

# 포트폴리오

(프로젝트, 대외활동, 공모전)

지원자 : 이병준

## 1. 프로젝트 ( 순서 - 학년/학기 별 )

	프로젝트 명	개발 환경 및 언어	개발 내용
1	Capture & Writing.	O/S : Windows Vista 개발 툴 : C++ Bulider 언어 : C++	스마트 보드를 이용한 강의실에서 PPT 이외의 PDF, 한글 파일 등의 수업에 활용 할 수 있는 보조 수업 도구 개발.
2	Cuction.	O/S : Windows Vista 개발 툴 : Edite +, Microsoft Access. 서버 : Windows Server 언어 : HTML, ASP	HTML, ASP, MS Access 를 이용한 온라인 종합 쇼핑몰 구축.
3	Virtual Airplane Control Simulator.	O/S : Linux (red hat) 개발 툴 : Qt, ToolChain 언어 : C++	C++와 PXA255-PRO Kit 를 이용한 가상 비행 시뮬레이터를 주제로 하여 임베디드 프로그래밍.
4	M.Catlas.	O/S : Windows 7 개발 툴 : Eclipse, MySql 서버 : Tomcat 6.0 언어 : HTML5, JSP, JavaScript(+jQuery)	HTML5, JSP, Java Script(+jQuery), MySql 을 이용하여 교내 모바일 홈페이지 구축.
5	모바일 다마고치	O/S : Windows 7 개발 툴 : Eclipse 언어 : Java, Android IceCream Sandwich	안드로이드를 이용한 모바일 다마고치 게임 개발.

## 2. 대외활동

	활동명	기간	활동내용
1	RUN & GUN	[ 2007. 03 ~ 2014. 01 ]	교내,외 농구 대회를 위한 동아리 모임.
2	RUN TIME	[ 2010. 08 ~ 2011. 09 ]	교내,외 공모전 및 전공 스터디 동아리.
3	튜터링	[ 2011. 03 ~ 2012. 12 ]	교내 학업 부진 학우를 위한 튜터링 활동.
4	학생회	[ 2011. 01 ~ 2011. 12 ]	컴퓨터 과학과 학생회 기획부장.
5	어학연수 ( 미국 )	[ 2013. 02 ~ 2013. 07 ]	미국 LA Kaplan International College.

## 3. 공모전


	공모전 명	수상 내역	날짜
1	IT 융합 기술 및 서비스 아이템 아이디어.	한의학과 스마트 휴대폰의 융합이라는 주제로 최우수상 수상.	[ 2011. 11 ]
2	진로 하이트 생맥주 관리자 네이밍 공모.	생맥주 관리자 네이밍 공모전 입상	[ 2012. 11 ]
3	잡코리아 글로벌 프런티어 공모.	입상 실패.	[ 2012. 11 ]

## 작품 요약서


## 1. Capture & Writing

작품명	Capture & Writing				
개발 인원	2	역할	PL, 코딩	개발기간	10. 04 ~ 10. 05
개발 환경	OS : Microsoft windows vista				
개발 언어	C++				
개발 툴	Visual Studio 2008				
작품 소개	<p>이 프로그램은 PPT와 달리 한글 파일, PDF파일 등으로 스마트 보드를 이용한 수업을 진행 할 시, 수업에 있어 어려움을 해결하고자 개발한 프로그램입니다.</p> <p>- 목적 : 수업 보조 도구를 통해 쉽고 편하게 사용자의 전달 내용을 집중 시킬 수 있게 하기 위함입니다.</p>				
개발 내용	<p>1. PDF파일, 한글 파일과 같이 PPT를 이용하지 않는 수업 자료를 캡처.</p> <p>2. 화면에 기존 화면을 띄운 후 색연필과 같은 기능을 이용.</p> <p>3. 색, 굵기 등의 옵션을 조절.</p> <p>4. 판서 내용을 캡처 및 저장.</p>				
실행 화면					
느낀 점	<p>프로젝트를 수행 하는 과정에서 간단한 기능의 프로그램이지만, 처음으로 팀원과 처음부터 끝 까지 팀을 이루어 수행하였던 과제였던 만큼 높은 성취감을 이룰 수 있었습니다. 다양한 색연필과 형광펜 등을 구현하지 못했던 것에 아쉬움이 남아 있습니다.</p>				

