

변화를 두려워하지않는 개발자
유재우입니다.



Index

- ABOUT ME
- Plinic
- La_Scored
- 코로나 타이쿤



ABOUT ME

혼자 한 유럽여행

- 혼자 한 유럽여행 : 낯선 환경에서 잘 못하는 언어로 소통을 하면서 새로운 환경에도 빠르게 적응하는 나의 모습을 보고 자신감과 견문이 넓어지게 된 값진 경험이 되었다.



ABOUT ME














갑작스러운 전과

- 전과 : 복학을 하게 되면서 원래 있던 과가 통폐합이 된다는 소식을 듣고 예전부터 스티브 잡스로 인해 관심이 있고 뜨는 기술인 컴퓨터소프트웨어공학과로 전과를 선택하였다. 처음엔 과에 적응을 하지못해 전과를 후회했지만 과 후배의 도움을 받아 적응을 하면서 의지가 달라졌고 iOS 과목을 배우게 되면서 새로운 목표인 iOS 개발자로 설정하게되었다.

ABOUT ME

iOS 스터디

- iOS 스터디 : 내가 가진 것을 조금이나마 나누고 도움이 되었으면 하는 바람으로 기초부터 시작하는 커리큘럼을 짜서 진행 중이다.

<input type="checkbox"/>	🕒 10 Open ✓ 0 Closed	Author ▾	Label ▾	Projects ▾	Milestones ▾	Assignee ▾	Sort ▾
<input type="checkbox"/>	🕒 MVVM 디자인 패턴 in iOS iOS 용어 알아두어야할 것						
	#10 opened 28 days ago by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 Swift 문법에 대한 10분 내외의 발표자료 만들기 Swift 문법						
	#9 opened 28 days ago by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 GitHub와 Xcode 연결하기 Xcode 알아두어야할 것						
	#8 opened on Jun 5 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 6: Swift문법(접근제어, 프로토콜 지향 프로그래밍 – P.O.P.) Swift 문법						
	#7 opened on Jun 5 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 5: Swift문법(타입 확장, 오류처리, 고차함수) Swift 문법						
	#6 opened on Jun 5 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 4: Swift문법(타입 심화, 옵셔널 심화, assert와 guard) Swift 문법						
	#5 opened on Jun 5 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 3: Swift문법(사용자정의 타입, 클로저) Swift 문법						
	#4 opened on Jun 5 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 2: Swift문법(함수, 제어구문, 옵셔널) Swift 문법						 1
	#3 opened on Jun 4 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 1: Swift 문법(기초개념, 데이터 타입) Swift 문법						 1
	#2 opened on Mar 30 by bloop20						
<input type="checkbox"/>	🕒 시작에 앞서 알아두어야할 것						 2
	#1 opened on Mar 30 by bloop20						

Plinic

2022.07~진행 중

팀 프로젝트 (ILGOB:5명)

iOS : 2명/프론트엔드 : 2명/백엔드 : 1명

Xcode/SwiftUI/Swift/GitHub/GitFlow/Notion/
Slack

유저들이 좋아하는 노래의 장르를 선택하여 플레이리스트
를 자동으로 생성해주고 공유할 수 있는 앱



Plinic

- 진행 배경 : 팀원 모두가 관심 있는 주제를 찾다가 노래라는 공통 분모를 잡고 플레이리스트를 만드는것에 대한 불편함을 해결해보자 라는 아이디어를 시작으로 프로젝트를 진행하게 되었다.

- 기여도 : 팀 프로젝트의 팀장과 iOS 부분의 팀장을 같이 도맡아 전체적인 회의 진행과 프로젝트의 GitFlow, 컨벤션 등의 방향성을 이끌었다.

- 문제점 및 해결책 : 프로젝트를 진행하면서 인원이 몇번 바뀌게 되어 프로젝트 기획이 명확하게 정리되지 않아서 협업하는데에 문제가 있었다.

이에 문제점을 느끼고 회의 내용과 프로젝트의 세부 내용 등을 명확하게 정리하여 해결했다.

또한 창업대전이라는 새로운 목표를 잡아 프로젝트 분위기를 다시 정비하였다.

- 결과 및 소감 : 팀 프로젝트를 처음 진행하면서 혼자 당연하다고 여겼던 사항들이 다른 팀원들에게는 아닐수도 있어 자신의 의견 및 생각을 적극적으로 얘기하고 상세하게 정리할수록 프로젝트의 방향성이 뚜렷해지고 협업을 하면서 가장 중요한건 소통과 기록이라고 느끼게 되었다.



La_Scored

2022.01~2022.03 (2개월)

