



PORTFOLIO

Kim TaeHoon



PROFILE



이름 김태훈 (Kim Taehoon)
나이 27살
학교 영진전문대학(학사 졸업)
전공 컴퓨터정보공학과
전화번호 010-5258-6515
E-mail xogns6515@gmail.com

 GitHub QR



<https://github.com/kimTH65>

SKILL SHEET

사용 경험

App

Kotlin — 프로젝트 사용 경험 1회(연수), RESTfulAPI, Room, MVVM Pattern, Canvas/Bitmap, BloRogin, SharedPreferences, Retrofit, View/Data Binding ...

Java — 프로젝트 사용 경험 2회(개인,팀), RESTfulAPI, Sqlite, Tomcat ...

Web

PHP/Laravel — 프로젝트 사용 경험 2회(팀), RESTfulAPI, MVC Pattern, jQuery,bootstrap, Mysql,Tomcat ...

JSP — RESTfulAPI

React — RESTfulAPI

Game

Unity/C# — 프로젝트 사용 경험 1회(팀/3D), 2D/3D/VR/AR

Ai

Python/tensorflow — JupyterNoteBook사용, Ann,Dnn,Cnn,AutoEncoder 기초



Team_Project1

ORIX 앱 개발

개요 : ORIX(일본)은행 앱 개발(연수)

서비스 설명:

은행을 이용하는 고객에게 변제일, 변제 금액 등의 정보를 제공하는 앱 개발

팀원 : 3인

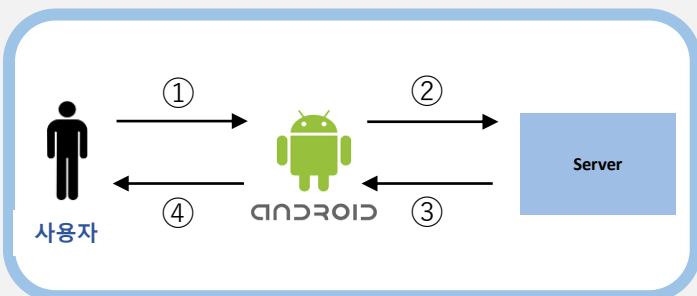
개발기간 : 2021.10 ~ 2021.12

담당 : 스플래시, 카드/바이오 로그인, 유저 정보를 제공하는 메인 페이지, 메뉴

기술

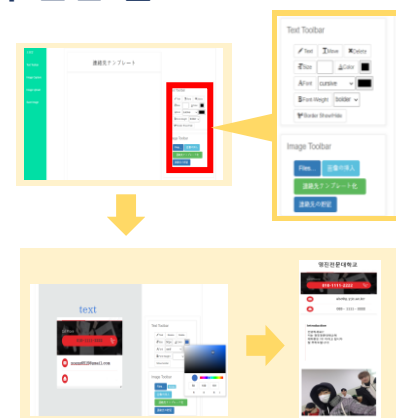


서비스 흐름



1. ID/CARD 로그인, 바이오 로그인을 통해서 앱에 로그인
2. Retrofit을 이용하여 URI로 로그인 정보를 확인
3. 로그인 정보가 맞으면 서버에서 로그인 토큰을 앱에 전달
4. 사용자는 변제 금액, 대충가능 금액 등을 앱을 통해서 확인할 수 있다.







Team_Project2

너의 명함은 (君の名刺は)

4. 추천 알고리즘

사용자에게 아이템(디자이너)을 추천하는 알고리즘을 구현했습니다.

디자인 요청 게시판의 각 게시판에는 “고평가”, “평가취소” 버튼이 있습니다.

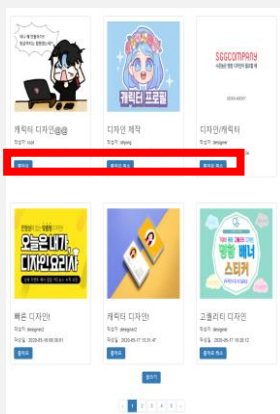
- ① 사용자가 디자이너 게시글의 ‘고평가’ 버튼을 누르면 그 게시글에 1점을 주게 됩니다.
- ② ‘고평가’ 버튼을 누르면 버튼이 ‘평가 취소’로 바뀌고, 평가 취소 버튼을 누르면 점수가 다시 0점이 됩니다.
- ③ 이러한 점수는 1차원 배열의 Vector로 DB에 저장됩니다.
이 Vector는 회원가입이 되어 있는 사용자 수에 맞춰 크기가 바뀝니다.

