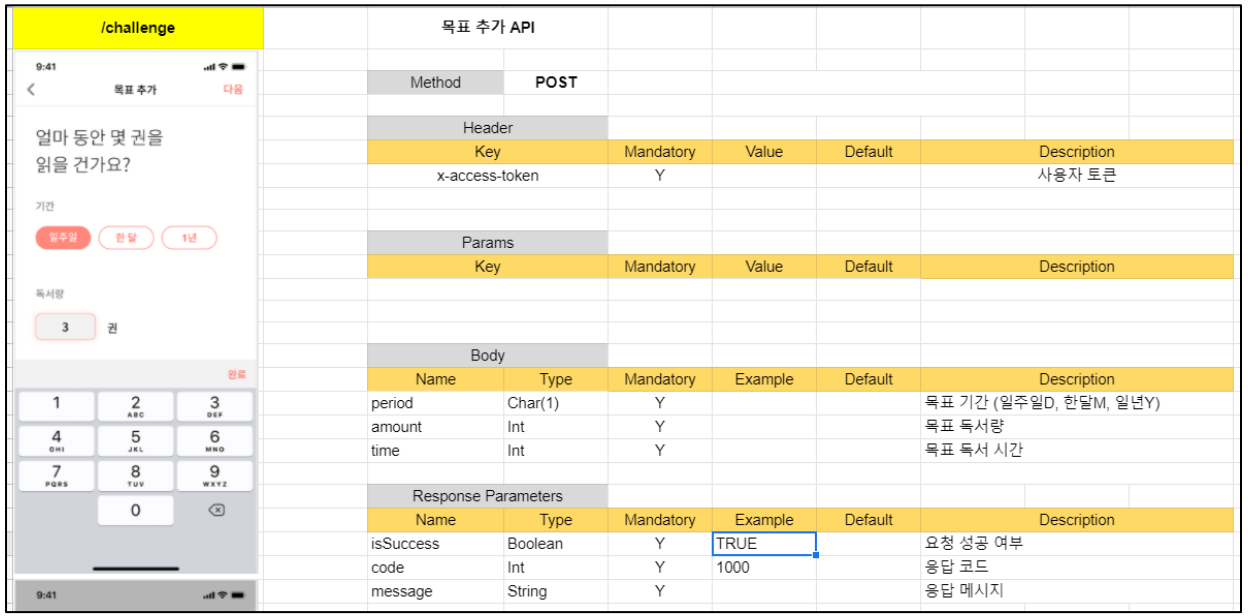
리딩피스

What I Learned

: Git을 이용한 iOS개발자간 협업 프로세스 이해 (branch, merge)

: 디자이너와의 협업 프로세스 이해 (제플린, 피그마)

: 서버개발자와의 협업 프로세스 이해 (API구조 논의)



목표 추가 API

Method	POST

Header

Key	Mandatory	Value	Default	Description
x-access-token	Y			사용자 토큰

Params

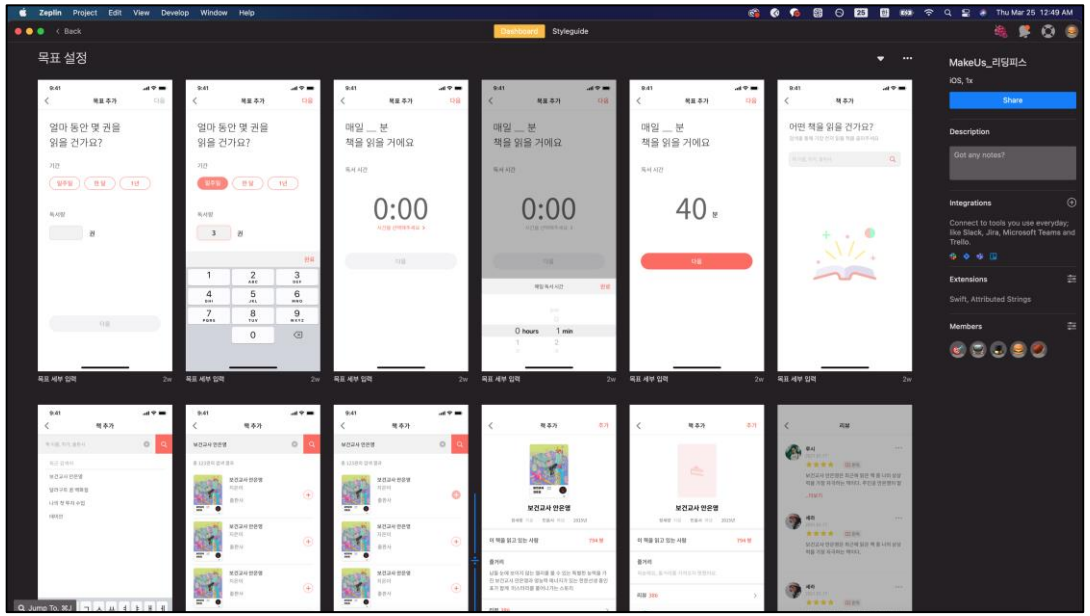
Key	Mandatory	Value	Default	Description

Body

Name	Type	Mandatory	Example	Default	Description
period	Char(1)	Y			목표 기간 (일주일D, 한달M, 일년Y)
amount	Int	Y			목표 독서량
time	Int	Y			목표 독서 시간

Response Parameters

Name	Type	Mandatory	Example	Default	Description
isSuccess	Boolean	Y	TRUE		요청 성공 여부
code	Int	Y	1000		응답 코드
message	String	Y			응답 메시지