## 2. Cuction.

작품명	Cuction.				
개발 인원	3	역할	PL, 코딩	개발기간	10. 09 ~ 10.12
개발 환경	OS : Microsoft windows vista				
개발 언어	HTML, CSS, ASP				
개발 툴	Edit Plus, Microsoft Access				
작품 소개	<p>교내(GNU) 커뮤니티의 중고품 거래 관련 홈페이지로 학생들의 생활에 필요한 물품들을 학생들끼리 거래 할 수 있도록 개방한 홈페이지입니다.</p> <p>- 목적 : 웹 페이지를 통해 교내 커뮤니케이션은 물론, 금전적으로 많은 어려움이 있는 대학생들에게 보다 저렴한 비용으로 필요한 물품을 구매할 수 있는 웹페이지를 목적으로 하였습니다.</p>				
개발 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시중의 다양한 온라인 쇼핑몰 기능을 전반적으로 구현.</li> <li>2. 회원 관리, 물품 등록 및 정보 확인.</li> <li>3. 주문서 작성.</li> <li>4. 관리자 모드로 뉴스 등록 및 공지사항 등록.</li> </ol>				
실행 화면	 <p>The screenshot displays the Cuction website interface. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'NEW ARRIVAL', 'ASP', and 'V305'. The main area shows a grid of product listings. On the right, a detailed view of a 'white cabinet' is shown with its price (40,000) and a '구매했다' (Bought) button. Below this, there's a '주문서 작성' (Create Order) form with fields for product name, price, quantity, address, and phone number. The form includes a '주문하기' (Place Order) button and a '취소하기' (Cancel) button.</p>				
느낀 점	<p>저 학년으로 규모가 큰 프로젝트 수행에 있어 일정 분배 및 역할 분배의 중요성을 인지하게 되었고, 기존의 계획과 다르게 추진할 수 없는 부분에 있어서는 아쉬움이 많이 남아 있는 프로젝트입니다.</p>				

### 3. Virtual Airplane control simulator.

작품명	Virtual Airplane Control simulator				
개발 인원	3	역할	PL, 코딩	개발기간	11.03 ~ 11.06
개발 환경	OS : Linux Red Hat				
개발 언어	C++				
개발 툴	Qt, Tool Chain				
작품 소개	<p>C++과 PXA255-PRO3 kit를 이용하여 가상 항공 시스템을 구축하여 점검과 개발에 있어서 사전에 사고를 방지하고 문제가 있는 점을 개선하고자 하는 프로그램.</p> <p>- 목적 : 학생 수준이지만 시뮬레이터를 실행하지 않고 파일럿 또는 프로그램을 개발하는 것의 비용적인 측면에서 보조하는 목적으로 개발 하였습니다.</p>				
개발 내용	<p>1. 제어 부분 : Keypad : 초기 암호 해제 및 잠금. Touch_LCD : 현재 항공기의 상황 및 Buzzer 등을 사용.</p> <p>2. 디스플레이 부분 : FND : 항공기 이륙과 착륙 시 고도를 나타냅니다. TEXT_LCD : 이,착륙 또는 위급 상황에서 상황을 알림. Touch_LCD : 현재 항공기 상황 즉, 기어, 속도, 고도 등 을 출력</p> <p>3. 행동 부분 : MOTOR : 항공기 속도를 나타내는 장치 ( 속도 조절 가능 ) BUZZER : 위험 상황 및 임의적인 실행.</p>				
실행 화면					
느낀 점	<p>처음 접해보는 임베디드 시스템이라 기본적인 하드웨어 작동 원리와 소프트웨어를 이용한 동작을 구현하는 부분에 있어서 기본적인 이해를 도모할 수 있었습니다.</p> <p>그리고 Driver 이용과 Linux에서의 작업이라 혼란스러운 부분도 많이 있었습니다. 하지만 오랜 시간과 노력으로 프로젝트를 마무리 할 수 있었습니다.</p>				

