**성장 과정**

**[어디에서나 내가 할 일을 찾아 하는 능동적인 인재]**

**학창 시절 저는 어떤 일을 해야 나에게 가장 적합할 수 있을지 항상 고민하면서 생활했습니다. 고민 끝에 중학교 때 남들이 잘 선택하지 않는 마이스터고등학교에 입학해서 전자, 반도체의 혁신 전환기에 있던 사회 중에서 미래의 포텐셜이 큰 사업을 배우고 싶었고 그에 따라 전자과에 들어가 직업교육을 받고, 반도체 설비 엔지니어가 지녀야 할 자질과 프로그래밍의 기초를 배웠습니다. 그렇게 나의 발전에 집중하면서 고등학교 3학년에 마지막 팀원들과의 좋은 결과로 졸업작품전시회를 통해서 내가 부족한 팀원 간의 비합리적 소통의 문제, 피아노 계단이라는 큰 작품을 만들면서 전자 회로나, 회로도 분석, c언어를 통해서 led 패턴 제작 등을 터치 입력 센서들의 프로그래밍과의 연동, 피아노 발판을 터치 중 정체를 제거하는 법, 중복 오류가 없어지게 하는 방법 등을 밤을 새워가면서 해결하려고 온 힘을 다했습니다. 결국, 문제의 핵심을 토론하고 팀원들의 의견을 고로 적용해보니 문제들이 해결됐고, 졸업작품 전시회에서 우수한 성적으로 대상을 받았습니다. 지금까지도 그 팀원들과의 연락이 이어지게 된 소중하고, 나의 개방적 사고의 발전을 도모한 값진 경험이었습니다. 그 후 19살 10월이 돼서 3년 동한 배운 기술을 반복하고 회사에 맞는 전자기기구조, 반도체 설비 공부를 통해서 LS산전에 취업을 성공하게 되었고, 그곳의 물류와 변압기 부서에서 저의 책임을 다하게 되었습니다. 2년간의 회사생활에서 동료와 조율하는 법, 내를 준 업무를 제시간에 해결하는 습관을 배우게 됐습니다. 업무에만 몰두했을 때 효율이 나올 수 없는 상황도 있고 업무 중 에 많은 변수가 있는 것을 인정하고 팀원 회의가 큰 효율성의 차이를 이륙한다는 것을 느꼈습니다. 혼자만의 생각과 의견은 대화가 없다면 사라져가는 Ram과 같다는 것을 알고 아이디어는 공유를 하는 상황이 필요하다고 생각했습니다. 그 이후에 제가 하고 싶은 일과 회사에서의 생활이 큰 차이가 있는 상황에서 저는 퇴사를 결심하게 되었고, 퇴사와 함께 내가 할 수 있는 공부를 찾게 되었고, 공시 공부에 입문하게 되었습니다. 공무원의 규칙적이고, 공공의 이익을 추구하며 시민께 봉사하는 삶에 매력을 느껴서 시작하게 되었습니다. 저는 시작할 때 2년의 기간을 정해놓고 시작을 했습니다. 그 기간에 후회 없는 노력을 했다면 얻을 수 있는 건 많았습니다. 인문계에서 입시공부를 하지 못했지만 그렇게 긴 시간 공부할 수 있는 끈기와 근성을 배우고, 결과에 모든 것을 판단하는 것에도 큰 문제점이 생긴다는 것을 알게 되었습니다. 그렇게 다시 일어나서 24살에 군대를 입대하고 특급 전사로 건강히 전역해서, 프로그래밍이라는 고등학교 때부터 관심은 있었지만, 멀게만 느껴진 분야를 다시 한번 공부하게 되었고, 국비 교육을 통해서 기초와 업계의 필요충분 지식을 배우고, 좀 더 다양한 지식과 알고리즘을 배우면서 내가 가진 기술로 취업해서 성장하고, 사회에 서비스를 제공하며 사회인으로서 당당히 살아가려고 합니다. 잘 부탁합니다.**