2021.02

iOS Project

Grip

개인방송, 쇼핑몰 앱 클론 코딩

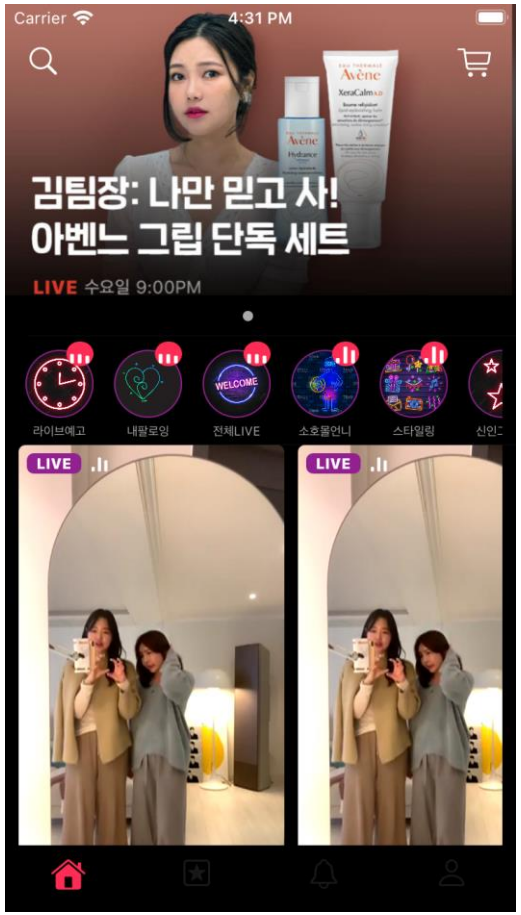
팀 프로젝트

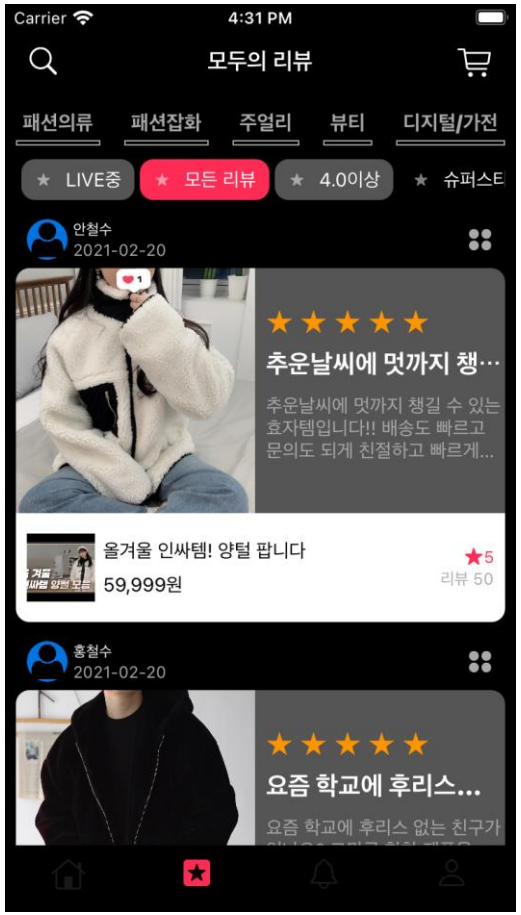
기간 2021.02

Skills

Xib기반 화면설계, 간략화된 Viper 패턴, protocol 기반 데이터 전달
네이버 소셜로그인, 동영상 재생, NavigationBar 커스터마이징

기여도 클라이언트 전체 개발





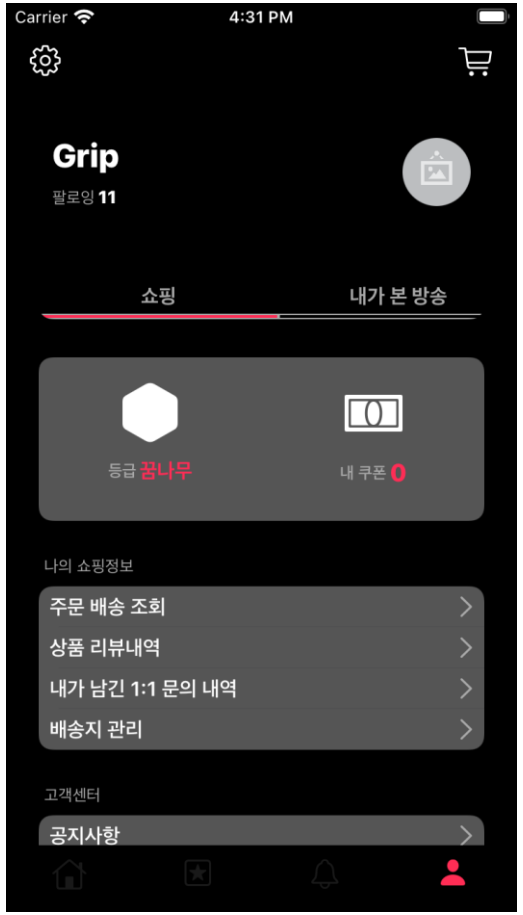
Grip

Summary

: 개인 홈쇼핑 방송 플랫폼 앱을 클론하여 만든 앱 [시연영상]

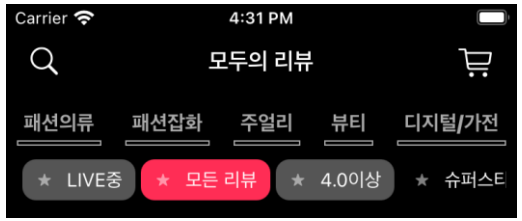
카테고리별 영상 제공

리뷰 상세



My Page

쿠폰 리스트




```
import Foundation

protocol ReviewFilterCellDelegate {
    func selectedReviewFilter(selectedFilter:String)
}

protocol ReviewCategoryFilterCellDelegate {
    func selectedCategoryFilter(selectedCategory:String)
}

class ReviewFilterTableViewCell: UITableViewCell {
    @IBOutlet weak var reviewFilterCollectionView: UICollection
    static var identifier: String = "ReviewFilterTableViewCell"
    var cellDelegate: ReviewFilterCellDelegate?
```

01 Issue

- 리뷰 필터링을 위해 TableView와 TableViewCell 간의 데이터 전달 필요

02 Solution

- TableView와 TableViewCell 간에 Delegate 패턴으로 필터 여부 데이터 전달
- Protocol Oriented Programming에 대한 이해

