입 사 지 원 서

응시 부문	Back-End web developer	희망연봉	회사 내규	입사 구분	신입
휴대폰	010-3857-8956		이메일	minji6654@gmail.com	

성 명	한글) 정민지	영문) MINJI JUNG	
생 년 월 일	1990년 7월 23일	성 별	여
주 소	서울시 동대문구 왕산로 122, 포스빌 1612호		

학력사항	입학 년월	졸업 년월	출신학교 및 전공	구분	학점
	2012년 02월 (편입학)	2014년 02월	인하대학교 기계공학부 항공우주공학전공	졸업	3.95/4.5
	2009년 02월	2011년 12월	강릉원주대학교 물리학과	자퇴	4.43/4.5
	-	2008년 08월	고졸 검정고시	합격	

자격증	자격 면허	취득 년월	발행처
	SQLD	2019년 07월	**한국데이터베이스진흥원**
	정보처리기사	2019년 05월	**과학기술정보통신부**
	MOS Master	2012년 08월	**Microsoft**
	자동차운전면허	2009년 01월	**부산지방경찰청**

어학	공인 영어 시험	점수(등급)	취득 년월	발행처
	TOEIC	975점	2018년 11월	**한국 TOEIC 위원회**
	OPIC	IH	2018년 12월	**ACTFL (American Council on the Teaching of Foreign Language)**

경력사항	회사명	근무기간	업무내용	직 급
	현대엔지니어링	2014년 01월~2017년 06월	**화공플랜트 프로젝트관리(PE)**	**사원**
	현대엔지니어링	2013년 07월~2013년 08월	**화공플랜트 회전기계팀 Engineer**	**인턴**

해외경험	국가	기간	내용
	호주	2017년 09월~2018년 09월	**워킹홀리데이**
	인도네시아 발리	2017년 07월~2017년 07월	**중학교 영어 보조교사 자원봉사**
	러시아	2010년 08월~2011년 07월	**교환학생**

교육사항	기간	교육기관	교육 과목	출석률	교육내용
	2018년 12월 24일 ~ 2019년 07월 17일	KH정보교육원	자바(JAVA) 프레임워크 개발자 양성과정	100%	● ORACLE Database SQL Programming ● JAVA Servlet / JSP, jdbc Spring Framework, Mybatis, Ajax ● HTML5 / CSS3 / JavaScript / JQuery

상기 사항이 사실과 틀림없으며, 사실과 다름이 판명될 경우 회사의 조치에 어떠한 이의도 제기하지 않을 것을 서약함.

2019년 07월 29일: 정민지

직 무 능 력 소 개 서

지식 (Knowle- dge)	**지원분야에 필요한 직무능력을 습득하기 위해 받은 교육[학교/직업교육]에 대해 기술하시오. (분야, 교육 내용, 향상 노력, 성과 등)**
	주어진 매뉴얼 내에서 업무를 수행했던 첫 직장에서 퇴사 후 나만의 기술을 배워 성장하는 직업을 갖고자 KH 정보교육원에서 6개월간 JAVA 개발자 양성과정을 수강하며 개발에 첫 입문을 하게 되었습니다. 처음 배우는 분야이지만 새로운 것을 배우고 공부하는 것을 좋아하고 또한 공대 출신인 만큼 수학과 논리적인 사고를 필요로 하는 분야에 자신이 있는 편이라 6개월간 많은 개발 지식을 즐겁게 학습하였습니다. 우선, 수업 때 배운 내용은 내 것으로 만들기 위해 그때그때 항상 정리하고 복습하며 지식을 습득하였습니다. 더불어 JAVA 같은 경우는 기본서를 통해 복습을, SQL은 SOLD 자격증 공부를 통해 복습과 함께 데이터 모델링 부분도 조금 더 깊이 있게 학습을 할 수 있었습니다. 첫 프로젝트 때 전체적인 패키지 구성이나 프로젝트 디자인에 대한 막막함을 느꼈던 터라 자바 디자인 패턴을 이동 시간과 주말 등을 통해 따로 공부하며 학습하였습니다. 개발을 처음 시작한 후로 지금까지 약 6개월간 새로운 언어, 기술을 배울 때마다 차곡차곡 정리해온 문서가 50개가 넘어가는 것을 보니 저 자신도 놀라울 정도로 많이 성장한 것이 느껴집니다. 전공자인 친구들보다 늦게 시작했다는 조급함도 없지 않았기에 체계적으로 학습 계획을 세워 최대한 많은 것들을 배우려고 노력했으며 기본적인 컴퓨터 공학에 관한 내용을 배우고 싶어 따로 정보처리기사 자격증을 공부하며 얕게나마 알고리즘과 소프트웨어 공학 등 컴퓨터 사이언스 기초를 학습했습니다. 이러한 노력과 3번의 팀 프로젝트를 통해 아이디어 기획부터 DB모델링, 웹 애플리케이션 구축까지 모든 단계를 직접 부딪쳐가며 무리 없이 개발할 수 있었으며 지금까지 학습한 것과 프로젝트 경험을 통해 실무에서 비전공자 타이틀이 느껴지지 않는 실력 있는 개발자의 모습을 보여드릴 수 있을 것입니다.

기술(Skill)	**가장 자신 있는 기술(또는 흥미를 가지고 공부한 기술)에 대해 설명하고 프로젝트에 접목시켜 이룬 성과가 무엇인지 기술하시오.**
	최근 진행한 파이널프로젝트에서 여행 일정 작성 및 공유 웹 사이트를 구축 시, node.js와 socket.io 라이브러리를 이용하여 서버와 클라이언트를 소켓으로 연결하여 동행을 초대하여 실시간으로 함께 여행 일정을 작성을 하는 기능을 구현하였습니다. Socket.io 라이브러리를 사용하기 위해 node.js에 대해 동영상강의 등으로 따로 학습하고 프로젝트에 접목하였는데 Node.js에서 제공되는 다양한 npm 라이브러리들과 express framework 등을 활용하여 간단하게 웹 서버를 구축하고 웹 개발이 가능한 점이 굉장히 매력적으로 느껴졌습니다. Socket.io 라이브러리를 적용하여 실시간 일정 공유 기능을 구현 할 때는 socket.io에서 제공하는 room 기능을 이용하여 같은 일정 작성 페이지에 접속한 사람들을 room 으로 묶고 socket으로 연결된 클라이언트들중 같은 room번호를 가지고 있는 사람들에게 실시간으로 업데이트 해야 할 정보들을 담아 event를 emit하고 서버와 클라이언트 양측에서 event를 캐치하여 정보를 업데이트 하여 주는 방식으로 구현하였습니다. 이처럼 교육원에서 배우지 않은 내용을 따로 학습하여 프로젝트에 접목해서 성과를 내보니 새로운 기술을 스스로 학습하고 적용하는 것에 자신감이 생겼고, document를 찾아가며 직접 만든 코드가 작동하는 것을 보며 재미도 느꼈습니다. 이를 통해 실무에서도 새로운 기술과 유용한 개발 지식들을 적극적으로 학습하고 적용할 수 있는 개발자가 될 것입니다.

태도 (Attitude)	**본인이 참여하여 수행한 프로젝트에서 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 구체적으로 설명하시오. (문제 원인 도출, 해결방안 탐색, 해결방안 적용 등)** 첫 팀 프로젝트였던 미니프로젝트 때 처음으로 하는 프로젝트라 여러 부분에서 부족한 점이 많았는데 특히 소통의 부재로 인해 어려움이 있었습니다. 당시 구현 기능에 대한 난이도도 가늠이 안된 상태로 랜덤으로 역할을 분담했는데 이후 각자 본인이 맡은 부분에만 몰두하고 소통이 잘 안되다 보니 프로젝트 막바지에 상대적으로 실력이 낮은 팀원이 맡은 부분이 제대로 구현되지 못한 것을 알게 되었고, 다른 팀원들이 대신 구현을 해주었으나 일정이 지연되며 전체 프로그램의 완성도가 낮아지게 되었습니다. 이때 좀더 일찍 팀원들과 소통하여 개인의 성과보다는 팀 공동의 결과물에 초점을 맞추어 프로젝트를 진행했다면 좋았겠다는 아쉬움이 많이 남았습니다. 똑같은 아쉬움을 남기지 않기 위해 두 번째 진행했던 세미프로젝트에서는 역할분담을 하기 전 기획단계에서 기능정의서를 작성하여 프로젝트의 기능들을 모두 도출해내고 이를 바탕으로 팀원들과 이야기하며 조율을 통해 실력에 맞게 역할분담을 하였고 매일 각자 맡은 부분의 진행상황을 공유하여 프로젝트 전체의 관점에서 선수 기능이 제대로 구현되고 있는지를 계속해서 체크하였습니다. 그러던 중 한 팀원이 맡은 역할이 혼자 완성하기에 다소 버거워 힘들어하는 상황이 발생하였습니다. 고민 후 해당 팀원과 따로 이야기를 해 작은 부분이라도 혼자 힘으로 책임감을 가지고 구축하여 모두가 프로젝트에 기여할 수 있도록 역할 분담을 재조정하였고 해당 팀원의 일부 역할은 저와 다른 팀원이 나누어 맡기로 역할 수정을 하여 만족스런 공동의 결과물을 얻을 수 있었습니다. 이를 통해 프로젝트를 진행할 때 모두가 진행 상황과 의견을 적극적으로 공유하여야 프로젝트의 완성도가 높아진다는 것을 알 수 있었고, 향후 업무에서 적극적인 의견 개진을 통해 함께 업무를 하는 분들과 원활한 소통으로 최고의 결과물을 만들어 낼 것입니다.