#### 4. M.Catlas.

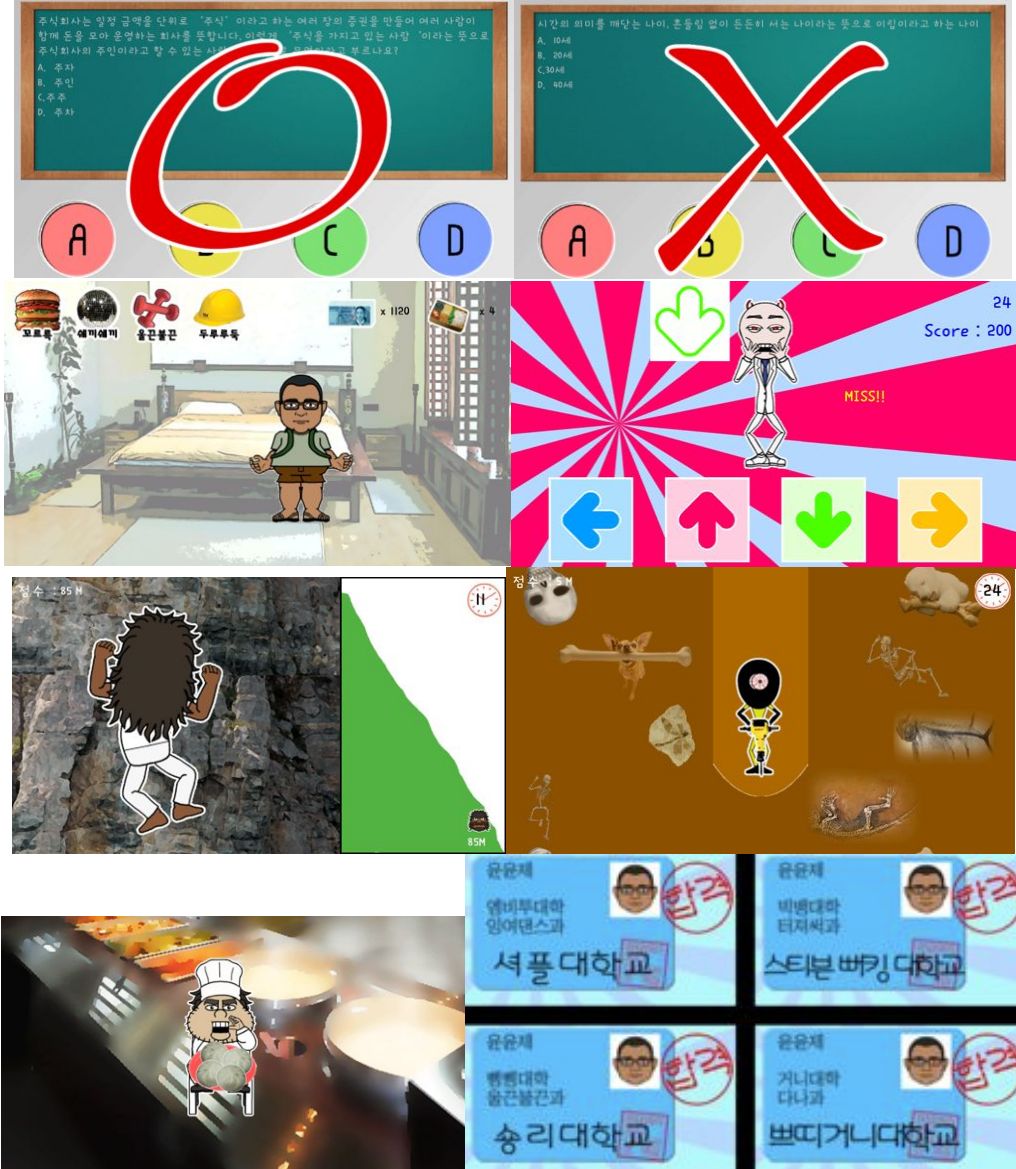
작품명	M.Catlas				
개발 인원	4	역할	PL, 코딩	개발기간	11.09 ~ 11.12
개발 환경	OS : Windows 7				
개발 언어	HTML5, JSP, CSS				
개발 툴	DW, Edit Plus, MySql, Tomcat 6.0, Eclipse				
작품 소개	<p>스마트 폰이나 태블릿 등의 많은 최신 기기가 보급되고 스마트 캠퍼스라는 말이 생겨나 현실화 되는 시점에서 변화가 전무한 교내에서 새로운 방향을 제시하고자 <b>모바일 버전의 교내 홈페이지</b>를 개설하였습니다.</p> <p>- 목적 : 홈페이지를 통한 커뮤니케이션과 정보 공유, 공지사항 등의 전반적인 학교 생활에 있어서 편의성을 도모하고자 웹페이지를 구축 하였습니다.</p>				
개발 내용	<p>아래 실행 화면과 같이 전반적으로 학생들이 편리하게 사용할 수 있는 메뉴를 구성하여 사용 할 수 있도록 배포하였습니다. (공지사항, 커뮤니티, 지도, 식당 메뉴, 동영상 강의, 도서 검색, 소개, 사진 )</p>				
실행 화면	 				



작품명	M.Catlas				
실행 화면	   				
느낀점.	<p>단순히 프로젝트 과목 수강을 목적으로 개발한 프로젝트를 떠나, 주변 친구들과 학생들을 위한 목적으로 개발했다는 생각에 대학 생활 중 가장 애착이 가는 프로젝트일 뿐만 아니라 가장 많은 시간과 노력을 투자 했던 프로젝트로 기억에 남아있습니다.</p>				

## 5. Mobile 다마고치.

작품명	Mobile 다마고치.				
개발 인원	3	역할	기획, 설계	개발기간	12.09 ~ 12.11
개발 환경	OS : WIndows 7				
개발 언어	Java, Android IceCream sandwich				
개발 툴	Eclipse, Sqlite				
작품 소개	90년대 인기를 끌었던 다마고치라는 게임기를 스마트폰 어플로 변환 시킨, 육성 게임 입니다.				