2021.01

iOS Project

게임 닉네임 중복 검사

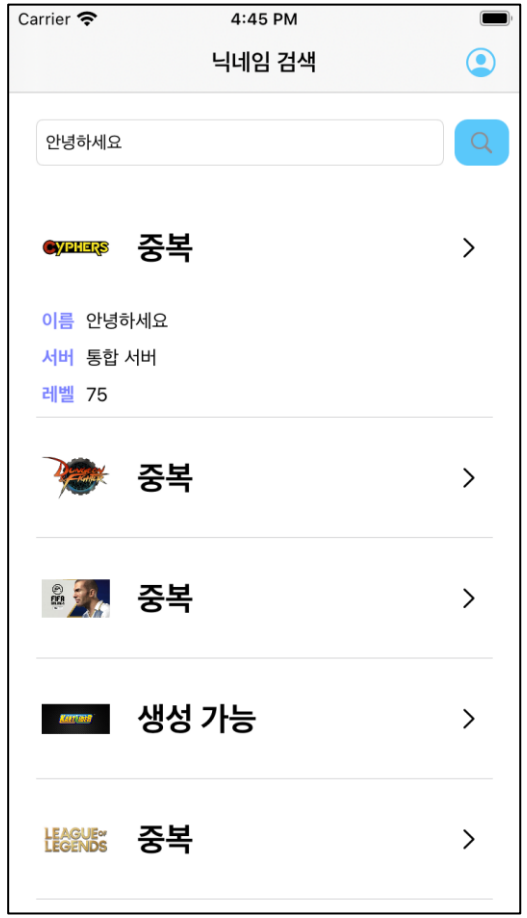
게임사 API를 활용한 닉네임 중복 검사 앱

개인 프로젝트

기간 2021.01

Skills

Dispatch Group기반 네트워크 처리, Multi-Thread 프로그래밍
Expendable Table View Cell, 카카오 소셜 로그인



2020.05

iOS Project

미세한 후추

미세먼지, 날씨 정보 제공 앱

개인 프로젝트

기간 2020.05

Skills

CoreLocation기반 사용자 위치, Info.plist 권한 처리
FCM기반 푸시메세지, AWS EC2

미세한 후추

What I Learned

: 디바이스 토큰 저장에 필요한 간단한 서버를 직접 구현하면서 푸시 서비스에 대한 이해

: FCM기반 푸시 서비스 개발

```python
from fastapi import FastAPI, Query
import uvicorn
from DB_manager import TokenDBManger

database = TokenDBManger()
app = FastAPI()


@app.get("/")
def root():
    return {"tokens": database.getTokens()}


@app.post("/sendToken/")
def setToken(token: str):
    database.addTokens(token)
    return {"rsponse": 200}


if __name__ == "__main__":
    uvicorn.run("main:app", host="0.0.0.0", port=8080)
```

알림	상태	플랫폼	시작/전송
테스트 푸시	완료됨	iOS	2020. 12. 1. 오전 9:39
미세먼지 좋음!!	완료됨		2020. 6. 26. 오전 12:31
미세먼지 좋음	완료됨		2020. 6. 26. 오전 12:31
미세먼지 좋음	완료됨		2020. 6. 26. 오전 12:20
미세먼지 좋음	완료됨	iOS	2020. 6. 25. 오전 10:58
미세먼지 수치 : 80	완료됨	iOS	2020. 6. 24. 오후 12:57