목표 (Goal)	**입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇인지 제시하고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 것인지 기술하시오.** 먼저 교육원에서 6개월간 쉴 틈 없이 배우고 연습한 것을 토대로 실무에서 신입 개발자로서 회사에 적응하고 업무를 수행하며 개발 커리어를 쌓아가고 싶습니다. 현재 교육원에서는 JAVA 언어와 Spring 프레임워크를 통해 웹 개발을 구현해 보았는데 아직 Spring에 대해 미흡한 점이 많아 Spring Framework에 대한 이해도를 높이기 위해 계속 학습할 것입니다. 또한, node.js를 학습하며 웹 개발에 다양한 framework들이 있다는 것을 알게 되며 관심이 생겼습니다. 요즘 많이 쓰이는 Back-end의 framework인 Django나, Laravel 그리고 Front쪽 framework인 React, Angular 등 다양한 framework들과 해당 개발 언어들을 배워보고 싶습니다. 더불어 웹 개발자로 자리를 잡아가며 여가시간을 활용하여 이전부터 관심이 있었던 모바일 앱 개발 분야도 배워 나갈 생각입니다. 그리고 개발자로서 컴퓨터 사이언스의 기초 기반을 다지지 않고서는 언젠가 한계에 부딪힐 것으로 생각하여 그냥 코드를 짤 줄 아는 개발자가 아닌 좋은 코드를 짤 수 있는 개발자가 되기 위해 체계적인 계획을 세워 컴퓨터 사이언스 기초 공부도 병행할 계획입니다. 이제 개발을 시작한 지 고작 6개월로 막 걸음마를 뗀 단계라고 생각합니다. 앞으로 배워야 할 수많은 기술 앞에서 두려워하기보다는 초심을 잃지 않고 한 단계씩 성장하며 즐기는 신입 JAVA 개발자가 되겠습니다.

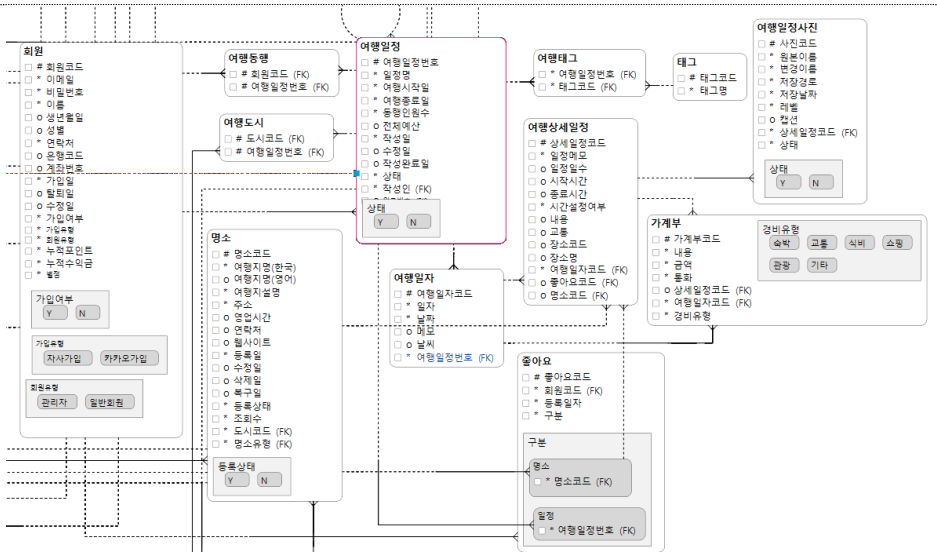
지원자: 정민지를 소개합니다.

자기소개	**본인의 직무 또는 인성 역량을 드러낼 수 있는 키워드를 선정하고, 이를 나타낼 수 있는 구체적인 사례를 활용하여 자기소개를 작성하시오.**
	생각의 틀을 깨며 도전을 멈추지 않는 지원자, 정민지 입니다. 제가 좋아하는 영어 표현 중 think outside the box라는 말이 있는데, 상자 밖에서 생각 한다는 뜻이 있습니다. 저는 평소 고정적인 틀에 박힌 사고보다는 다른 생각, 다양한 시도에 두려워하지 않는 성향과 한번 하고자 한 일은 꼭 해내는 특유의 추진력으로 인해 상대적으로 남들에 비해 다양한 경험을 할 수 있었습니다. 학부생 때는 전혀 러시아어를 하지 못함에도 러시아에 교환학생을 지원하여 1년간 러시아어를 수학했고, 평소 관심이 있었던 항공우주공학과에 편입하여 전공지식을 쌓았습니다. 이후 졸업 전 플랜트 건설 기업에 뜻하지 않게 합격하여 3년 이상의 경력을 쌓았지만 관심이 없고 좋아하지 않는 일을 하는 것이 얼마나 고통스럽고 무기력한 일인지를 깨달아 뒤늦게 진로 고민을 하며 호주 워킹홀리데이를 떠나게 되었고 IT 계열에 종사하는 호주 친구를 만나 개발자라는 직업에 관심을 갖게 되었습니다. 귀국 후 많은 개발자 직무 인터뷰 등을 찾아 보고 고민 끝에 KH 정보교육원에서 진행하는 자바 Framework 개발자 양성과정에 참여하였고 지금은 제가 좋아하는 수학, 논리적인 사고력을 요구하는 직업인 프로그램 개발에 흠뻑 빠져 있습니다. 교육을 받으면서 천직이 아닐까 싶을 정도로 적성에 맞아 이제 제 인생의 길의 방향이 정해진 것 같습니다. 여러가지 경험을 바탕으로 기술의 변화에 따라 상자 밖에서 다양한 사고와 시도를 하는 개발자가 되고자 노력하겠습니다.