예)

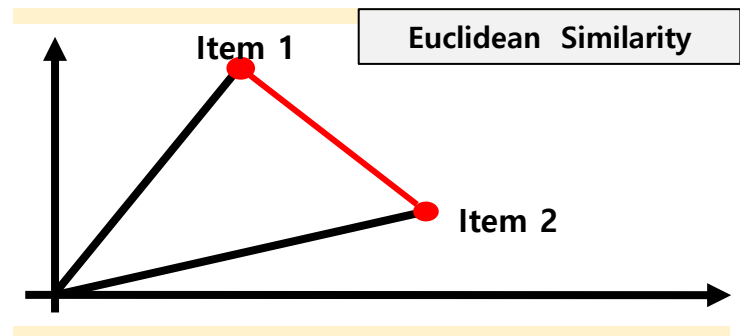
회원 수가 4명일 때 2번 게시글의 Vector는 0000.
회원수가 5명이 될 경우 2번게시문의 Vector는 00000이 됩니다.

그리고 여기서 두 번째 게시글을 첫 번째 사용자와 세 번째 사용자가 ‘고평가’ 버튼을 누르면 Vector는 10100이 됩니다.

- ④ 각 게시글의 Vector값을 계산하여 유사도를 측정하고, 게시글 하단을 통해 사용자에게 디자이너의 게시물을 추천 합니다.



추천 알고리즘은 유클리드 유사도와 코사인 유사도를 참고하여 php로 만들어 보았습니다.



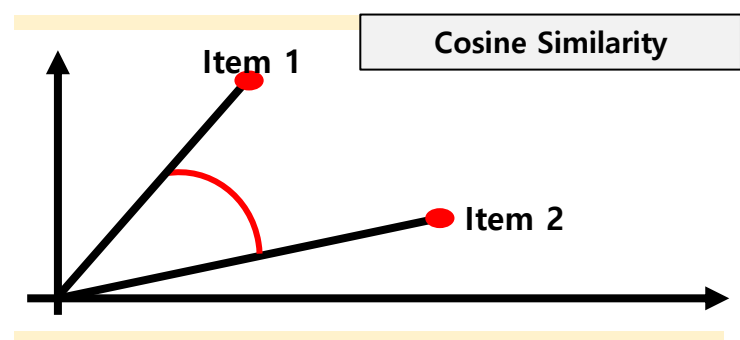
유클리드 유사도

아이템 간의 거리를 측정하여, 아이템의 유사도를 계산한다.

예) Item 1 = 101, Item 2 = 100
Item1과 Item2를 유클리드 유사도로 계산하면

$$\sqrt{(1-1)^2 + (0-0)^2 + (1-0)^2} = 1$$

1이 되고 0에 가까울수록 유사하다.



코사인 유사도

아이템 간의 각도를 측정하여, 아이템의 유사도를 계산한다

예) Item 1 = 001, Item 2 = 101
Item1과 Item2를 코사인 유사도로 계산하면

$$\frac{(0*1) + (0*0) + (1*1)}{\sqrt{(0+0+1)} * \sqrt{(1+0+1)}} = 0.70710...$$

0.70710이 되고 0에 가까울수록 유사하다.



Team_Project3

Every Deal

개요 : 대학 내에서 중고 거래를 할 수 있는 서비스

서비스 설명:

판매자는 게시판을 통해 판매 글을 쓸 수 있다.

구매자는 게시판을 보고 거래를 원할 경우, 가격과 연락처를 입력해 거래를 요청한다.

구매자의 요청을 판매자가 보고 마음에 드는 요청을 선택해 거래한다.