2020.04

iOS Project

모두의 커피

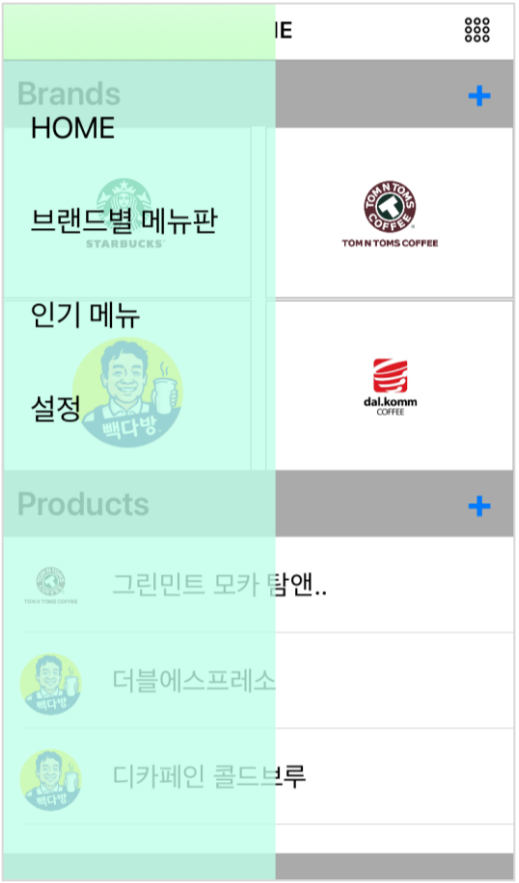
주요 커피 브랜드메뉴판, 후기 공유 앱

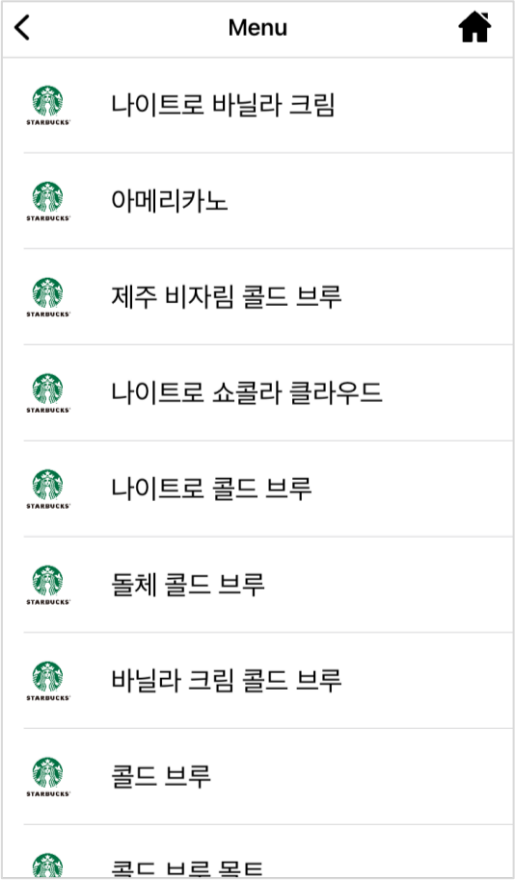
개인 프로젝트

기간 2020.04

Skills

Firebase SDK 활용(Auth, Firestore), NavigationController



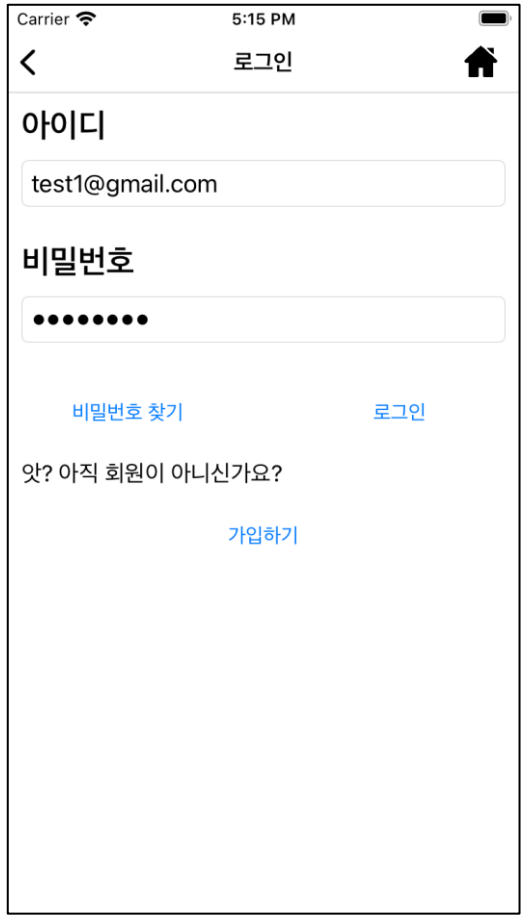


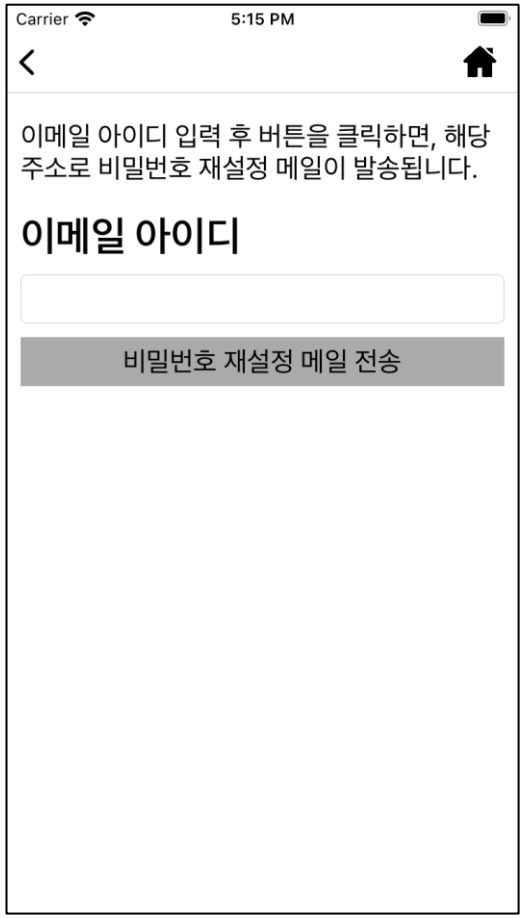
모두의 커피

What I Learned

: View Controller생명주기, Navigation Controller에 대한 이해

: Firebase 기반 회원 기능(회원가입/탈퇴, 로그인/로그아웃, 비밀번호 변경, 비밀번호 찾기) 개발





2020.02

iOS Project

음원챠트 랭킹 비교

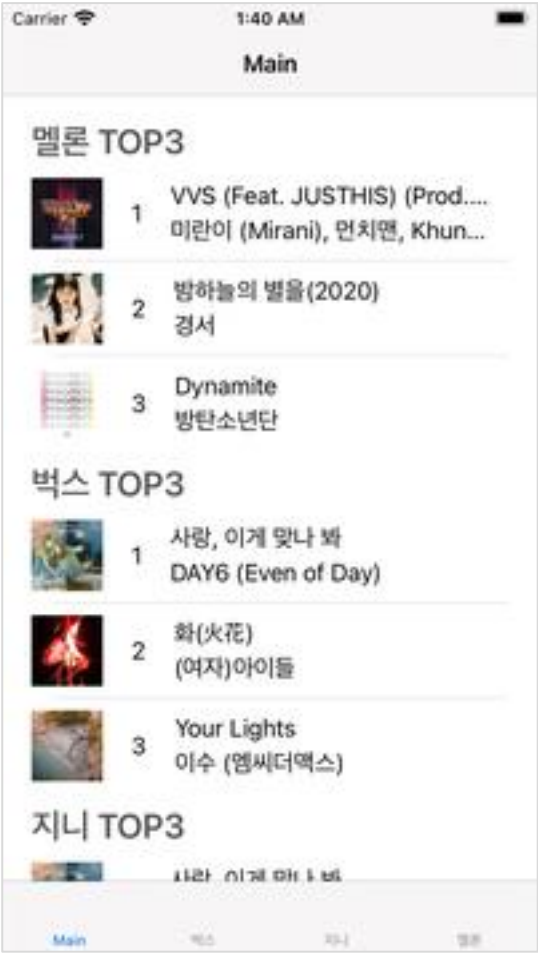
주요 음원챠트 랭킹 정보 제공 앱

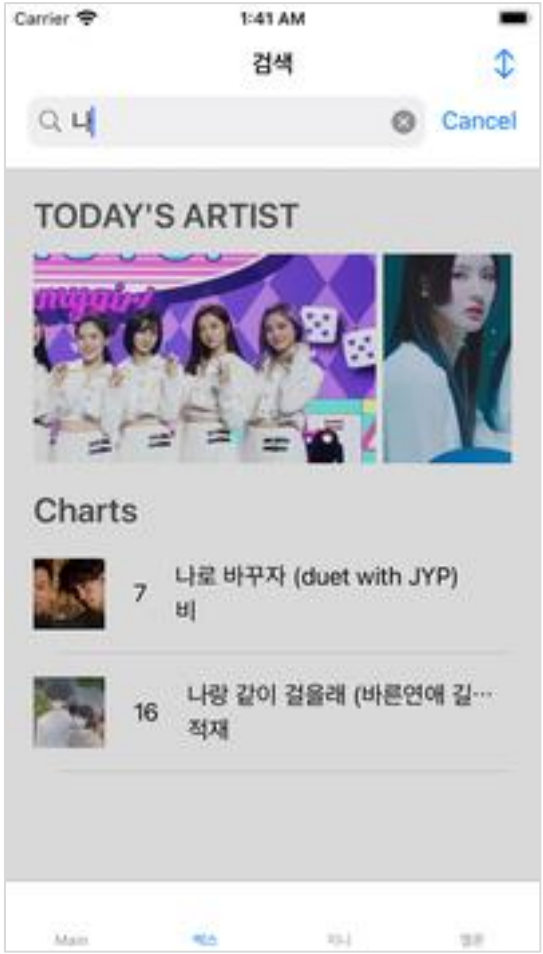
개인 프로젝트

기간 2020.02

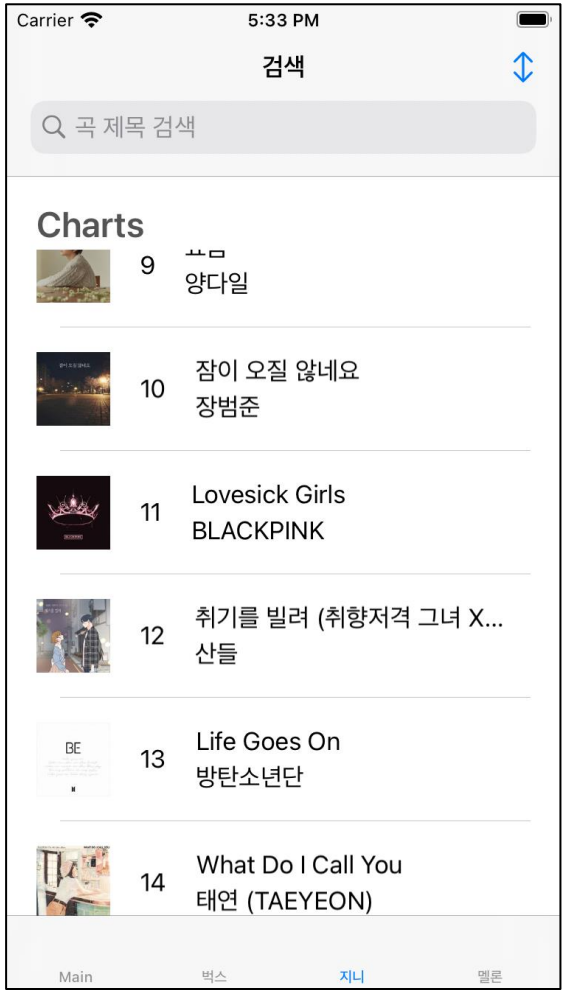
Skills