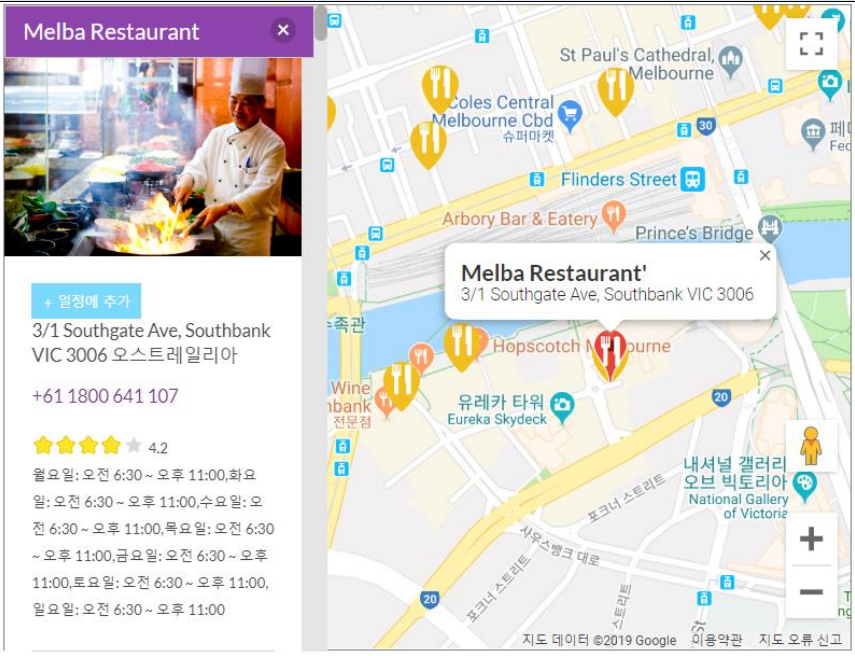
성격의 장/단점	**성격의 장/단점에 대해 기술하고 이를 보여주는 구체적인 사례를 함께 작성하시오. (단점 작성 시, 보완 노력 포함)**
	저는 한번 결정을 내리면 신속하게 목표를 세우고 체계적인 계획을 짜서 좋은 성과를 내는 것에 자신이 있습니다. 목표를 이루기 위해 노력하는 끈기와 책임감이 강해 목표에 도달하는 것은 물론 자연스레 남들보다 앞서갈 수 있었습니다. 학부 2학년 때 러시아로 교환학생을 가게 되었는데, 문제는 당시 저는 러시아어를 전혀 하지 못했습니다. 교환 학생들이 모여 있는 어학당에는 러시아어 전공 학생들이 대부분이었고, 당연하지만 남들보다 뒤처진다는 사실이 저를 아주 괴롭게 했습니다. 그래서 누구보다 열심히 러시아어를 공부했고, 6개월 만에 러시아어 공인자격시험인 토르를 1급을 취득했습니다. 또한, 이전 직장에서 인턴으로 시작하여 인턴 기간 중 마무리 PT 때 속해 있던 팀의 업무 프로세스를 분석하여 발표를 성공적으로 이끌어 정규 입사 기회를 얻을 수 있었으며 이후 3년 반 동안 Project Management팀에 근무하면서 예산 관리와 전반적인 프로젝트 managing에 대해 배우며 기한 내 프로젝트의 성공적인 수행과 조직 내 목표 도달을 위해 책임감 있게 근무했습니다. 개발자로서 진로를 결정한 후에도 6개월이라는 짧은 기간 안에 신입 개발자로서의 역량을 갖추고자 확고한 목표와 체계적인 계획으로 노력하였고 향후 업무에서도 프로젝트 기한 내 완수는 물론 회사의 발전 방향과 목표에 함께 도달할 수 있도록 뒷받침해내는 든든한 일원이 될 것입니다. 반면, 저의 성격의 단점으로는 완벽주의적인 성향이 있어 항상 완벽하게 하고 남들보다 잘 하려다 보니 때로는 다른 사람들에 비해 일을 하는데 시간이 조금 더 걸릴 때가 있습니다. 팀 프로젝트를 한정된 시간 안에 수행하며 시간에 쫓기다 보니 스트레스를 받을 때도 있었는데 3번의 프로젝트를 거치며 전체 프로젝트 일정에 차질이 생기지 않도록 중요한 부분을 우선으로 구현하고 나머지 기능들은 일 별로 체계적인 계획을 세워 최대한 스스로 만족할 만큼 구현하고자 노력하였습니다.

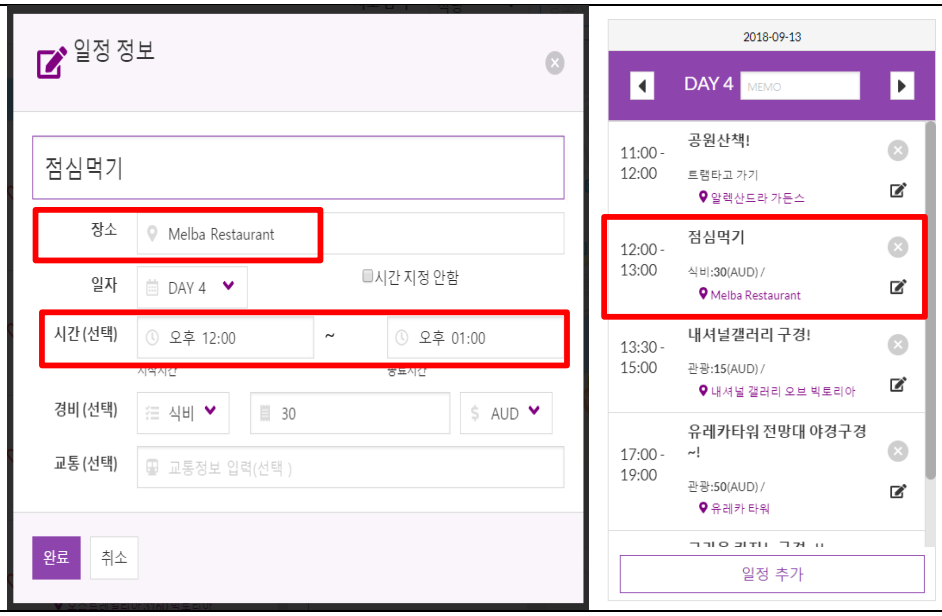
수행 프로젝트 I

	구분	항목	주요내용
프로젝트 개요	파이널 프로젝트	프로젝트 명	TRAVEL INTERFACE (여행 일정 작성 및 공유 웹 애플리케이션)
		수행기간	2019년 06월 20일 ~ 2019년 07월 17일 (4주)
		개발 목표	여행관련 일정과 정보를 한 사이트내에서 제공해 누구나 쉽게 여행 계획을 세우고 정보획득 및 수익 창출을 기대할 수 있는 서비스를 제공하는 웹 사이트 구축
		개발 환경	● Language : JAVA 8, HTML5, CSS3, JavaScript, JSP 2.5, Servlet 3.1 ● Framework : Spring, Mybatis ● Database : oracle 11.2.0, MongoDB 3.2.1 ● WAS : Apache Tomcat 8.5.40, node.js ● Library : JQuery, ojdbc8, Java Mail, Apache POI, commons io, Jackson, Spring security, aspectJ, Socket.io ● API : Google Maps, Google Places, Quill, KaKao Login, 아임포트, Fixer ● 형상관리 : github (https://github.com/Julia8956/travelInterface)
		담당 구현 기능	– 여행 일정 만들기/수정/공유/삭제 – Google Maps API를 이용한 지도에서 장소 타입 별 검색으로 위치 및 상세정보 조회 – 지도를 연동한 상세 일정 작성/수정/삭제, Jquery sortable 기능을 이용한 드래그로 일정 편집 – 좋아요 추가한 장소와 추천 장소 조회 및 상세 일정 작성 연결 – 일자 별 여행 루트 지도에서 조회 – 여행 태그 추가/수정/삭제 – Quill Editor API를 이용하여 여행 후기 글 등록(사진 업로드) 및 수정, 여행사진 갤러리 관리, 대표 사진 변경 – 여행 예산 입력 및 Fixer API를 사용하여 실시간 환율 조회, 현지화 환산, 경비 타입 별 지출 합계 조회 – Apache POI를 이용하여 여행 일정 및 가계부 엑셀 다운로드 – Node.js와 socket.io를 이용, 여행 일정 공유를 위한 서버 구축 – 여행 동행 초대/삭제 및 실시간 일정 공유하여 함께 작성 기능 – 구매한 일정으로 나의 새 일정 작성하기(일정 오버라이딩) 기능

DB 설계	
공통 역할	– 프로젝트 기획 : 주제 선정 및 기획, 기능 정의서 작성 – UI설계 : 프로토타입 제작(카카오 오븐), Usecase Diagram, 스토리보드 작성 – DB모델링 : 논리 모델링, 물리 모델링 – 클래스 설계 : 클래스 다이어그램, 시퀀스 다이어그램 작성
참여도/기여도	● 참여도 : 100% (기획 단계부터 구현까지 전 단계 참여) ● 기여도 : 20% (팀 구성원 : 6명)

구현 기능 – [TRAVEL INTERFACE]

1. 지도 타입 검색, 상세 정보 조회	**구현 설명**
	☞ Google Maps, Places API에서 제공되는 service 객체의 textSearch 메소드를 호출하여 현재 지도를 중심으로 선택한 장소 타입에 맞는 place 들을 조회해와서 지도에 장소 타입에 맞는 marker를 그리고 list에 name과 address, rating 정보를 표시 ☞ 장소를 하나 선택시 textSearch에서 조회해 온 place_id 값을 getDetail 메소드로 전달하여 구글에서 제공하는 place detail field 중 원하는 정보를 받아와 지도에 위치를 표시하고 받아온 상세 정보를 div에 구성
기능 설명: 지도에서 찾고자 하는 장소 타입을 선택하여 현재 지도에서 장소리스트를 조회하고, 리스트나 지도의 마커를 클릭 시 해당 장소의 주소, 전화번호, opening hour, review 등 상세 정보를 조회하는 기능	
2. 상세 일정 insert	**구현 설명**

