**이 력 서**

지원회사

LOGO

입 사 지 원 자

지원직무

홍 길 동

**Resume**

**( 희망연봉 : 회사 내규에 따름 ) ( 지원 부문 : ◯◯◯◯◯ )**

지원회사 LOGO 삽입

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 성 명 | 김호윤 | 한 자 | 金虎潤 |
| 생년월일 | 1994년 06월 07일 | 연 령 | 만 27세 |
| E-mail | ghdbsdlek77@naver.com | | |
| 휴 대 폰 | 010-9660-1309 | 비상연락처 |  |
| 주 소 | 경기도 화성시 남양읍 남양천로45 (시티프라디움2차) 203동 1701호 | | |

1. **학력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기 간 | 학 교 명 | 학 과 | 졸 업 구 분 |
| 2013년 03월 ~ 2019년 08월 | 서울과학기술대학교 | 전자IT미디어 공학과 | 졸업 |
| 2010년 03월 ~ 2013년 02월 | 비봉 고등학교 | 이과 | 졸업 |

1. **교육사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기 간 | 교 육 과 정 | 교 육 기 관 | 비 고 |
| 2021년 11월 ~ 2022년 05월 | 증강현실(AR) SW개발자(자바(JAVA) & 코틀린 활용) 양성과정 | 강남그린컴퓨터아카데미 | 수료 |

1. **기술 스텍 (기능구현 등 사용경험이 있거나 이론적 지식이 있는 스킬 위주로 작성!!)**

|  |  |
| --- | --- |
| 프 로 그 램(사용언어) | 활 용 능 력 |
| Programing Languages | JAVA, Android, JSP, HTML, CSS, C |
| Framework/ Library | Spring, ARCore, OpenGL |
| Server | Apache Tomcat |
| Tooling/ DevOps |  |
| Environment | Window, Eclipse, Android Studio, Visual Studio Code |
| ETC |  |
| 한글 &  MS Office(워드/엑셀/ppt) |  |

1. **포트폴리오**

|  |  |
| --- | --- |
| 주 제 | URL 링크 |
| 치매 예방 게임  (JAVA Swing) | <https://drive.google.com/drive/folders/17AFDyg9_dgFVfAWWgUbMPgjAt7NiIF-2?usp=sharing> |
| 운동&맛집 커뮤니티  (Android Project) | <https://drive.google.com/drive/folders/1fsHyQrH40nSzvt-03ZhFjQcJJ8rCYrKh?usp=sharing> |
| Pocket SolAR  (ARCore Project) |  |

1. **경력사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 근 무 기 간 | 회 사 명 | 직 무 |
| 2019년 12월 ~ 2021년 05월 | 한미약품 | 정제수 제조설비 관리자 |

1. **자격 및 면허취득 사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 취 득 일 | 자 격 증 명 | 발 행 기 관 |
| 2021년 11월 26일 | 정보처리기사 | 한국산업인력공단 |
| 2019년 05월 22일 | 전기기사 | 한국산업인력공단 |

1. **병역사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 복 무 기 간 | 병 역 사 항(역종, 계급, 병과) | 군 필 여 부 | 보 훈 대 상 |
| 2014년 03월 ~ 2015년 12월 | 3사단, 병장, 무선 통신병 | 필 | 무 |

