

강수영 | 끝없이 배우고싶은 개발자

About Me

name : 강수영
email : swimmingr@gmail.com
mobile : 000-0000-0000
github : < <https://github.com/SwimmingRiver> >

Introduce

컴퓨터 공학을 전공으로 대학교를 졸업하였고, 이 교육과정에서 협업과 여러 언어를 코딩할 경험을 가질 수 있었습니다.
이 경험으로 인해 졸업 후에 새로운 것을 배우게 될 때 이해하는 데 도움이 된 것 같습니다.

졸업 후에 진로에 대한 방향을 하며 다른 분야에 일을 배우기도 해보았고, 입사 지원을 하기도 했습니다. 하지만,
웹 서비스를 개발하고 싶다는 생각이 다시 들었고 초심으로 돌아가 공부를 해야겠다는 마음을 먹게 되었습니다.

현재는 웹 프론트엔드 개발자가 되어 개발을 하는 것을 목표로 정하여
관련 서적, 동영상 강의, 그룹 스터디등의 방법으로 공부를 해나가고 있습니다.

programs

- todoList | <https://Swimmingriver.github.io/todoList>

reactjs 를 공부하고 처음으로 만들어본 개인 프로젝트 할 일을 입력받아 목록에 추가하고,추가된 할 일은 완료되면 완료 목록으로 표시하거나 수정,삭제가 가능합니다. react 개발에서 useState,useEffect 같은 hooks를 활용하는 경험을 할 수 있었습니다.

- loginform | <https://Swimmingriver.github.io/loginForm>

회원가입을 통해 회원정보를 localStorage에 저장하고, 저장된 값을 이용해 id 중복여부와 로그인한 회원의 정보를 열람할 수 있습니다. 개발과정에서 localStorage를 활용하는 방법과 useContext를 사용하였습니다. 이를 통해 데이터 상태관리에 대해 redux나 recoil같은 라이브러리의 필요성과 공부를 해야겠다는 마음을 갖게 되었습니다.

- webBoard | <https://Swimmingriver.github.io/webBoard>

회원가입을 하여 로그인하면 게시판에 글을 게시할 수 있는 게시판 사이트 이전에 redux를 공부해야겠다 느끼고, redux-toolkit을 활용하여 만든 프로젝트입니다. 공부를 하면서 만들어서 중간 중간에 어려운 부분이 많았고, 모르는 부분은 검색과 질문을 통해 해결하였습니다.

experience

- pixelArt Game

개요:컴퓨터 공학과 졸업 작품으로 제출한 팀 프로젝트

기간:한 학기

역할:게임컨셉 기획 및 기능 코딩,사운드

사용한 것:Unity,C#

후기:

장애물을 피해 목표에 도달하고, 장애물에 맞으면 시작점으로 돌아가는 로그 라이크 형식의 게임 기간은 한 학기안에 완료하지 못하면 다음 학기로 이월되는 조건이었기 때문에 초기목표는 한 학기에 완성이었습니다.

위 상황을 고려해 3-4개의 스테이지가 적정하다고 판단하였고, 회의중에 제가 스테이지 마다 계절 컨셉을 넣어 4개의 스테이지를 만들어보자 라는 아이디어를 제시한 이후에 게임 컨셉과 기획 파트를 다른 팀원 한명과 맡게되었습니다.

초기에 컨셉을 완료한 이후에는 게임이 진행될 수 있도록 Object간에 상호작용이 일어날 수 있게끔 예를 들면 캐릭터가 이동하거나 점프할 수 있게하는 등의 부분을 맡았습니다. 프로젝트 막바지에는 게임 배경음악과 효과음을 샘플들을 찾아 편집하여 앞서 말한 상호작용이 일어날 때 나오게하였습니다.

프로젝트는 초기의 목표인 한 학기안에 통과하기에는 달성하였습니다.하지만, 최초 계획에 고려하지 못한 점들과 팀원간에 소통이 되지 못한 점등의 이유로 기대치 미치지 못하는 완성도였다고 팀원들 모두가 인정하고 반성하였습니다. 이 경험으로 팀 프로젝트 과정에서 계획과 수련의 중요성을 다시 한번 느끼게 되었습니다.

skills

Html Css Javascript ReactJs

education

인제대학교 컴퓨터 공학 (2014.03 - 2020.02)