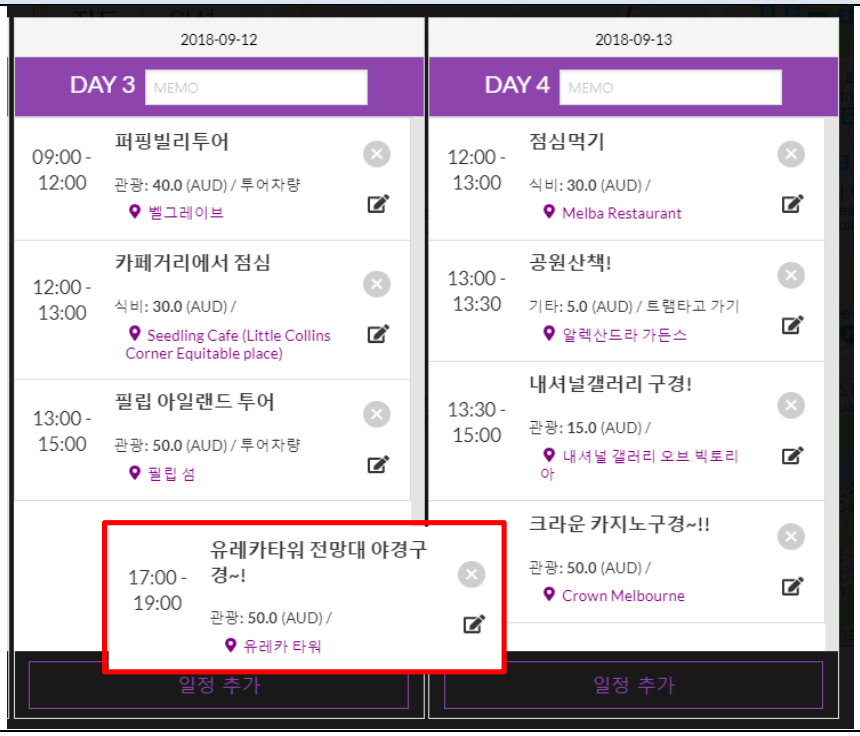


기능 설명: 장소를 조회하여 일정에 추가 버튼을 클릭 시, 일정 정보를 입력할 수 있는 modal 창이 나타나고, 상세 일정 정보를 입력한 후 완료버튼을 클릭하여 상세 일정을 해당 일자에 추가하고 일정 리스트를 시간 순으로 정렬 할 수 있는 기능

☞ 시작 시간과 종료시간을 입력하여 일정을 추가하는 경우, 해당 일자의 기존 상세 일정 리스트를 조회해와서 일정의 순서를 시간 순서로 재배치하는 selectSchNumber 메소드를 호출.

☞ 기존 일정을 for문으로 각각 꺼내어 입력한 시간과의 시간차를 계산, 시간차가 가장 적게 존재하는 일정을 찾아 해당 일정의 뒤에 새로운 일정이 들어갈 수 있도록 schNumber (일정 순서) 컬럼의 값을 재계산하여 새로운 일정을 포함한 모든 일정이 시간순서대로 재배치 될 수 있도록 함.

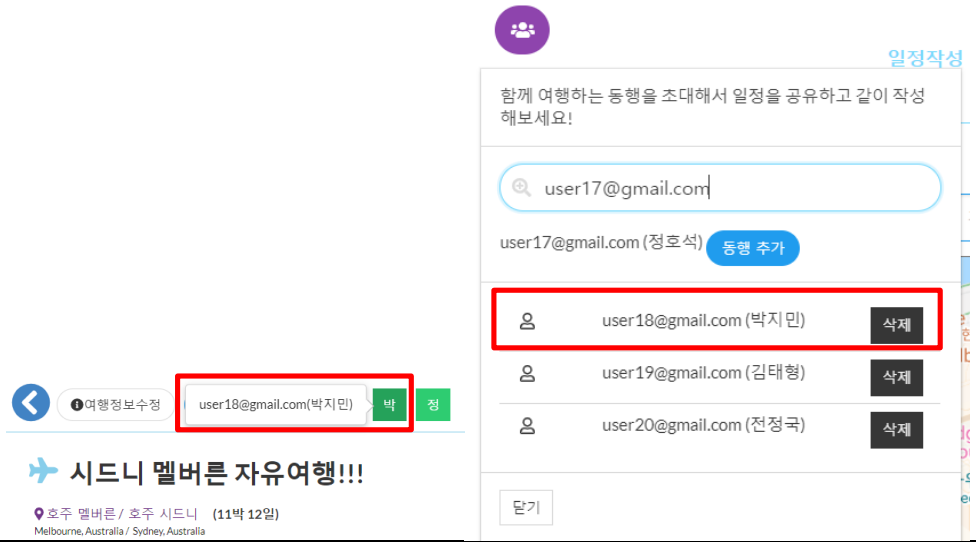
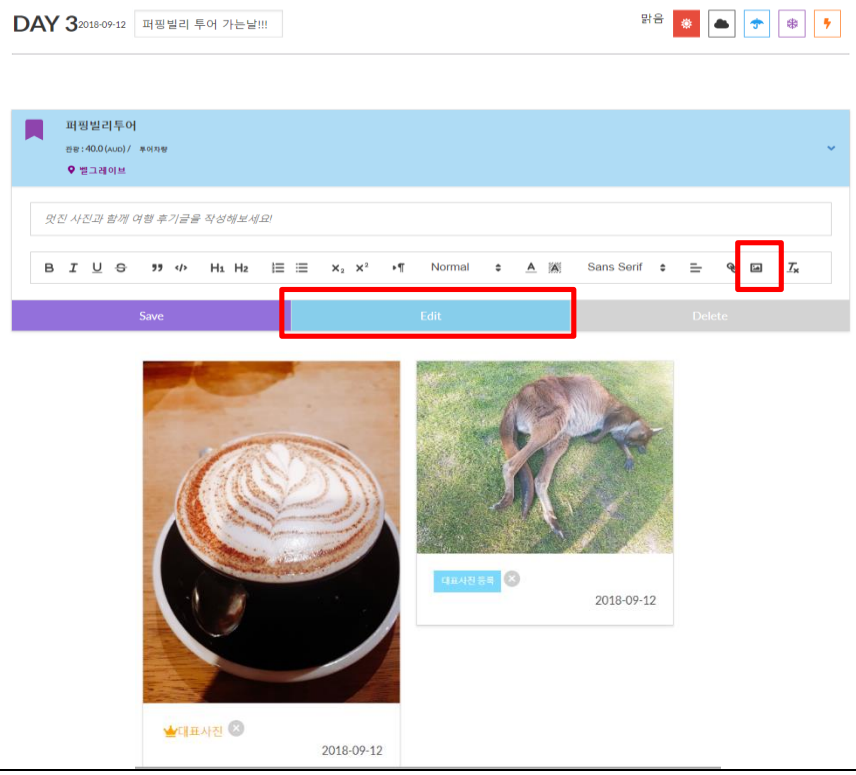
3. 드래그를 이용한 상세 일정 update	구현 설명

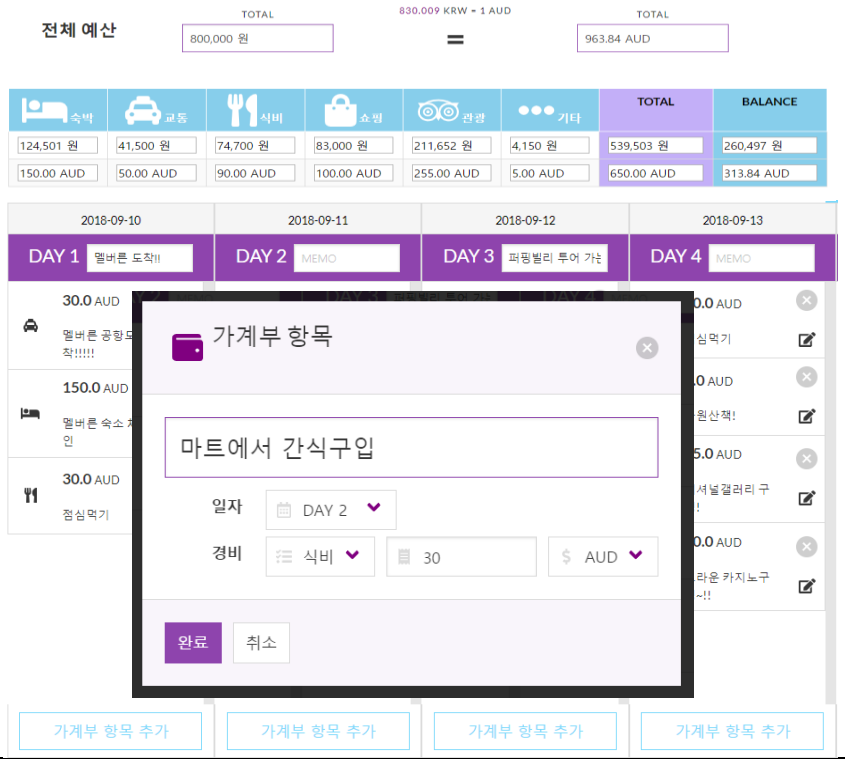


기능 설명: 상세 일정을 작성 한 후, 드래그를 이용해 같은 일자 안에서 순서를 재배치하거나, 다른 일자로 일정을 옮길 수 있는 기능.