**자 기 소 개 서**

지원회사 LOGO 삽입

|  |  |
| --- | --- |
| **지 원**  **동 기**  **및**  **입 사 후**  **포 부** | “ **소제목** ”  **직무에 대한 지원동기→회사에 대한 지원동기**  반드시 지원하고자 하는 회사 한 곳을 정하셔서 작성해주세요.  해당 직무를 선택하게 된 계기는?  해당 직무에 필요한 직무능력을 습득하기 위한 본인의 노력은?  현재 본인의 역량 수준과 어필  지원하고자 하는 회사 분석 및 담당업무 파악  수많은 회사 중 왜 이 회사를 지원하는지 이유 작성  **각 항목 당 500~800자**  **맑은 고딕, 크기 9.5, 양쪽 정렬, 오타 검사 필수**  ※소제목은 최종 마무리 작업에서 작성→소제목을 읽으면 본문 내용을 예상할 수 있는 제목으로 작성  **예>** 평소 미술이나 심미적인 활동에 관심이 많았습니다. 특히 웹은 일상생활에서 떼려야 뗄 수 없는 친숙한 분야였고 꼭 한번 배워보고 싶었던 직무였습니다. 특히 전 직장에서 온라인 콘텐츠제작 관리 업무를 하며 블로그에 글을 작성하고 이를 바탕으로 상담 유입률이 상승되는 것을 보며 UI/UX적 관점과 디자인 툴에 대한 배움의 필요성을 절감했습니다. 그래서 본격적으로 웹 디자인&퍼블리셔 실무양성과정을 교육을 받으며 기획, 디자인, 코딩에 관해 실무 기술 중심으로 실력을 키웠습니다. 수업 후 개인 여가시간에도 과제와 부족한 공부에 시간을 투자했습니다. 뿐만 아니라 디자인 감각을 키우기 위해 여러 디자인 플랫폼들을 주기적으로 확인하며 통해 국내외 디자인트렌드 서칭을 습관화했습니다. 이러한 저의 노력을 바탕으로 기업에서 사용자가 원하는 것을 분석하고 편의성과 심미성을 고려한 최적의 사이트를 만들어 보고 싶습니다.  입사 후 회사에 빠르게 적응하기 위해 팀원들과 적극적으로 소통하고 협동하여 조화를 이룰 줄 아는 인재가 되겠습니다. 또한 프로젝트의 컨셉과 목표를 충분히 이해한 후 일을 진행하며 늘 열린 마인드로 피드백을 수용하는 자세를 가지겠습니다. 마지막으로 부족한 점을보안해 나가며 주도적으로 공부하고 질문해 맡겨주신 업무를 무난히 수행해 기업의 목표를 이루는 데에 도움이 되는 인재로 성장하고 싶습니다.  **예2**> 근무지마다 기업이 가지고 있는 웹 사이트가 있었고, 현장에서 다양한 고객을 응대하며 그 중요성을 체감했습니다. 그 뒤 평소 자주 이용하는 웹페이지를 유심히 관찰하고 분석하며 좀 더 기업의 이미지와 잘 어울리는 사이트를 만들 수 있지 않을까 생각해보고 나도 그 일에 참여해 보고 싶다는 동기를 가질 수 있었습니다. 그리고 더 늦기 전 웹이라는 새로운 직무에 도전하기 위해, 퇴사 후 웹디자인&퍼블리셔 실무양성과정에 입과 했습니다.  흥미로 시작한 과정이었지만 기획부터 디자인, 구현까지 100% 기여한 개인 리뉴얼 포트폴리오를 제작했습니다. 그리고 수수께끼를 풀어 나아가듯 문제에 직면했을 때 차근차근 해내는 스스로의 모습에 웹디자이너&퍼블리셔로 나아갈 미래에 대한 기대와 더 잘하고 싶다는 욕심이 생겼습니다. 이러한 초심을 바탕으로 OO에서 고객의 가치를 최우선으로 하여 신뢰 받고 성과로 이어질 수 있는 웹 사이트를 함께 제작하고 싶습니다.  입사 후 저의 목표는 다양한 이용자의 니즈를 반영한 작업물로 OO의 수익 창출에 이바지하는 것입니다. 또한, 팀원들과 소통하며 더 활기차고 좋은 환경을 만드는 데 일조하도록 힘쓰겠습니다. 디자인과 프로그래밍은 정체되지 않고 계속 변화해가며 도전을 피하지 않는 직무라고 생각합니다. 입사 후에도 끊임없는 자기 계발을 통해 효율적으로 업무를 수행하고 늘 성장하는 인재로 거듭나고 싶습니다 |
| **성 장**  **과 정** | “ **공부는 재미있어야 한다.** ”  코딩을 처음 배운 것은 대학교 수업입니다.  처음엔 이해하기 어려운 내용에 앞으로 내가 이 길을 갈 일은 없다고 생각했습니다.  수업 때 따라가기 힘든 수업을 뒤쳐지기 싫고 성적을 위해 남들보다 더 열심히 공부했습니다. 이때만해도 단지 성적과 자존심 때문에 가볍게 생각하고 공부했던 것 같습니다. 노력을 많이 한 만큼 제 실력은 늘어갔고 마지막엔 같이 수업을 듣는 학생들 중에 중 상위권까지 도달할 수 있었습니다.  하지만 전공이 아니라 하나의 수업에 불과하여 개발자가 될 생각은 하지 못했습니다. 진입장벽이 높다고 생각했고, 단순한 호기심일 뿐 잘할 수 있을지 장담할 수 없었습니다.  그래서 제 스펙으로 갈 수 있는 회사를 찾고 취업 했습니다.  하지만 제가 원하는 직무가 아닌 전혀 다른 직무를 배정받았고 그것에 대한 피드백은 전혀 없었습니다. 너무 분했지만 돈이 필요했던 상황에서 참고 버티며 1년 5개월을 버텼습니다. 회사에서 매일 같은 일을 반복했고, 하루하루 의욕이 없는 생활로 퇴사를 마음 먹었습니다. 