팀원 : 3인

개발기간 : 2019.8 ~2019.12

담당 : Web-Back, DB, App

기술

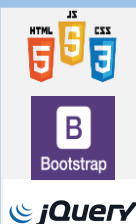
Server



Back-End



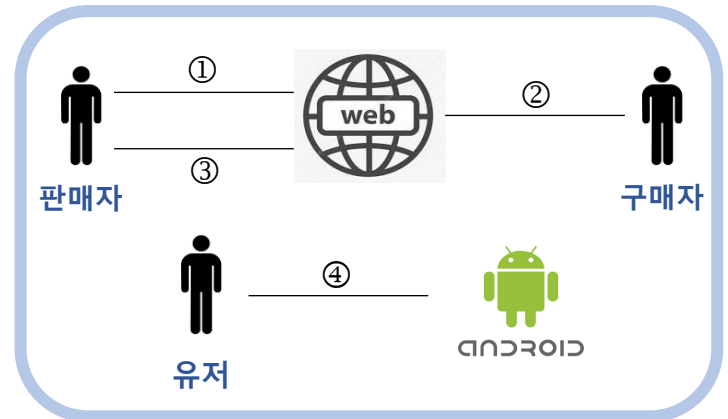
Front



Mobile



1. 서비스 흐름



1. 판매자는 웹을 통해 거래하고자 하는 물건을 등록합니다.
2. 구매자는 거래하고자 하는 물건을 선택하여 연락처와 원하는 가격을 입력하고 거래를 요청합니다.
3. 판매자는 거래 희망자 명단을 보고 거래하고자 하는 사람을 선택하여 거래합니다.
4. 사용자는 앱에서 게시글이나 거래 희망자 명단을 볼 수 있습니다.

2. Web

등록하기

판매자는 거래하고자 하는 물건을 거래게시판에 등록

거래하기

판매자의 게시글을 보고 거래를 합니다.

거래하기

구매자는 게시글 하단에 전화번호와 원하는 가격을 적어 거래를 요청합니다.

연락처	가격	날짜
010-3333-4444	12000	2020-07-25 10:35:34
01000000000	13000	2020-07-25 10:37:04

내가 쓴 글

내가 쓴 게시물을 삭제하거나, 거래 희망자 명단을 보실 수 있습니다

거래완료

판매자는 자신이 거래하고 싶은 거래 희망자를 선택하여 거래합니다.

3. App

APP에서는 게시판을 보거나 자신이 쓴 글과 거래 희망자 명단을 볼 수 있습니다.



Team_Project4

Peace To Penguins

개요 : 펭귄이 주인공인 어드벤처 게임

제작 계기 :

기존의 게임은 액션, 슈팅, 스포츠 등의 게임이 메인이며, 비슷한 콘셉트의 게임이 많아 손쉽게 즐길 수 있는 게임이 적었음. 게임에 대한 지식이 없어도 사용자들이 즐길 수 있는 게임을 만들고자 기획함.

팀원 : 5인

개발기간 : 2018.8 ~ 2018.12

담당 : 팀 리더, 맵, 장애물, 캐릭터 이벤트/움직임 구현

배운 점 :