☞ JQuery Sortable 기능을 이용하여 각 일자 별 일정리스트를 connect하고, 드래그가 발생했을 때, 같은 날짜 안에서 이동이 발생했는지, 다른 날짜로 일정이 이동 되었는지를 start, update 이벤트를 통해 확인하여 각각 ajax를 이용해 다른 비즈니스 로직으로 처리

☞ 리스트를 구성하는 li 요소의 id값에 상세 일정 id값을 넣어 드래그 이벤트 종료 후, serialize하여 순서대로 배열로 만들어 비즈니스 로직으로 전달. 변경된 순서에 맞게 일정 리스트의 schNumber 컬럼 값을 update 하고, 시간 순으로 정렬되지 않은 경우, 드래그 이동한 일정의 시간 정보를 null로 초기화.

4. 동행 초대, 실시간 일정 작성 공유	구현 설명
 **기능 설명:** 여행을 함께 가는 동행을 초대해서 일정 작성 페이지를 공유하고 실시간으로 일정을 함께 편집할 수 있는 기능.	☞ node.js를 이용하여 travel server를 따로 구축하고, socket.io 라이브러리를 사용하여 클라이언트와 서버를 소켓으로 연결. ☞ 새로운 socket connection 발생시 memberIn 이벤트를 emit하여 socket id와 user 정보, 접속한 여행 일정의 id값을 서버로 전달. 서버에서는 같은 일정id를 가진 유저들을 room에 join시킴으로써 일정 수정 event가 발생할 때마다 같은 room에 있는 동행 들에게만 실시간으로 이벤트를 broadcast함으로써 일정 공유 기능 구현.
5. 여행 후기 글 작성, 사진 업로드	**구현 설명**
 **기능 설명:** 여행 상세 일정에 editor를 이용하여 후기 글을 작성하고 사진을 업로드를 하여 여행 갤러리를 관리할 수 있는 기능	☞ 각 상세 일정에 Quill Editor API를 추가하고 toolbar의 사진 업로드 버튼에 handler를 연결하여 사진 업로드시 server에 파일을 저장하고 DB에 일정에 연결된 사진파일 정보를 저장하는 ajax를 실행 후, quill객체의 insertEmbed 함수를 이용하여 서버에 저장된 사진을 본문에 추가 ☞ 본문 내용 입력 후 Save 버튼 클릭 시, DB의 상세 일정 테이블의 content(내용) 컬럼에 JSON형태의 Delta 객체를 stringify하여 저장. 반대로 본문 내용을 불러올 때는 DB에 저장된 content를 다시 parsing하여 Delta객체를 quill 객체로 전달하여 setContent 함수를 통해 editor에 내용 로딩.
6. 가계부 환율 계산, 가계부 입력/수정	**구현 설명**



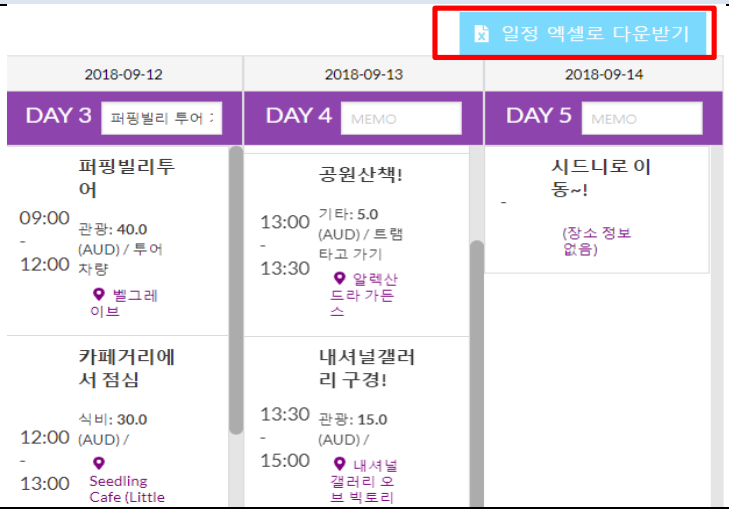
기능 설명: 여행 예산을 실시간 환율을 적용하여 현지화로 환산, 가계부를 입력/수정 시 가계부 항목을 추가하고 경비 타입 별 지출 summary 테이블을 update하여 지출을 관리할 수 있는 기능.

☞ 전체 예산 변경 시 ajax로 예산 정보를 db에 update 후, fixer API를 이용하여 실시간 환율 정보 조회 후 현지화로 환산, 경비 타입 별 지출 summary 테이블의 balance 수정.

☞ 새 가계부 추가 시 ajax로 DB에 데이터를 insert하고, 경비 summary 테이블 update.

☞ 가계부 수정 시 일정과 연결된 가계부일 경우 일자 select 태그를 unable로 세팅하고, 경비 타입과 금액 수정 시 해당 일정이 표시된 모든 요소의 가계부 정보를 update.

7. 일정, 가계부 엑셀 다운



기능 설명: 전체 여행일정과 가계부를 사용자 pc에 엑셀로 다운 받아 따로 관리할 수 있는 기능

구현 설명

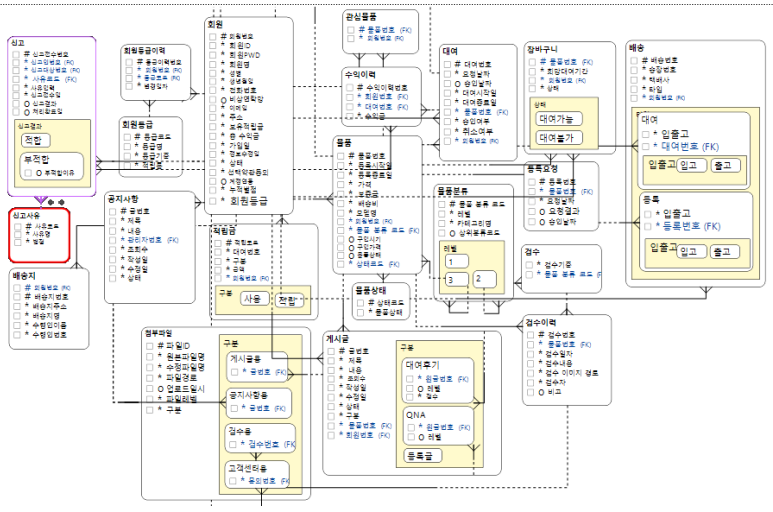
☞ apache POI 라이브러리를 사용하여 workbook 객체와 sheet 생성. DB에서 원하는 일정 정보나 가계부 정보를 HashMap으로 조회해와서 for 문으로 각각 꺼내어 row를 생성하여 값을 대입하고 스타일 적용

☞ response의 contentType을 excel로 설정, setHeader를 이용해 파일 다운로드 처리해주고 workbook 객체의 write 메소드에 response의 outputStream을 전달해 파일 다운로드 실행.