이미지 비동기 처리, Search Controller, TableView DataSource





음원랭킹 비교



01 Issue

- 화면 스크롤시 프레임 드랍 발생

02 Problem

- TableView Cell을 Reuse하는 과정에서 이미지URL을 반복적으로 로드하여 부하 발생

03 Solution

- KingFisher를 통한 이미지 비동기 처리로 해결,
- 자료 조사 과정에서 다른 대응방안 [스켈레톤UI, Data Prefetch] 기술에 대해 숙지

AOS Projects

- 블루투스를 활용한 다이어리 앱
- 해킹 취약점 진단/분석 업무 수행

성장 다이어리

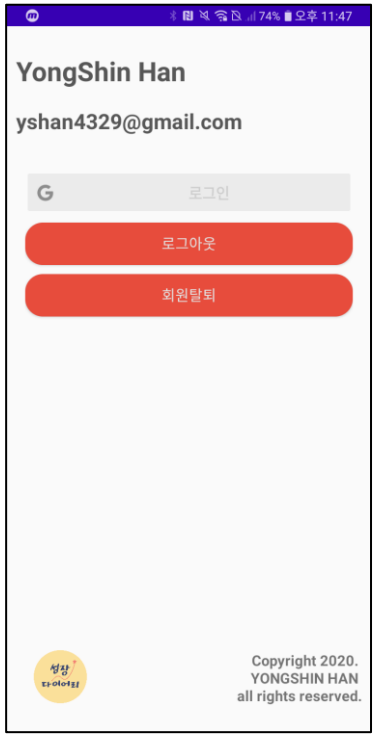
졸업 프로젝트 | AOS

기간 2020.09 – 2020.11

프로젝트 특징

아두이노 블루투스 모듈을 결합한 다이어리앱

- Kotiln, Arduino, Bluethooth, FireStroe, Firebase Auth



성장 다이어리

What I Learned

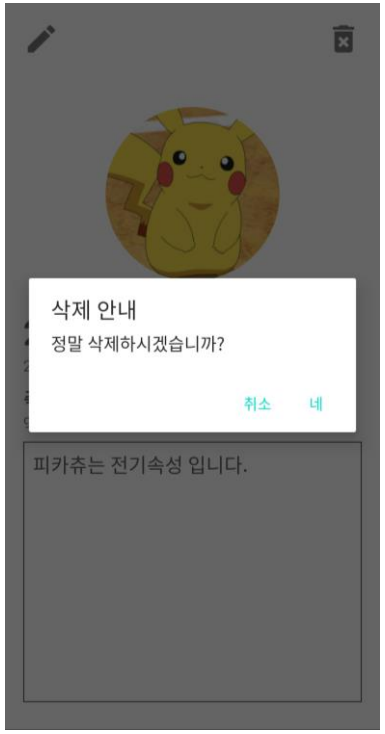
iOS와 같은 양대 모바일 환경인 AOS 개발환경을 이해하기 위해 진행

- CRUD에 필요한 화면 설계, 안드로이드 프로젝트 구조, 생명주기, 기본적인 데이터 통신

게시글 목록(시간순)