**개발을 실생활에 적용하기를 좋아합니다**

**한참 일본 여행이 유행할 때 “일본 지진은 얼마나 자주 일어나고, 과연 방지할 수 있을까?' 라는 의문이 생겼습니다.**

**일본 측에서는 지진에 대한 대비책을 체계적으로 준비해놨고, 그에 따른 재난지시사항, 행동법칙들이 따로 준비 돼 있다는 게 정론입니다. 하지만 과학적인 P파에 의한 지폭에 따른 오차가 생기는 것을 막을 수 없는 현 수준이라고 하는데, 그런 사람들의 생명에 관련된 중요한 쟁점을 정확한 알고리즘으로 수많은 반복 시험을 할 수 있는 예비 진단 프로그램이 필요하다고 생각했습니다.**

**수많은 과거 일본의 지진 데이터들을 조합하고, 인과를 따져야만 미래에 변칙적이고, 새로운 파동과 횟수를 예상할 수 있다고 생각했기에, 중요한 자료화 시켜보았고, 지진의 데이터를 수치화해서 시각적 도구로 한눈에 정리할 수 있게 프로그래밍해보았습니다. 그 결과 어렵다고 생각했던 정리가 좀 더 간략하고, 간단하게 생각할 수 있는 자료구조로 바뀌어서, 누구나 자료의 특이점이 있다면 아이디어를 낼 수 있는 형태가 되었습니다. 그렇게 어려운 자료의 데이터를 크롤링과 공통 수치에 대한 점화식을 이용해서 정리한다면 많은 사람이 가시적으로 간단해져 아이디어를 쉽게 창출할 수 있는 구조가 된다는 것을 배웠고, 많은 문제를 접근할 때 거시적 주제를 파악하고, 공통점과 차이점을 분리하는 단순 화를 먼저 할 수 있다면, 다음 심화한 난이도의 문제를 파악하기까지의 시간을 절약할 수 있다는 것을 느꼈습니다. p 파의 측정의 오류는 과학적 지식이 없다면 해결할 수 없지만, 어떤 지점에서 p 파의 오류가 빈번하게 발생하고, 그 빈번 도를 측정하는 최적화는 가능하므로, 프로그래밍으로 최적화하는 과정에 더 집중해야 한다고 배웠습니다. 또한, 아이디어를 제시할 때 많은 사람의 의견을 더하기 위해선 보편적인 시각적 자료를 데이터로 만든다면 참여도를 높이고, 아이디어 창출도 많아지게 할 수 있었습니다. 실제로 이전의 진원과 진폭으로만 파악하는 게 아니라, Plum 법은 실제로 측정된 흔들림을 기반으로 흔들림을 측정하는 방법이다. 실제 존재한 데이터를 기반을 둬서 정확성이 확연히 증가합니다. 하지만 대응이 늦는 점이 있기에 이점을 진원 시스템의 데이터와 접목해 위치에 따른 공통된 알고리즘을 도입해야 할 것으로 생각했습니다.**