[참여 소감]

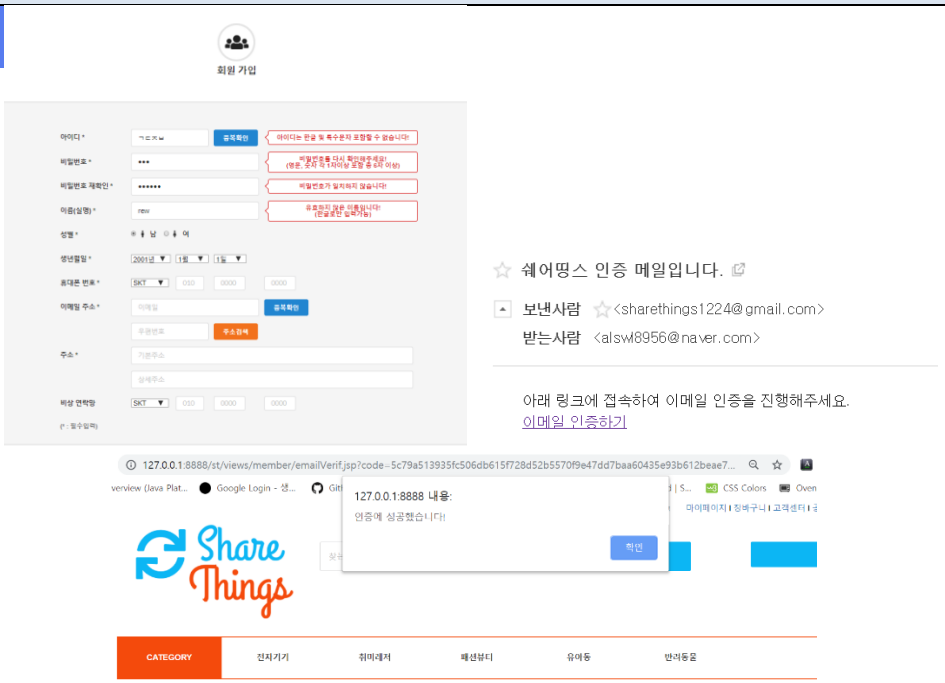
여행을 좋아해서 평소 만들어보고 싶었던 여행 관련 서비스를 직접 아이디어로 제안해 서비스를 구축하면서 재미있었지만, 교육원에서 배우지 않은 기술인 Google maps API나, socket.io 라이브러리 등을 적용하며 처음에는 막막함을 많이 느꼈습니다. 하지만 직접 document를 찾아가며 작성한 코드가 원하는 대로 동작하는 것을 보며 뿌듯함을 많이 느낀 프로젝트였습니다. 새로운 기술을 적용하는 것에 대한 부담감이 많이 없어진 것 같고, 더 다양한 기술들을 많이 배우고 프로젝트에 접목하고 싶습니다.

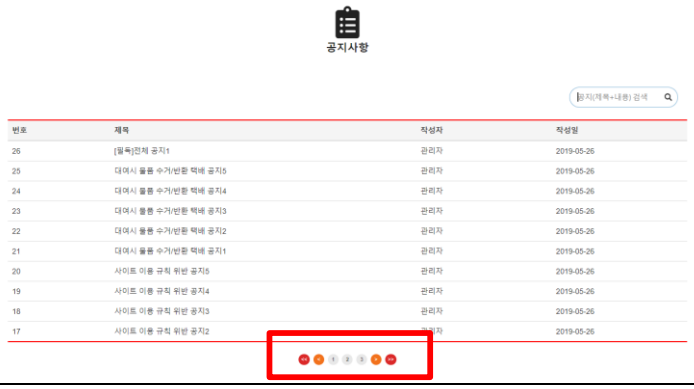
수행 프로젝트 II

	구분	항목	주요내용
프로젝트 개요	세미 프로젝트	프로젝트 명	**SHARE THINGS** (개인간 중고 물품 대여를 위한 중간 창고 관리형 웹 애플리케이션)
		수행 기간	2019년 05월 10일 ~ 2019년 05월 27일 (3주)
		개발 목표	사용자가 중고물품을 등록하고 기업이 인수하여 대여 관리를 함으로써 사용자에게 중간수수료를 뺀 수익금을 되돌려줄 수 있는 웹 사이트 구축
		개발 환경	● Language : JAVA 8, HTML5, CSS3, JavaScript, JSP 2.5, Servlet 3.1 ● IDE : Eclipse Oxygen ● Database : Oracle 11.2.0 ● WAS : Apache Tomcat 8.5 ● Library : JQuery, ojdbc6, Java Mail, apache POI, cos, gson, Bootstrap 3, Sematic UI ● API : CoolSMS, 아임포트, 다음 주소 검색 ● 형상관리 : github
		담당 구현 기능	– 회원가입 (비밀번호 암호화, 이메일 인증) – ID/PWD찾기(이메일/휴대폰 인증), 로그인 – 메인페이지 TOP5 물품 조회, 키워드 검색 – 대여일, 대여 가격, 카테고리 선택에 따른 상세 필터 검색, 정렬 – JQuery DatePicker를 이용한 대여 가능 기간 캘린더 조회 – 대여, 장바구니 추가, 관심 물품 추가 – 회원간 신고 – 물품에 Q&A, 후기(사진 첨부) 및 댓글 작성 시 물품 주인에게 SMS알림 전송, Ajax를 통해 DB에 입력, 리스트 업데이트 – 공지사항 조회, 검색, 첨부파일 등록/다운로드 – DB 관리
		DB 설계	

공통 역할	– 프로젝트 기획 : 주제선정 및 기획, 기능 정의서 작성 – UI설계 : 프로토타입 제작(카카오오븐), Usecase Diagram, 스토리보드 작성 – DB모델링 : 논리모델링, 물리모델링 – 클래스 설계 : 클래스 다이어그램, 시퀀스 다이어그램 작성
참여도/ 기여도	● 참여도 : 100% (기획 단계부터 구현까지 전 단계 참여) ● 기여도 : 30% (팀 구성원: 6명)

구현 기능 – [SHARE THINGS]

1. 회원가입, 이메일 인증	**구현 설명**
	☞ 정규표현식을 이용해 아이디에 한글이 포함되거나, 비밀번호가 영문+숫자 조합이 아닐 경우 에러 메시지를 나타냄. ☞ 회원 가입시 서블릿 filter와 wrapper클래스를 거쳐 비밀번호를 SHA512방식을 이용해 암호화하여 DB에 저장 ☞ java Mail 라이브러리를 이용해 사용자 이메일주소를 SHA256방식을 이용해 암호화한 후 링크를 전송하여 사용자가 클릭 시 코드의 일치 여부를 확인하여 member 테이블의 emailVerif 컬럼의 값을 'Y'로 update.
기능 설명: 회원 가입 후 가입시 입력한 이메일로 인증 코드가 포함된 url을 전송해 사용자가 클릭을 통해 이메일 인증을 해야만 사이트를 이용할 수 있도록 하는 기능	

2. 공지사항 목록 paging, 첨부파일 다운로드	**구현 설명**
	☞ 목록 하단의 페이지 버튼 클릭시 currentPage정보를 넘겨서 selectList.no 서블릿을 호출, selectList.no 서블릿에서는 전체 목록의 count를 조회해와 maxPage, EndPage, startPage의 값을 계산하고 이를 PageInfo 객체로

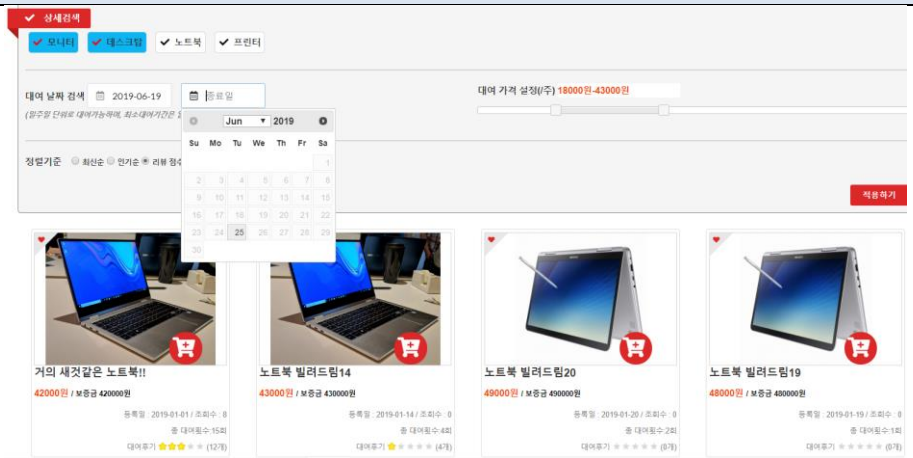
만들어 공지사항 목록을 조회할 때 db에서 원하는 행만 조회해와서 페이징 화면 구성

☞ 공지사항에 첨부된 파일을 클릭시 inputStream과 outputStream을 연결하여 서버에 저장된 파일을 불러와서 클라이언트측에 보내는 응답에 setHeader를 이용해 파일 다운로드.

기능 설명 : 공지사항 목록 조회시 페이징 처리, 공지사항에 첨부된 파일 다운로드 기능

3. 물품 필터 검색

구현 설명



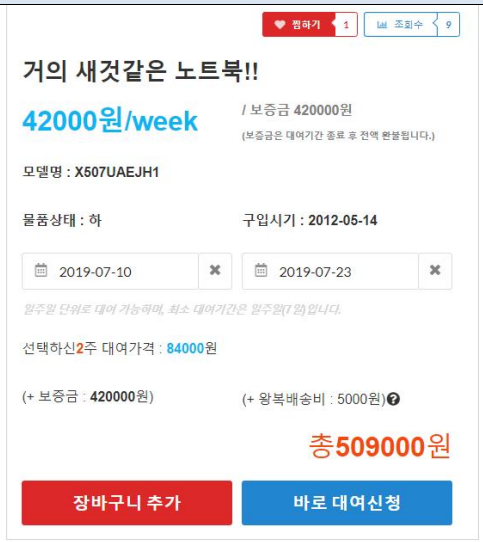
☞ 날짜와 대여 가격 등을 설정하고 세분류 카테고리를 선택시 DB에서 카테고리별로 조건에 맞는 결과를 조회해와서 union을 통해 결과를 합치는 방식으로 조회.