게시글 작성

기록 수정 화면



기록 삭제 확인 팝업

보안검수(CQA)

회사 실무 | AOS

기간 2015 ~ 2016

프로젝트 특징

게임QA 재직 중 2년 여간 AOS 런칭 게임들에 대한 취약점 분석 업무 진행

- 상시로 상용 해킹/크래킹 툴의 악용 가능 여부 검증 업무 진행
- 런칭 게임 클라이언트 / 서버 단 취약점 분석

목차 – 테스트 시도 내용

1. **메모리 변조**
   - 메모리 검색 툴 사용 가능 여부 확인
   - 게임에 영향을 줄 수 있는 요소 검색과 조작 가능 여부 확인
   - 게임에 영향을 줄 수 있는 요소 확인
2. **코드 변조**
   - Apk 디컴파일
   - Apk 소스코드 수정 후 게임 실행 여부 확인
3. **BlueStacks를 이용한 어뷰징 요소 확인**
   - PC구동 및 중복 접속 가능 여부 확인
   - 중복접속을 악용한 어뷰징 요소 확인
4. **프리덤을 이용한 결제우회**

보안검수(CQA)

회사 실무 | AOS

기간 2015 ~ 2016

담당 내용

- 클라이언트 사이드 취약점 검증 업무

- 메모리 변조, 스피드핵, 루팅, 탈옥, 앱 리패키징, 디컴파일

- 서버 사이드 취약점 검증 업무

- WireShark를 이용한네트워크 패킷 난독화 여부 검증

- 모바일 플랫폼, 운영체제 보안 환경에 대한 이해도 보유

CQA 검수 보고서 샘플_한영

```
Public Sub EnableSkillCondition(ByVal condition As UnitSkillCondition, ByVal onChangeStateCallback As Action(Of UnitSkillCondition, Boolean))
    If (Me.effectiveConditions.ContainsKey(condition)) Then
        Return
    End If
    Dim conditionDatum As SkillActiveStrategyComponent.ConditionData = New SkillActiveStrategyComponent.ConditionData() With
    {
        .onChangeState = onChangeStateCallback
    }
    Me.effectiveConditions.Add(condition, conditionDatum)
    Me.OnEnableSkillCondition(condition)
End Sub

Protected Function IsSatisfyCompareValue(ByVal value As Single, ByVal condition As UnitSkillCondition) As Boolean
    Dim [single] As Single = Single.Parse(condition.compareValue)
    Select Case condition.compareHow
        Case UnitSkillCompareHow.GreaterThanOrEquals
            Return value >= [single]
        Case UnitSkillCompareHow.LessThanOrEquals
            Return value <= [single]
        Case UnitSkillCompareHow.Equals
            Return value = [single]
        Case UnitSkillCompareHow.NotEquals
            Return value <> [single]
    End Select
    Return False
End Function

Protected Function IsSatisfyCompareValue(ByVal value As Integer, ByVal condition As UnitSkillCondition) As Boolean
    Dim num As Integer = Integer.Parse(condition.compareValue)
    Select Case condition.compareHow
        Case UnitSkillCompareHow.GreaterThanOrEquals
            Return value >= num
        Case UnitSkillCompareHow.LessThanOrEquals
            Return value <= num
        Case UnitSkillCompareHow.Equals
            Return value = num
        Case UnitSkillCompareHow.NotEquals
            Return value <> num
```

Web Projects

- 북마크 기록 사이트
- 테스트 자동화 스크립트 작성 경험

북마크 저장소

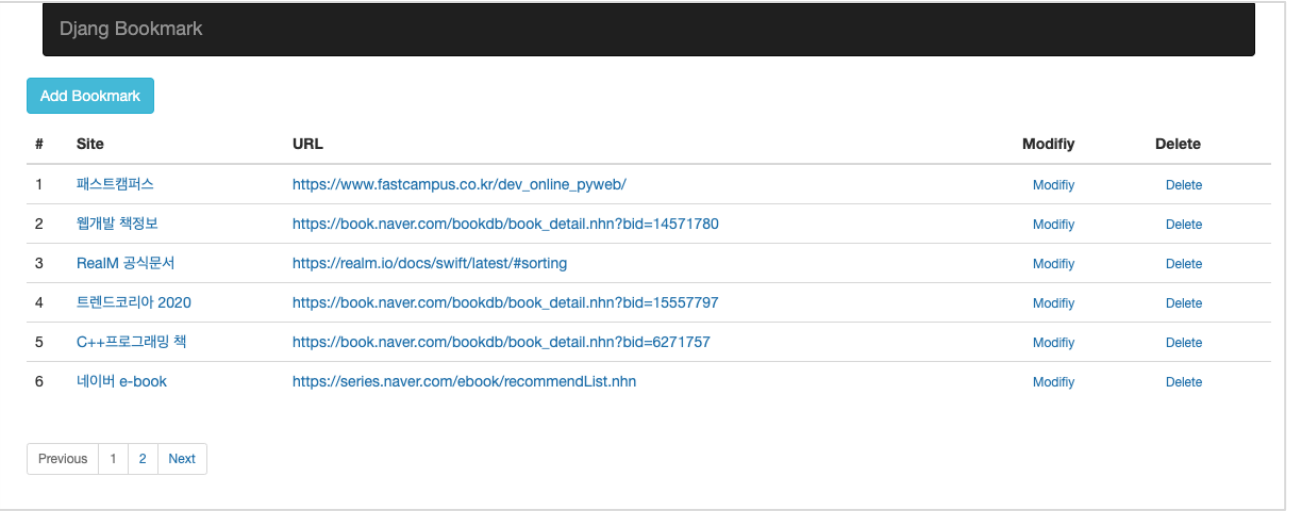
개인 프로젝트 | WEB

기간 2019.12

프로젝트 특징

비회원/익명 기반 북마크 저장 사이트

- 웹 기반 기술에 대한 이해(HTML, CSS, Js, Django, Web Sever)