**성능 개조를 좋아합니다**

**성능을 개선하는 것은 얼마나 개선이 되었는지 수치로 확인할 수 있다는 장점이 있습니다. 성능을 개선하고 안정성을**

**향상해 탄탄한 프로그램을 제작하는 것이 재미있고, 개선에 성공하였을 때 값으로 개선된 것을 확인할 수 있어서**

**성능 이슈를 해결하는 것을 좋아하게 되었습니다.**

**그래서 하나의 기능을 개발하더라도 조금 더 빠르고, 안정적인 코드를 작성하고 있습니다. 예를 들어 DelFood**

**프로젝트를 진행할 때 공공데이터에서 주소 데이터를 받아와 DB 서버에 저장하고, 이를 직접 관리한 적이 있습니다. 이때**

**주소 검색을 하면 DB에서 검색까지 약 12초가 넘는 시간이 걸렸습니다.**

**이를 개선하기 위해 주소 검색 조건에 맞도록 복합 인덱스를 설정하였습니다. 인덱스를 생성하고, 지우며 속도 측정을**

**진행하였고 빠른 속도를 내는 인덱스를 설정하였을 때의 검색 속도는 약 0.3초였습니다.**

**눈에 띄는 성능 개선을 이루었지만 조금 더 빠른 방법은 없을까 생각하였습니다. 프로그램의 로그 데이터를 감시한**

**결과 한번 검색된 주소를 여러 번 조회하는 것을 확인했습니다. 이를 통해 검색된 주소를 캐싱하였고 검색 속도는 0.1초**

**미만으로 줄어들게 되었습니다.**

**위 주소 검색 이외에도 누름 메시지를 전송할 때 비동기 처리를 통한 대량 메시지 발송 속도 개선 등 여러 방면으로 성능과**

**안정성을 높이기 위해 노력하고 있습니다.**

**좋은 코드를 만들기 위해 노력합니다**

**코드의 질적 향상을 위하여 프로젝트에 사용되는 기술을 깊게 공부해보는 습관을 지니려고 노력하고 있습니다. 이전에**

**주먹구구식으로 만들던 방식에서 벗어나 체계적인 설계를 지향하기 위해 책을 기반으로 공부하려고 노력하고 실제 기술을**

**사용할 때에는 관련 도큐먼트를 찾아보기도 합니다. 실제로 Redid를 도입할 때 Redis Doc을 읽고 다른 기술들과 비교하여**

**장단점을 비교하며 도입을 진행하였습니다.**

**코드의 재사용성을 높이는 것을 좋아합니다. 중복되는 로직을 통합하여 메서드로 만드는 리 팩터링을 자주 진행합니다.**

**Code convention을 지켜 다른 사람이 읽기 편한 코드를 작성하고 적절한 주석을 사용하여 팀원이 내가 작성한 코드를**

**쉽게 재사용할 수 있게 하고 있습니다. 이러한 방식을 통해 저는 좋은 코드를 제작하기 위해 노력하고 있습니다.**

**나의 성격 [또 일어나는 끈기와 실행력.]**

**‘거미는 줄을 쳐야 잡는다’라는 속담이 있습니다.**

**저는 매사 무슨 일이든 끈기와 열정을 가지고 제가 맡은 임무에 대하여 독하게 해결하려 합니다.**

**첫 번째 장점은 팀 과제에서 의견을 적극 잘 표현하고 팀을 통솔하는 능력이 있습니다. 학부생 시절 팀 과제 활동 때 많은 사람이 서로 눈치만 보고 의견을 공유하지 않던 상황이 자주 있었습니다. 제가 먼저 주제에 대한 적합한 의견을 제시하면서 적극성을 보이면 구성원들의 사기와 의욕을 높일 수 있을 것이라는 생각을 했습니다. 그래서 제가 먼저 나서서 팀 과제에 대한 적극성을 보이고 다양한 의견을 제시했습니다.**

**두 번째 장점은 긍정적인 사고방식과 활발한 성격입니다. 또한, 항상 미소와 여유로움을 잊지 않으려 노력하며 사람들에게 친절하고 따뜻하게 대하려고 합니다. 그 때문에 편안하고 부담 없이 친해질 수 있는 따뜻한 사람으로 기억되며 어떤 곳에서든 사람들과 쉽게 친해지고 적응하는 편입니다.**

**세 번째 장점은 일에 있어서 결코 느슨한 태도를 보이지 않는 것입니다. 그 때문에 인내심과 끈기 있는 마음으로 항상 배우려는 자세를 갖추려 합니다. 또한, 포기하지 않고 해결하려는 마음가짐과 실패를 두려워하지 않는 긍정적인 도전 정신을 가지고 맡은 업무에 대한 책임감이 강한 성격입니다.**

**첫 번째 단점으로는 상대방의 부탁을 쉽게 거절하지 못하는 것입니다.**

**단점을 극복하기 위해 거절할 때 상대방의 기분이 나쁘지 않게 거절하는 방법을 터득하려고 노력 중입니다.**

**두 번째 단점은 어려운 문제를 끝까지 해결하기 위해 깊게 생각하는 것입니다.**

**이러한 점을 극복하기 위해 목표를 정확히 하고 우선순위를 정하여 정말 필요한 사항에 초점을 맞춰 진행하고 있습니다. 또한, 시간제한을 설정하여 효율적으로 시간을 사용하기 위해 노력하고 있습니다. 그러나 어려운 문제를 해결하려고 할 때 많은 시간을 사용하게 되지만 그 과정에서 많은 정보를 추가로 얻는 장점 또한 있습니다. 이러한 점들을 효율적으로 활용하여 단점을 극복하기 위해 노력하고 있습니다.**