작품명	Mobile 다마고치.
개발 내용	<p>다양한 미니게임을 통해 캐릭터를 성장 시키고 친구들과 공유하는 시스템으로 구성하였습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 등산 게임 : 화면의 터치와 함께 스크롤 기능으로 등산하는 게임.</li> <li>- 땅 파기 게임 : 화면 터치를 이용하여 횡수에 따라서 땅을 파는 깊이와 속도가 달라진다.</li> <li>- 나이트 : 리듬 게임을 이용하여 점수를 획득하는 게임.</li> <li>- 식당 : 터치를 이용한 횡수에 따라 음식 섭취.</li> <li>- 로또 방 : 현 시행 중인 로또와 같은 방식으로 진행. 숫자를 6개에서 4개로 축소하여 진행.</li> </ul>
실행 화면	 <p>The collage displays various game interfaces: a quiz screen with a large red 'O' and 'X' overlaid, a character in a room, a 'MISS!!' screen with a green arrow, a character in a cave, a character in a cave, a character in a cave, a character in a cave, and a character in a cave.</p>
느낀 점	<p>졸업 작품으로 수행 했던 만큼 광범위한 기획으로 인해 시간적으로나 기술적으로 많은 어려움을 겪었습니다. 초기 계획과는 달리 캐릭터 육성과 능력치 등에 있어서 구현하지 못한 부분이 많이 남아있습니다.</p>



## 대외활동

### 1. RUN & GUN

활동 명	RUN & GUN	인원	15
활동기간	2007. 03. 02 ~ 2014. 02.		
활동 목적	교내,외 농구 대회 준비 및 지속적인 친목 활동.		
활동 내역	2012년 자연 대학 농구 대회 준우승. 2013년 자연 대학 농구 대회 우승.		
비고	2010. 02 ~ 2012. 10 동아리 장 역임.		

### 2. RUN TIME

활동 명	RUN TIME	인원	10
활동기간	2011. 01 ~ 2011. 12		
활동 목적	소프트웨어 공모전 준비 및 학술 모임.		
활동 내역	2012 소프트웨어 공모전 출품. 전공 관련 ( C, C++, JAVA, 자료구조, 알고리즘 등 ) 스터디 모임.		

### 3. 튜터링

활동 명	컴퓨터과학과 튜터링	인원	1명 ( 4명~6명 관리.)
활동기간	2011.03 ~ 2012. 12		
활동 목적	학과 주최로 학과 내 학업 부진 학생들을 구성하여 학습 스터디 및 과외 활동.		
활동 내역	2011.03 ~ 2011. 12 ( JAVA ) 2012.03 ~ 2012.12 ( JAVA, 자료구조 )		

### 4. 학생회

활동 명	컴퓨터과학과 학생회	인원	13
활동기간	2011.01 ~ 2011. 12		
활동 목적	학과와 학생들 중간에서 조율 및 연간 행사 기획, 진행을 맡아 컴퓨터과학과 학생들의 편의를 제공하는 대표 집단.		
활동 내역	신입생 오리엔테이션, 예비대, 체육대회, 홈커밍데이 등의 행사 진행.		
비고	학생회 기획부장.		

## 5. 어학연수

지역	U.S.A LA	체류기간	13.02.01 ~ 13.07.23
활동 학원	Kaplan international College.		
활동 목적	어학 능력 향상 및 새로운 환경과 다양한 사람들과의 만남.		
활동 내역	Intensive English Course (수료증 첨부 수록)		
비고	San Diego, LA, San Francisco, Las Vegas, Boston, Chicago, New York, Grand Canyon		

## 6. 공모전

### a. IT 융합 기술 및 서비스 아이템 아이디어 공모전

활동 명	아이디어 공모전	인원	4
활동기간	2011. 11.		
주최	서울 어코드 활성화 사업단.		
활동 및 시상 내역	스마트폰과 한의학의 융합을 이용한 아이디어로 최우수상 수상. - 스마트폰 카메라의 빛 인지 기능과 한의학의 맥을 짚는 기술의 결합.		

### b. 진로 하이트 생맥주 관리자 네이밍 공모전.

활동 명	네이밍 공모전	인원	1
활동기간	2011.11		
주최	진로 하이트.		
활동 및 시상 내역	진로 하이트의 생맥주 관리자라는 새로운 분야의 이름을 공모하는 공모전. 본상 입상.		

### c. 잡코리아 글로벌 프런티어 공모전.

활동 명	글로벌 프런티어	인원	4
활동기간	2012. 10 ~ 2012. 11		
주최	잡코리아		
활동 및 시상 내역	역사 교육의 중요성과 현재의 문제점을 인식하여 높은 교육 수준의 해외 국가의 장점을 수용하자는 주제로 공모전 참여. 수상 실패.		