☞ 정렬방법에서 인기순, 리뷰 순 등을 선택 시 물품에 연결된 대여 count와 리뷰 count를 조회하거나 리뷰 점수를 AVG로 계산해와서 해당 순으로 정렬.

기능 설명 : 원하는 물품을 상세 필터(하위카테고리, 대여일, 대여가격)를 적용하여 검색하고 정렬(최신순, 인기순, 리뷰점수순, 가격순)하여 조회할 수 있는 기능

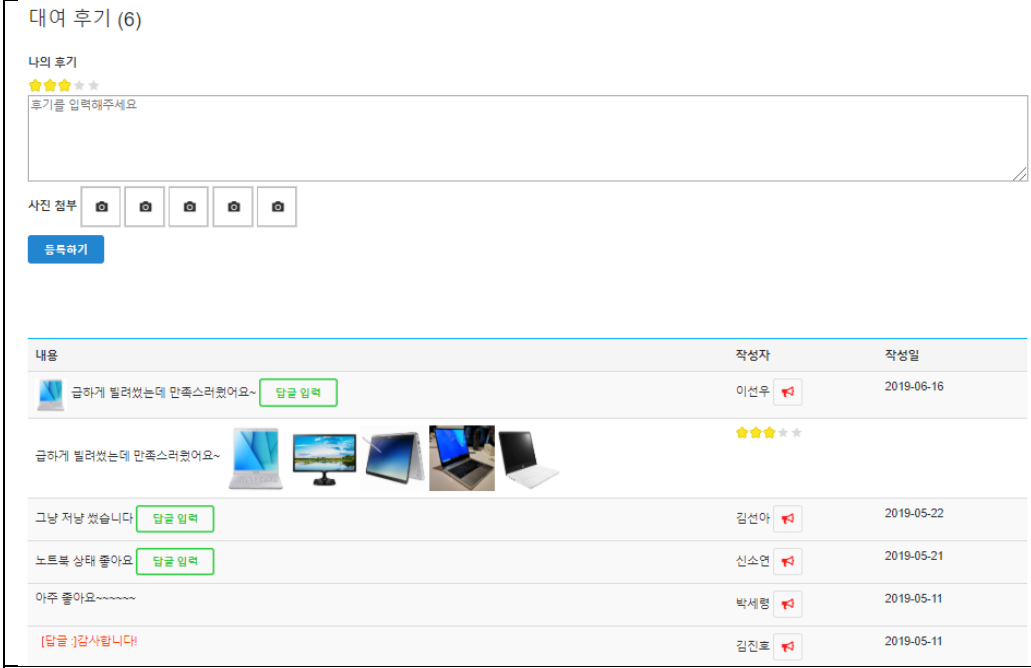
4. 물품 상세 조회 / 대여 신청

구현 설명



☞ 물품ID를 이용해서 조회 화면에 필요한 사진, 등록인 정보, 등록 정보, QnA 리스트, review 리스트, 대여 리스트, 찜 리스트를 모두 DB에서 조회해온 후 HashMap에 각각 저장하여 view 페이지 구성.

☞ 물품의 대여 가능한 날짜만 보여주기 위해 JQuery datePicker의 beforeShowDay 이벤트를 이용해 대여 리스트의 대여 기간에 해당하는 날짜

기능 설명 : 물품의 이미지, 등록 정보, 등록인의 정보(아이템 수, 후기 수), QnA, 후기를 모두 포함한 물품 상세 조회 기능, 원하는 대여 시작일과 종료일 선택 시 총 가격을 보여주고 대여 신청/ 장바구니추가/ 관심상품 추가를 할 수 있는 기능	를 비활성화. ☞ 사용자가 선택한 시작일에 따라 7일단위로 종료일을 선택 가능하도록 이벤트를 연결하고, 시작일과 종료일 input에 change 이벤트를 걸어 대여 가격을 계산하여 사용자에게 보여주고, 총 대여 가격이 배송비 무료 가가격 초과하였을 때 왕복배송비를 추가하여 계산.
5. 대여 후기, 답글 작성	**구현 설명**
 **기능 설명 :** 1. 상품 대여 기록이 있는 유저가 사진을 첨부하여 대여 후기를 작성할 수 있고, 대여 후기가 작성되면 물품 등록인에게 SMS알림이 가는 기능. 2. 등록인은 답글을 입력할 수 있고, 부적절한 글을 올린 유저를 신고할 수 있는 기능.	☞ 사진을 첨부하여 후기 작성 시 formData 객체를 ajax로 전송하여 사진을 서버에 저장하고 후기 insert 후 추가된 후기를 포함한 후기 리스트를 조회해와서 table을 script로 재구성. ☞ 후기 insert가 완료되면 cool SMS API를 이용하여 Message 객체를 생성하고 send 메소드를 호출하여 알림 메시지 전송. ☞ 로그인 유저가 등록인과 동일할 경우 답글 입력 버튼을 활성화하여 답글 입력 시, 원글 id를 ref 컬럼 값으로 하여 DB에 insert 후 물품에 등록된 모든 후기와 해당 후기id를 ref로 가지는 답글을 모두 조회하여 테이블 재구성.

[참여 소감]

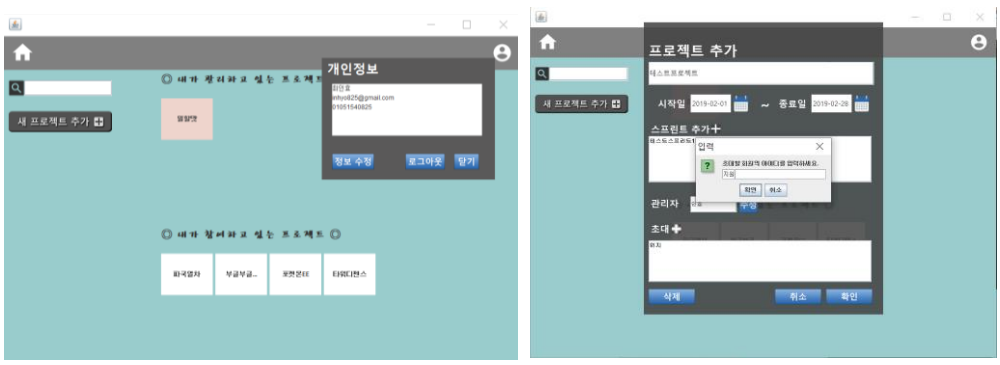
처음으로 제대로 된 웹 서비스를 만들어봤는데 생각했던 것 이상으로 기능이 많이 들어가고 버튼 하나 조회 데이터 하나에 수많은 기능들과 서버와의 통신이 있다는 걸 알게 되었습니다. TOP5물품을 조회 할 때나 필터를 이용한 물품 리스트를 조회할 때 DB에서 많은 조인 구문과 복잡한 서브쿼리문을 작성해보니 모델링을 할 때 단지 정규화된 데이터만이 좋은 것이 아니라 조회성능향상을 위해 반정규화도 필요하다는 것을 깨달을 수 있었고, 사이트가 규모가 커지고 복잡해질수록 더욱 제대로 된 모델링이 중요하겠다는 생각이 들었습니다.

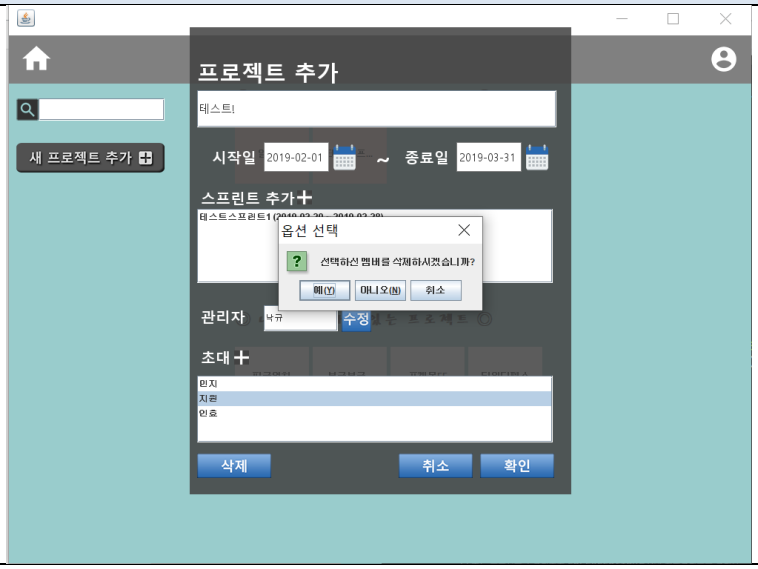
기획단계부터, DB구축, 사이트 구현까지 모두 팀원들과 함께 우리 힘으로 만들었다는 것이 굉장히 뿌듯한 프로젝트였습니다.