웹 테스트 자동화

회사 실무 WEB

기간 비상시 업무

프로젝트 특징

계정 로그인, 버튼 선택 등 웹 기반 반복 테스트에 필요한 자동화 스크립트 작성

- Python, Selenium, 데이터 스크래핑

Experience & Personality

- 다양한 협업툴 / 커뮤니케이션 채널 경험
- 여러 부서와의 협업, 일정 조율 경험
- 업무 마인드셋
- 정리하고 공유하는 습관

협업툴 활용

개요

- 여러 프로젝트, 유관부서, 관계사와 협업하면서 다양한 협업툴 활용

- JIRA, Slack, Confluence, 구글 스프레드 시트, 캘린더

- 업무 프로세스, 일정 공유에 협업툴 적극적으로 활용

주요 내용

- 개발 진행 상황 공유
- 프로젝트 일정 공유
- 유관부서 협업 / 미팅 내용 정리

.1 1) 도입 배경

오버히트 국내와 시스템이 유사한 오버히트 재팬, 글로벌이 런칭함에 따라

상호간에 이미 테스트했던 내용들의 노하우와 특이이슈를 공유하기 위해 협업 프로세스를 도입함

2018 년 8 월 13 일에 국내, 재팬 담당 인원 회의에서 아래와 같이 협업 프로세스를 결정함

협업 활동 내용	협업 프로세스	공유 채널
공통 가이드 작성	국내, 재팬에서 공통으로 활용할 수 있는 테스트 가이드 작성	QA위키
유사 컨텐츠 추가시 TC 공유	타국가에서 유사한 내용이 먼저 추가된 경우 QA때 사용한 TC자료 공유	메일
각 프로젝트별 특이 이슈 공유	타국가에서 유사한 내용을 먼저 QA하던 중 발생했던 특이이슈, 예외상황 리스트 공유	메일 QA위키

본 페이지는 국내, 재팬, 글로벌의 협업 내역을 기록할 예정임

회의록 첨부파일(아웃룩메일)

이름	버전	발행됨
M22_결투장연승보너스.docx	3	2018-11-22 14:48
M25_주간명예의전당_구현요청서.docx	2	2018-11-22 14:48
M26_길드전배치룰변경_구현요청서.docx	2	2018-11-22 14:48
M26_선택판매UI개선.docx	2	2018-11-22 14:48
OVERHIT 국내_특이이슈 참고용.xlsx	3	2018-10-11 14:43

[프로젝트 히스토리 누적 Confluence]

커뮤니케이션 채널 경험

Experience

개요

- 국내, 중국, 미국 소재의 다양한 관계사, 유관부서와의 커뮤니케이션 경험 보유
- 간단한 업무 메신저, 문서 리딩 수준의 영어 회화 가능

[미국개발사와 일정 공유시 사용한 스프레드시트]

Title	Type	Day it Goes Live	Date Live	Needed on QA tool by	Passed QA on BHG QA	Currently Active on QA	Passed by NXK
Medi Chest/NTG_TM	Traveling Merchant	Friday	1 September		Passed		N/A
Attack_Helicopter	Sale	Friday	1 Septemeber		Passed		Pass
5GE: Marcus Aurelius	Config Event	Sunday	3 September		Passed		Pass
Republic_Rifleman	Sale	Sunday	3 September		Passed		Pass
Demolition_Chest	Sale	Monday	4 September		Passed		N/A
Flamethrower_Army	Sale	Tuesday	5 September		Passed		Pass
Atomic_Rush	Config Event	Tuesday	5 September		Passed		Fail
Pathfinder_Army	Sale	Wednesday	6 September		Passed		Pass
Medi_Chest_Multi	Sale	Thursday	7 September		Passed		N/A
Medi_Chest_Single	Sale	Thursday	7 September		Passed		N/A
Elephant Chest/NTG_TM	Traveling Merchant	Friday	8 September		Passed		
Voltiguer_ Army	Sale	Friday	8 September		Passed		Pass
ARL44_Single	Sale	Saturday	9 September		Passed		Pass
ARL44_Multi	Sale	Saturday	9 September		Passed		Pass
Ninja_Dojo	Sale	Sunday	10 September		Passed		Pass
Guns_Of_Sultan	Event	Monday	11 September		Passed		Pass
TroopChest_Single	Sale	Monday	11 September		Passed		
TroopChest_Multi	Sale	Monday	11 September		Passed		
Spoils of War	Config Event	Tuesday	12 September		Passed		
Elephant Chest_Single	Sale	Tuesday	12 September		Passed		
Elephant Chest_Multi	Sale	Tuesday	12 September		Passed		
Veteran_SMG	Sale	Wednesday	13 September		Passed		Pass
Bundeswher_3	Sale	Thursday	14 September		Passed		Pass

업무 마인드셋

긍정적인 마인드

- 한정적인 업무 자원/일정에서 현재의 상황을 불평하기보다는 긍정적으로 생각하며, 항상 최선의 대응 방법을 고민함
- 동시에 여러 프로젝트를 리딩할 때 협업의 중요성을 깨닫고, 업무 노하우 누적/공유를 적극적으로 진행하여 성과를 냄

주요 내용

- 2015년 우수 신입사원상 수상
  - 입사 1년만에 담당한 프로젝트의 원활한 QA 리딩과 서비스 런칭
- 2017년 우수사원상 수상
  - 오버히트 / 도미네이션즈 두개 프로젝트 동시 리딩
- 프로젝트 리딩 중에도 신입사원 교육과 멘토링 병행

정리하는 습관

Experience

주요 내용

- 담당자 변경/부재 시 발생할 수 있는 테스트 퀄리티 저하를 막기 위해 노하우 정리 TF 진행
- JIRA, Confluence 기반 업무 환경에 대한 높은 숙련도 보유