**1. 개인 개발과 프로그래밍 알고리즘 제작 경험**

**처음에 제가 관심을 끌게 된 프로그래밍 언어는 파이썬입니다. 파이 썬 은 배우기 쉽고, 빨라서 실력이 향상되는걸 자신도 느끼면서 자극을 받을 수 있는 배움에 효율적인 언어라고 느꼈고, 일주일 안에 기본적인 기능은 다 익히게 되었습니다.**

**[1. 상품주문 kiosk 제작] 맥도날드 kiosk의 구조처럼 순서대로 진행하면서 초기화와 간편성이 담겨있는 구조를 제작하면서, 알고리즘은 스스로 이해할 수 있는 표시를 해야 하고, if 문과 for 문의 활용에 따라 코드의 길이가 확연히 단축되는 걸 알았습니다. 코드 단순화를 위한 lama 식을 이용해 함수식을 한 줄로 단축할 수 있다는 걸 배웠습니다.**

**그리고 map을 이용해서 리스트요소를 함수로 처리해준다. 주문한 데이터들을 장바구니 리스트에 저장하기 위해서 사전 값에 수량, 가격, 각종 할인내용을 자료화해서 수정이 쉬운 코드를 제작했습니다.**

**마지막으로 리스트의 값을 수정할 수 있도록 while의 반복 안에서 조건문으로 break을 자유자재로 사용할 수 있는**

**적응성 좋은 코드를 짤 수 있었다. 그 안에서 활용할 수 있는 많은 함수 중 dived, Len, type, nit, TSR, round, ABS,**

**max min, 크기순 정렬 sorted, for문 안에서 활용할 수 있는 range를 완벽히 활용할 수 있는 기술을 갖추게 됐습니다.**

**[2. 조 추첨 프로그램]**

**무작위로 제시된 수중에서 원하는 수만큼 묶어서 팀을 제작할 수 있는 알고리즘을 배웠습니다.**

**수학적 사고를 통해서 while 문이 어디에서 끊어지고, 다시 연결돼 나머지 인원을 배출할 수 있는지 고민하면서 n의 수에 맞춰 나머지 값이 0일 때만 묶는 함수를 제작해 쉽게 알고리즘 화할 수 있었습니다. 나머지들은 마지막에 else 문으로 따로 출력했다.**

**[3. 게임 능력치 계산 프로그래밍]**

**게임에 있는 캐릭터와 괴물을 객체화해서 그에 따른 수많은 변수를 대입해 환경 값, 속성, 상성, 배치를 확인하고, 알고리즘으로 공격횟수 초당 충격 PDS, 제어, 아이템 착용 상태, 중대한, 성장 능력치, 레벨, 사정거리를 비교해가면서 수정 가능한 유년코드를 작성했습니다.**

**2. 팀 프로젝트의 경험**

**[1. 자동차 추천 프로그램]**

**자동차 추천프로그램을 python을 통해서 만들었습니다. 우선 UI를 보여주고 쉽게 사용자가 사용하기 위한 틀을 만들기 위해서 TK()를 사용해 window 창을 제작했습니다. 각각의 UI의 버튼들에 기능을 부여해서 간편하게 조작할 수 있는 프로그램의 구도를 만들었습니다. button에 각각의 함수를 추가해주고, 절차 다이어그램에 맞춰 기능을 추가한 뒤, TKnite의 기능 중에 요소를 추가하는 함수들은 명칭을 제대로 이해해서 중복이 안 되게 사용해야 했습니다.**

**frame으로 UI를 묶으면 한정된 효과만 부여할 수 있다. 견적 조회하는 기능의 모듈은 세금계산기를 활용해 제작했다. 팀원들의 각각의 역할에서 배운 것들을 공유하고, 오류해결에서 except try 문으로 유연하게 대처하는 법을 공유했다. 변수들의 전력화 의 중요성을 팀원들이 각자 제작한 모듈을 한곳에 모으는데 깊이 느꼈는데, global 함수를 쓰기 전에 변수의 이름을 팀의 약속으로 정해놓고 제작하는 것과 아닌 것의 시간 난이도 차이가 확연히 보였습니다. 충분한 통일화 후에 프로젝트에 도입하는 것이 시간을 최적으로 사용하는 방법인 걸 배웠습니다.**