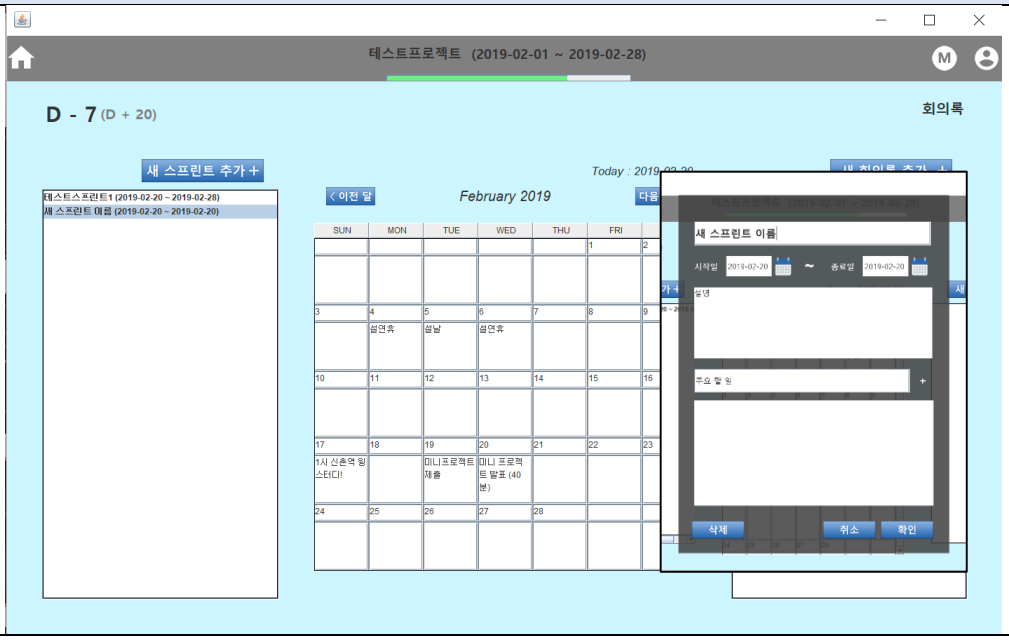
수행 프로젝트 III

	구분	항목	주요내용
프로젝트 개요	미니 프로젝트	**프로젝트 명**	**일할맛** (애자일 개발방법론의 스크럼 방식을 이용한 프로젝트 일정 관리 프로그램)
		수행 기간	2019년 01월 24일 ~ 2019년 02월 20일
		개발 목표	사용자가 프로젝트를 생성하고 팀원을 초대하여 함께 스프린트 단위로 할 일을 관리할 수 있는 데스크탑용 일정 관리 프로그램 개발
		개발 환경	Language : JAVA 8
		담당 구현 기능	– 신규 프로젝트 생성, 관리자 지정, 팀원 초대 기능 – 관리하고 있는 프로젝트와, 참여하고 있는 프로젝트를 나누어서 조회 – 관리자는 다른 팀원에게 권한을 위임하거나, 팀원을 강퇴할 수 있는 기능 – 프로젝트에 참여하고 있는 팀원들이 같은 프로젝트 일정 페이지, 캘린더와 회의록 리스트를 공유할 수 있는 기능 – 프로젝트에 참여하는 누구나 스프린트 단위를 생성하고 스프린트의 할 일 목록에 접근할 수 있는 기능
		공통 역할	– 프로젝트 기획 : 주제 선정 및 기획 – UI 설계 : 프로토타입 제작(카카오 오븐), Usecase Diagram, 스토리보드 작성
		참여도/ 기여도	● 참여도 : 100% ● 기여도 : 30% (팀 구성원: 6명)

구현 기능 – [일할맛]

1. 나의 프로젝트 페이지 조회 / 새 프로젝트 추가	구현 설명
	☞ 회원 로그인시 파일 입출력을 이용해 프로젝트 목록을 조회해와서 유저가 관리자로 있는 프로젝트와 참여하고 있는 프로젝트로 구분하여 조회. ☞ 신규 프로젝트를 생성하면 ArrayList에 새로운 프로젝트 객체를 추가하고 파일시스템에 새로 저장. View 페이지의 프로젝트 목록에 프로젝트로 입장할 수 있는 버튼 추가.
기능 설명 : 내가 관리자로 있는 프로젝트와 팀원으로 참여하고 있는 프로젝트를 나누어서 조회, 새 프로젝트 추가 시 프로젝트명과 시작일 종료일을 지정, 관리자를 다른 회원으로 지정하거나 팀원을 초대할 수 있는 기능	

2. 내가 관리하는 프로젝트 정보 수정, 팀원 초대, 관리자 위임	구현 설명
	☞ 내가 관리자로 있는 프로젝트의 버튼에 마우스 우클릭 event를 걸어서 프로젝트에 대한 정보를 수정 가능하도록 하는 dialog를 띄워주고, 파일에서 프로젝트의 정보를 읽어와 dialog에서 조회. ☞ 정보 수정시 ArrayList에서 해당 객체를 찾아 정보를 수정한 후 다시 파일시스템에 새로 저장. ☞ 관리자를 위임한 경우, 관리하고 있는 프로젝트 목록에서 버튼을 제거하고 참여하고 있는 프로젝트에 버튼을 추가
기능 설명: 내가 관리자로 있는 프로젝트의 마우스 우클릭을 통해 프로젝트 정보를 수정하거나 팀원을 삭제, 관리자를 다른 회원으로 위임할 수 있는 기능	

3. 프로젝트의 D-DAY, 스프린트 목록과 캘린더 조회, 새 스프린트 추가	구현 설명
	☞ 프로젝트 클릭 시 파일시스템에서 해당 객체를 불러와 정보를 화면에 구성하고, Date 객체의 getTime메소드를 이용하여 현재 날짜와 프로젝트 시작/종료일 간의 날짜 차이를 계산하여 D-DAY를 표시. ☞ JTable을 이용해 달력을 구성하고 Calendar 객체의 요일 정보를 불러와 알맞은 위치에 날짜를 위치시킴. 달력에 일정을 입력시 HashMap에 날짜를 key값으로 메모 정보를 저장해 놓고 달력table의 짝수행에 메모를 불러와 보여줌. ☞ 새스프린트 추가시 현재 프로젝트의 스프린트 객체들에 대한 정보를 담고 있는 ArrayList를 생성하거나 수정하여 프로젝트명과 함께 파일시스템에 저장.
기능 설명: 프로젝트 버튼 클릭 시 입장할 수 있는 프로젝트 상세 페이지에서 프로젝트 진행상황과 D-DAY를 조회하고 스프린트 목록을 조회/수정하거나 새 스프린트를 추가, 캘린더에 날짜 별로 프로젝트에 관련된 일정을 기록 할 수 있는 기능	

[참여 소감]

첫 프로젝트인데다 JAVA언어만 배운 상태로 프로그램을 만들었는데 DB를 구축할 수 없었기 때문에 파일 입출력을 이용해 모든 정보를 저장하고 불러오는 부분이 가장 어려웠습니다. 객체를 직렬화처리해서 저장할 때 객체가 필드로 참조하는 또다른 객체 때문에 에러를 겪기도 했지만 프로젝트를 통해 수업 때 완벽하게 이해하지 못했던 파일시스템에 대한 이해와 collection 객체에 대한 이해도가 많이 올라간 것 같습니다.

또한 기획 과정에서 제대로 된 기능이 도출되지 않은 상태로 개발을 진행하는데 있어서 막막함을 많이 느꼈는데 중간에 기능을 추가할 때 마다 코드가 복잡해지고 처음 만든 코드를 계속해서 고쳐야만 하는 상황이 발생했습니다. 단순히 개발만 잘해서 되는 것이 아니라 기획과정에서 정확한 기능 도출과 클래스 설계 등을 통해 개발을 진행했을 때 전체적인 프로젝트 일정 관리와 효율적인 코드 작성이 가능하다는 것을 배울 수 있었습니다.