모바일QA4팀

작성자 : 양용진 [gjalpi], 최근 변경 : 정상혁 [heal] - 11월 02, 2018

팀 공통 자료

1.Learn To Lead

미션 수행 결과

2.업무 자료

[공통] 이벤트QA 체크리스트

CPQ 테스트 가이드

QA위키 활성화TF

서비스 종료 CheckList

일본 법령 CheckList

참고 사이트

팀원 발표 자료

3.주간 업무 보고

4.KPI

5.테스트케이스

프로젝트별 자료

1.오버히트 공통

1. QA 프로세스
2. 테스트 환경
3. 비기능 테스트
4. 오버히트 협업

2.오버히트 국내

1. QA 프로세스
2. 테스트 환경
3. 테스트 가이드
4. 리뷰 회의
5. 공동 테스트 설계
6. 이슈 관리
7. 참고 문서

3.오버히트 재팬

1. QA 업무 기본 가이드
2. 테스트 가이드
3. 계정 관리
4. 일정 관리

ⓘ 작성 방법

- 담당자 : @ 해시태그 기능을 이용해서 이름 입력
- 최종 갱신일 : 가장 최근에 페이지를 갱신한 날짜
- 갱신 시점 : 페이지 갱신 필요 시점
- 비고 : 담당자 변경, 페이지 삭제 등의 특이사항 발생시 비고란에 기입

분류1	분류2	분류3	담당자	최종 갱신일	갱신 시점
0. 공용	1) 일정		@우유동 [melona]	2018.11.14	패치 일정이 정해졌을 시
1. QA 프로세스	1) JIRA 사용법		@이태현 [xogus]	2018.08.27	JIRA 기능 업데이트시
	2) 개발JIRA 사용법		@이태현 [xogus]	2018.06.03	버그리포팅 프로세스 변경시
	3) 버그리포팅 가이드		@이태현 [xogus]		
	4) 이슈 처리 규칙		@오혜진 [enoughoh]	2018.09.18	규칙 개정시
2. 테스트 환경	1) 테스트 계정		@이태현 [xogus]		테스트 계정 정보 변동시
		테스트 계정 사용법	@이태현 [xogus]		테스트 계정 정보 변동시
	2) 점검 세팅		@오혜진 [enoughoh]		지정 단말기, 계정 변경시
	3) 테스트용 팁 & 치트		담당자 전체		신규 Tip, 치트 추가시
3. 테스트 가이드	1) 컨텐츠 테스트	각종 버프	@이태현 [xogus]		신규 버프 추가시

공유하는 습관

Experience

주요 내용

QA 재직시 여러 업무 가이드 제작과 공유 활동 진행

- 신입 사원 교육 자료 제작, 과제 피드백, 멘토링 업무 수행
- 외부 개발사와의 협업을 주제로 사내 컨퍼런스도 참여

[직접 작성한 신입사원 교육 자료 예시]

1. 버그리포팅 작성 방법

2) 요약 작성

1. 제목만으로 버그를 파악할 수 있도록 작성
- **Bad** : 특정 재현스텝에서 A캐릭터가 스킬을 사용하지 않는 현상
- **Good** : A캐릭터가 석화 상태에서 해제되더라도 스킬을 사용하지 않음

특정 재현스텝이 어떤 것인지 간략하게라도 언급해주는 것이 좋음

2. 제목의 맨앞은 [ ]를 이용해서 헤더를 설정해야 함

헤더는 주로 해당 버그가 발생하는 기능을 지정함

Ex) 길드전 입장 안내문구에 오타가 있는 경우의 제목 : [길드전] 입장 안내에 오타 노출

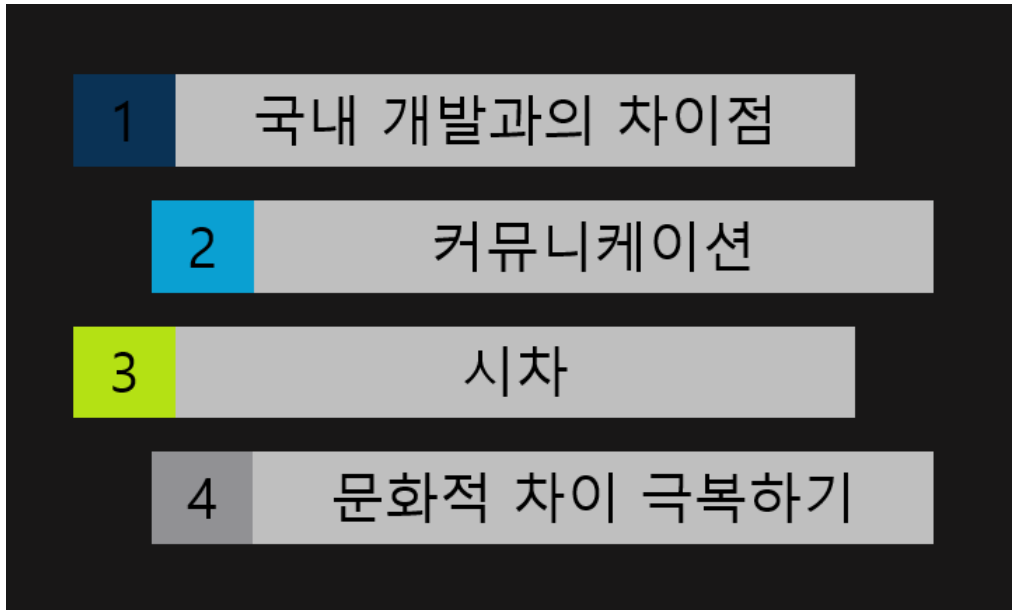
모바일QA 공통으로 사용되는 헤더는 아래 참조

헤더	해당 내용	비고
[단말대응]	특정 단말에서만 발생하는 경우	보통 헤더뒤에 단말기명을 기재함 [단말대응] LG G5 그래픽 깨짐 오류
[IOS검수]	앱스토어 검수 항목에 위반되는 경우	
[결제]	결제 상품에서 발생한 모든 버그	
[구글피쳐드]	구글피쳐드 검수 항목에 위반되는 경우	

3. 모호한 표현 사용 금지
- **Bad** : A캐릭터 외형이 이상함
- **Good** : 특정 스테이지에서 A캐릭터 외형 깨짐

주관적인 단어 선택은 지양하고, 객관적인 표현 사용

[사내 컨퍼런스 자료]



Microsoft
werPoint 프레젠테이

H.P 010-2234-5619

E-MAIL yshan4329@gmail.com

Github https://github.com/RobertHan96

Blog https://blog.naver.com/yshan1008

Trello https://trello.com/b/huB3BeSC/ios%EC%95%B1-%EA%B0%9C%EB%B0%9C

감사합니다