**[2. seLenium 웹 크롤링 프로그램]**

**자동차 추천프로그램을 python을 활용해서 제작했는데 , 그 안에서 bumpy와 seLenium, chrome web driver 같은 파이썬 패키지를 이용해서 활용했기에 기능적으로 문제없게 제작할 수 있었습니다. 프로그램의 첫 화면은 UI로 편리하게 제작하기 위해 TK를 다시 활용했고, seLenium의 웹 자동 실행을 오류 없이 처리하기 위해 최신 버전의 활용법, python 패키지 사용법을 숙지했습니다. 스크롤 다운으로 crawling을 제대로 수행하기 위한 default 값도 지정을 먼저 했으며, 첫 URL 주소를 입력받고, 그 후 자동으로 웹 페이지의 어떤 데이터를 불러오기 위한 구간까지 이동하기 위한 요소들의 명령을 받기 위한 알고리즘을 만들었습니다. 클릭, 키보드 검색, 다시 뒤로 가기 등의 기능을 사용할 수 있도록 말이다. 마지막으로 path의 값이나 class name, id 값을 통해서 데이터의 처음과 끝의 정보를 모두 crawling 할 수 있게끔 추출한 값들을 전처리화해서 file write를 통해 워드에 저장해 기록할 수 있는 기능을 추가했다. 그 값들을 반영구적으로 보관할 수 있는 파일 화 모듈과 다시 워드 값을 프로그래밍언어로 전처리해서 읽을 수 있게 불러오기 기능을 마련해서 기존 사용자가 crawling 한 내용을 자동화 시킬 수 있는 효율적 기능도 추가했다. 안의 모든 입력창에 편리하게 모두 제거 한중제거로 가시성과 , 효율성을 제고시켰습니다.**

**이런 모든 작업을 팀원들과 했기에, 전처리과정의 변칙 된 did 값들을 알게 되었고 사이트마다 데이터 배치나 저장순서가 다를 수 있기에 모든 환경에서 적용할 수 있는 crawling은 방대한 데이터를 통한 알고리즘화가 필요하겠다고 생각하게 된 유익한 팀 프로젝트였습니다.**

**[3. 반응형 web site 제작]**

**조별로 반응형 웹을 제작하는 과정에서 CSS, html ,Javascript의 기초 지식을 더 발전시킬 수 있었고, campus, transition, media size를 활용하는 법을 알게 되어, 어떤 형태의 웹사이트도 제작하는 방법을 알고, 실천할 수 있게 제작하는 능력을 갖추게 됐습니다. 슬라이드 바의 위치 조절은 버튼에 geteventlistener 함수로 지정하고, 자바스크립트는 웹 표준에 맞게 자바스크립트만 통해서 적합한 코드를 사용했습니다. CSS로 애나를 넣을 수 있도록 transition 명령어를 구도대로 사용 가능하게 했다. 모바일화면에서의 가시성을 위해서 CSS media 명령어로 div 스타일 값을 조작해서 한눈에 보이는 웹페이지를 제작했습니다. 미니 메뉴바에도 toggle 장치로써 현재 값이 뭔지 확인할 수 있게끔 true false로 값을 저장해서 이미지화 시켰습니다. 스크롤에 따라 그리고 슬라이드를 넘김에 따라 그라데이션과 배경색을 비례하게 변경해서 미각적 요소를 플러스 시켰습니다. 섬세함을 가지려고 메뉴바의 hover 효과를 상호 작용하게 끔 연결해 사용자가 관심을 두고, 오락적 요소를 가미했습니다.**