프로젝트 기획은 개발자의 관점에서만 생각하지 않고 비즈니스 모델과 사용자의 입장을 생각해야 하는 것

기술

Server



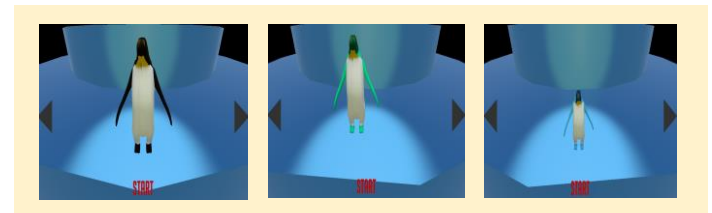
Back-End



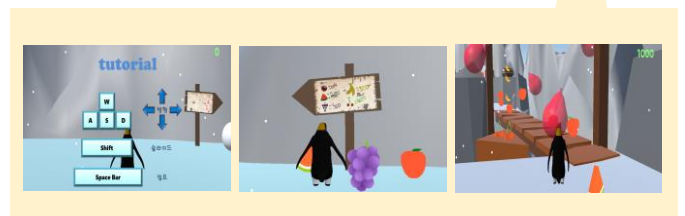
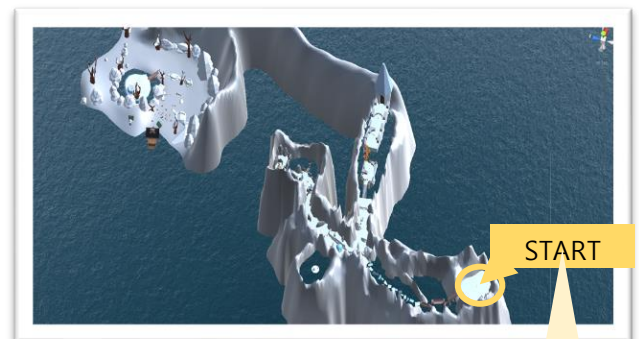
1. 메뉴



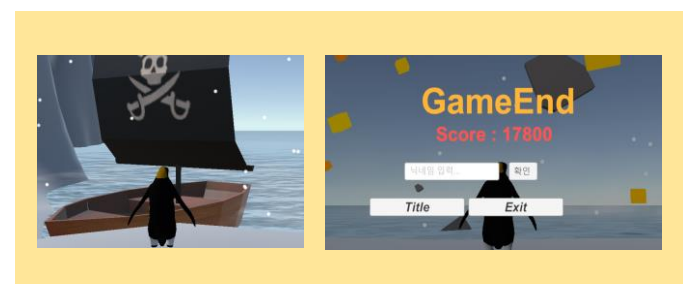
2. 캐릭터 선택



3. 게임 시작



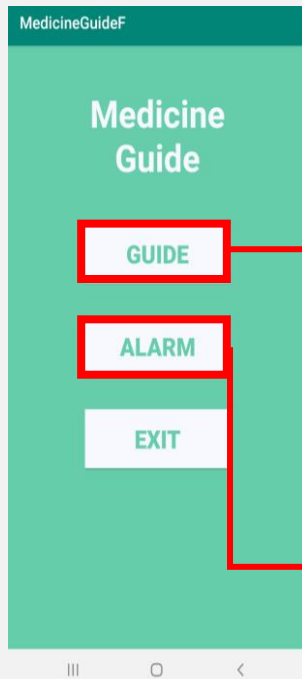
4. 게임 클리어





Individual_Project

Medicine Guide



개요 : 약물의 사용법을 알려주는 앱

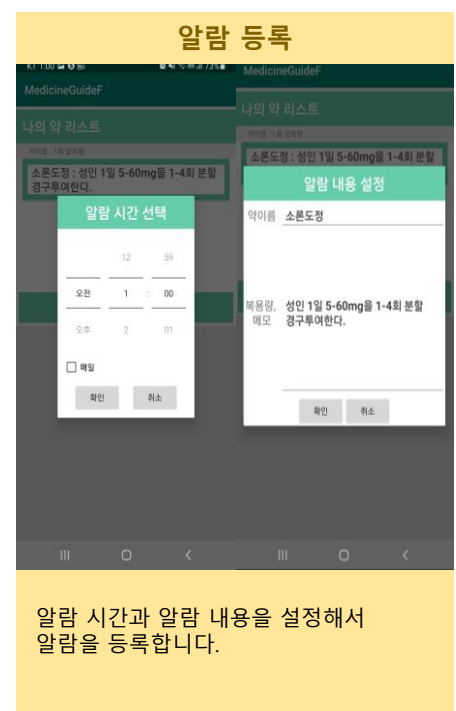
서비스 설명:

약에 관한 정보를 확인, 저장할 수 있다.

약을 선택하여 내용·시간을 설정하고, 정해진 시간에 약을 먹을 수 있도록 알람을 설정할 수 있다

개발기간 : 2018.8 ~ 2018.12

담당 : App





VISION

Vision

새로운 가치를 만드는 사람이 되고 싶습니다.

1年

자신의 역할을 제대로 하기
위해서 무엇이든 열심히 배운다.

3年

담당 분야에서 활약한다.

6年

한가지 기술에 얽매이지 않고
여러가지 기술에 도전한다

10年

PM이 되어, 새로운 것을 기획한다



**Thank
You**