개인 프로젝트

Xcode/UIKit/Swift/GitHub

API를 활용하여 스페인 1부 리그의 축구팀과 선수들에
대한 정보를 보여주는 앱



La_Scored

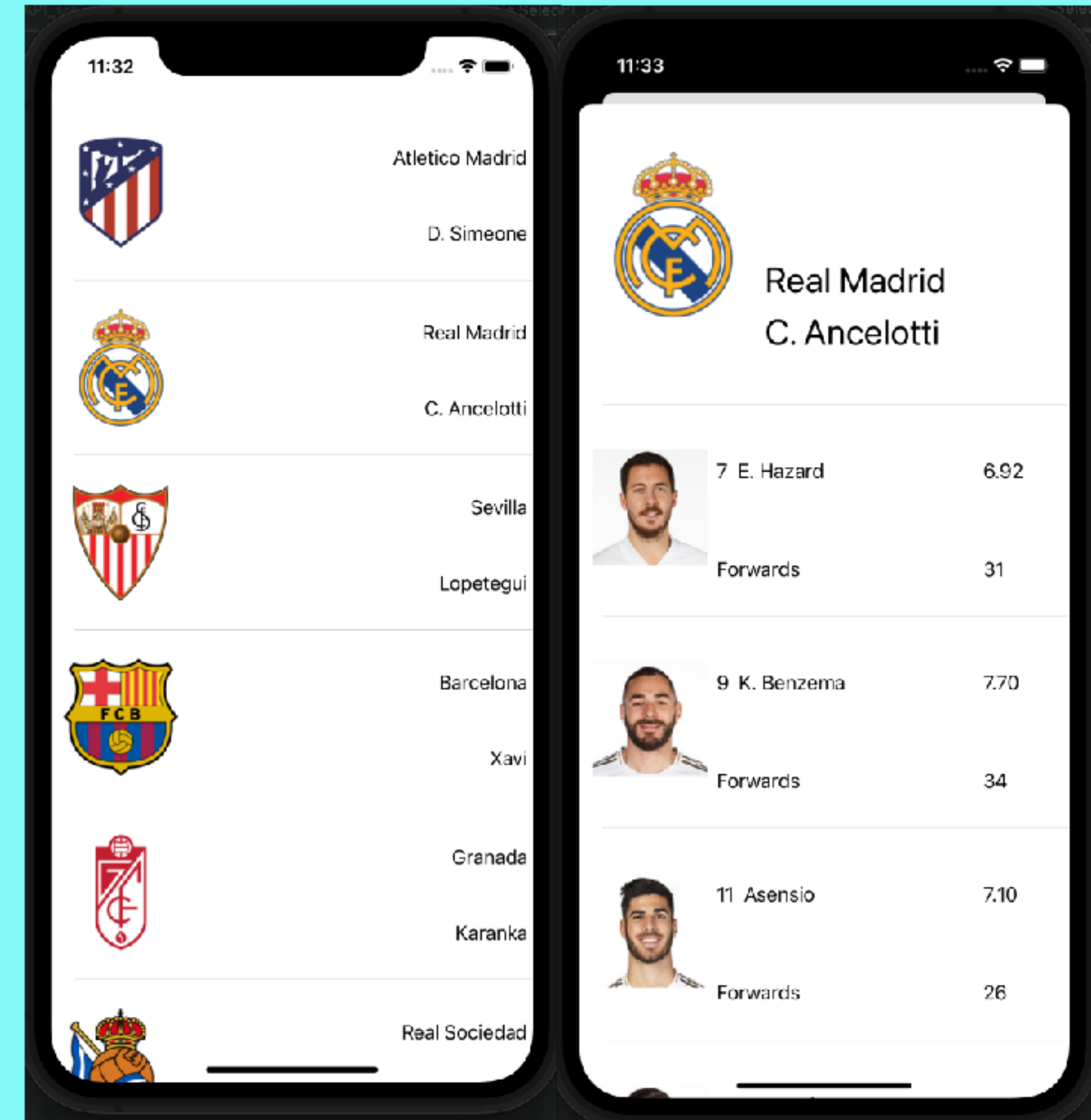
- 진행 배경 : API를 이용한 프로젝트를 생각하는 중에 좋아하는 축구에 대한 API를 이용해 프로젝트를 만들어보고 싶어서 진행하게 되었다.

- 문제점 및 해결책 : API를 받아온 정보를 다른 뷰에서 데이터를 전달하는 과정에서 오류가 계속 생겨 시간이 지체되었다.

이를 해결하기위해 몇가지의 방법 중에서 segue에 있는 prepare 함수를 이용하여 데이터를 넘겨주는 방식을 채택했다.

- 결과 및 소감 : API를 받아와서 테이블 뷰로 보여주고 클릭했을 때, 넘어가는 뷰에 주고 싶은 정보를 전달해주는 prepare() 함수에 존재에 대해 처음 알게 되었다.

또한, GitHub에서의 작업에서 Issue와 Milestone 등으로 작업 진행상황을 편하게 관리하는 방법을 배웠다.



코로나 타이쿤

2021.07~2021.10 (3개월)

개인 프로젝트

Unity/C#

코로나 검진을 받는 사람들을 검진해주는 모바일게임



코로나 타이쿤

Unity를 이용한 간단한 타이쿤 게임



창업대전



제작자 : 유재우

제작기간 2021/7/20 ~ 2021/10/15

코로나 타이쿤

- 진행 배경 : 모두가 코로나 상황에 지쳐있는 상황 속에 이 것을 유쾌하게 이겨낼수 있는 방법으로 간단한 타이쿤 게임을 생각 하게 되었다.
- 문제점 및 해결책 : 처음 해보는 프로젝트여서 변수명과 함수명을 마음대로 설정하고 주석을 다는 방식으로 개발을 했는데 버그가 생겨 코드를 고칠 때에 많은 시간이 걸렸다.

프로젝트를 마치고 이에 대해 찾아보니 주석을 달지않아도 이해할 수 있는 변수명과 함수명을 명확하게 설정하여 시간이 흐르거나 다른 사람이 코드를 보게 되더라도 이해할 수 있게 작성해야 작업이 더욱 빠르게 진행 된다는 것을 깨닫게 되었다.

- 결과 및 소감 : 시연을 하면서 버튼의 크기도 사용자의 특성과 플랫폼에 맞게 조절을 해야하는 것을 깨닫게 되었다.

또한, 주석이 필요없는 변수명과 함수명으로 작성된 코드가 좋은 코드라고 학습하였다