**[4. 웹 플래시 게임 제작]**

**web의 corpus 기능을 최대한으로 이용해서 게임 프로그램을 만들었습니다. 먼저 많은 객체를 상호작용하고 움직이게끔 하여야 해서 클래스로 전력화 시키고, 객체들의 좌표를 구하기 위한 campus의 그려지는 객체들, IMG들에 document got 값을 호출 받아서 x, y 좌표를 계산하고 마우스를 올려놓은 곳을 기준으로 정확한 값인지 확인했습니다. 그 후 그 값들의 상호작용할 수 있는 속성들을 모두 클래스에 적용시켜 서로의 거리 맞닿을 때 상호작용하는 함수를 통해 투척 물로 적을 없애는 기능을 제작했고, 가장 어려웠던 화면 구현은 큰 치수의 배경화면에 작은 화면을 넣어서 캐릭터가 움직일 때 실제 객체는 움직이는 gif 동작만을 setinterval로 구현하고, 뒤의 배경을 움직이게 하는 형태로 진행했습니다. 그렇게 됐을 때 실물과의 거리 차이가 일어나는 불가피한 현상들을 수학적 계산을 통해 극복해서 원하는 대로 배경을 움직이게 하여 실제 캐릭터의 움직임과 같은 배경조작알고리즘을 만들게 되었다.**

**CSS의 요소들은 z-index로 겹치지 않게 배경-지형-몬스터-캐릭터-투사치 순으로 배치했다. 로그인 화면을 구현하기 위해서 local storage를 사용해서 브라우저 스토리지에 저장하게 되었습니다. 금전으로 서버를 사용하면 온라인 게임의 서버 관리를 구축할 수 있겠구나 느끼고, 서버 비용과 비슷한 이득이 있어야 운영이 가능하단 걸 느꼈습니다.**

**이전 기록을 저장해서 백업을 최적해 놔야 다시 사용자들이 편하게 저장한 상태로 이용할 수 있으므로 필수라고 생각하기 때문입니다. 게임개발 중 심각한 오류를 해결하는 과정에서 큰 경험을 했는데, 괴물들을 매초 생성해서 전체배경의 임의의 좌표에서 생겨나고 보이지 않는 영역에서도 없어지게 해야 했는데, 그 알고리즘이 잘 작동하는지 확인하기도 어려워서, 배경 값을 console log로 실시간 검사하면서 실제 게임화면에 맞출 수 있었습니다. class의 객체를 list에 저장하니까 정체가 존재할 수 밖에 없었는데, setniterval의 모듈설정 값을 종합해 하나의메서드로 클래스를 선언할 때 같이 선언해줘서 게임의 첫 화면에서만 적재를 해, 정체를 현저히 줄일 수 있었습니다.**

**지원 동기 및 포부**

**[한 걸음 한 걸음 단계를 밟아 나아가라]**

**“인터넷 프로그래밍” 수업을 고등학교 3학년 때 처음 듣게 되었습니다. 하지만 처음 배우는 웹 분야였고 구조가 어려워 이해하기 어려웠습니다. 하지만 제가 웹페이지를 직접 만드는 과제를 해결하는 과정에서 즐거움과 성취감 다른 분야보다 높고 관심이 많아 그때부터 웹 분야에 관심을 두게 되었습니다. 처음 배워 어려운 수업이었지만 노력 끝에 상위 10퍼센트의 성적으로 수료할 수 있었습니다. 이 때문에 웹 분야의 더 깊은 역량을 갖추고 싶다는 개인적인 욕심이 생겨 CSS Javascript 활용 과정을 수료하였습니다.**

**비전공자를 위한 개발자 교육과정을 성실한 자세로 수업에 임했던 마음가짐을 발판 삼아 더욱더 적극적인 마음가짐과 넘치는 열정으로 매사에 집중하고 노력하여 빈틈없이 업무를 소화해 내겠습니다. 프런트 그리고 개발자로 시작해서 제가 가진 역량과 가능성에 투자를 주저하지 않고 현재보다 더 발전할 수 있는 인재가 될 것입니다. 업무 능력도 향상하고 회사의 무한한 가치 창출에 이바지하여 힘이 되고 싶고 더 나아가 단순 웹 개발을 넘어서 웹 기획, 프로젝트 매니저와 Full Stack 개발자가 되고 싶습니다.**

**앞으로 3년 안에 이루고 싶은 목표는 직무와 관련하여 저에게 부족한 부분인 query, spring, Nodes, react, SQL 최신 공부를 끊임없이 하고 필요한 관련 자격증도 취득하도록 하겠습니다.**

**앞으로 5년 안에 이루고 싶은 목표는 다양한 웹 관련 프로그래밍 언어 공부를 기초부터 시작하여 능숙하게 사용하고, 백그리고의 기술까지 접목할 수 있는 전체 구조를 파악하는 개발자가 되고 싶습니다.**