퇴사할 시기를 정하고 그 안에 회사에 피해가 없는 선에서 개발자가 되기 위한 준비를 했습니다. **> 지원동기 소스로 활용!**  인터넷 강의를 들으며 처음부터 JAVA를 공부했고, 정보처리기사를 취득하기 위해 공부했습니다. 퇴근 후 처음 공부를 하던 날 내가 하고싶은 공부를 하는 그 자체가 너무 좋아서 퇴근하고 공부할 생각으로 버텼습니다. 조금씩 시간이 쌓이면서 코딩에 대해 더 많은 흥미를 갖기 시작했고, 앞으로 내가 할 일은 개발자가 되는 것이라고 생각했습니다.  되돌아 보면 저는 제 길에 대한 답을 이미 알고있었는지 모릅니다. 수능, 토익, 등등 정해진 문제풀이 방법으로 같은 문제만 풀어야 하는 공부를 싫어하고, 해야 할 상황에선 적당한 수준을 위해 적당히 공부했습니다.  하지만 코딩은 그렇지 않았습니다. 수학공식 같은 공식만 있을 뿐 문제를 해결하기 위한 방법은 너무나 다양했습니다. 과정은 정답이 없는 이 코딩의 매력에 빠지게 되었습니다. 같은 예제를 풀어도 사람마다 다른 방법을 사용하고 각자 스타일이 코드에 녹아 있는 면이 너무 재밌게 느껴졌습니다. 이런 점 때문에 더 잘하고 싶고 앞으로도 많은 점을 배우고 싶습니다.  **예>** 힘든 상황에서도 희망을 잃지 않고 서로를 생각하는 부모님을 보며 성장했습니다. 자식들에게 본보기가 되기 위해 늘 따뜻함을 잃지 않는 태도, 서로를 배려하는 모습을 통해 타인을 생각하는 마음을 배울 수 있었습니다. 그렇기에 어떠한 상황이 발생해도 밝은 마음을 가지고 긍정적으로 바라보는 시선을 갖게 되었습니다.  학창시절 친구들에게 좋지 않은 일이 생겼을 때나 학업으로 힘들어 할 때 상담사 역할을 도맡아했습니다. 이야기를 들어주고 공감해주는 것만으로도 충분히 위로될 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 친하게 지내던 친구들이 사소한 오해로 심하게 싸워 무리가 와해되려 했을 때도 제가 먼저 나서 서로의 입장을 차분히 들어주고 설득하여 해결의 실마리를 마련했습니다. 이러한 경험들은 사회생활을 하면서도 밑 걸음이 되어 더 나은 내일을 그릴 수 있는 원동력이 되었습니다.  **예2**> 중학교 시절부터 보낸 유학생활을 통해 값진 인생 공부를 경험했습니다. 처음 겪는 환경과 낯선 언어, 전혀 다른 피부색으로 쉽게 섞이지 못하는 학교생활에 점점 자신감을 잃고 의기소침해졌습니다. 하지만 시간이 흐를수록 내 자신이 변화하지 않으면 같은 일상이 반복된다는 것을 깨달았습니다. 그 후 서툰 영어지만 대화를 자주 이끌어내려 노력했고 밴드부 활동에 참여하며 학교생활에 적응하기 위해 스스로를 다독이며 치열하게 생활했습니다. 덕분에 적응에 대한 두려움을 극복하고 넓은 시야로 새로운 문화를 이해할 수 있었고 다양한 구성원 사이에 잘 융화되며 대학 졸업 및 취업 까지 할 수 있었습니다. 보육교사로 처음 근무 할 당시 외국인 선생님이라는 타이틀로 학부모들의 편견이 있지 않을까 하는 걱정을 했습니다. 하지만 교사로서 맡은 일에 충실하자는 마음가짐으로 아이들을 진정성 있게 케어하고 교육하는 일에 최선의 노력을 다했습니다. 감사하게도 이를 알아봐주신 학부모들은 항상 고마움을 표했고 이를 통해 진정성 있는 태도와 따뜻한 마음씨의 중요성을 다시 한 번 깨닫기도 했습니다.  긴 타지생활동안 다양한 문제와 상황에 직면하며 자연스레 문제해결능력을 기를 수 있었습니다. 어려운 상황일수록 내가 당장 할 수 있는 일을 생각해보고 상황을 극복하고자 하는 긍정적인 마음가짐이 중요하다는 교훈을 얻을 수 있었습니다. 이러한 태도가 입사 후 업무 중 문제가 생겼을 때에도 적극적으로 대처하고 해결할 수 있는 발판이 되리라 생각합니다. |
| **성 격**  **장 점**  **및**  **단 점** | “ **소제목** ” 생각은 다다익선?  장점 : 하나에 집중하면 그 주제에 대해 끊임없이 생각하고 분석함..  사례   * 프로젝트를 진행할 때 어떻게 하면 더 좋은 방식으로 개발할 수 있을지 끊임없이 고민한다. 생각에서 끝내지 않고 직접 실행하면서 시행착오를 겪어 원하는 결과를 얻는다. * 이해되지 않는 이론을 이해하기 위해 다양한 예제를 찾아보면서 내가 이해할 수 있는 방식을 찾아낸다. * 물건을 살 때 평소에 관심 있는 것이라면 이것에 대한 많은 정보를 찾아보기 때문에 관련 지식을 습득하고 이 지식을 타인에게 공유하면서 도움을 준다. 예를 들어 조립 컴퓨터와 노트북을 구매할 때 각 부품의 역할과 나에게 적절한 부품은 어떤 것인지 공부해서 구매했고, 이 지식으로 친구들이 컴퓨터나 노트북을 구매할 때 도움을 주어서 합리적이게 구매할 수 있도록 도와준다.   단점 : 나의 스트레스 원인에 대해 너무 많은 생각을 한다. **> 잘하고자 하는 욕심에 부담감을 느끼곤 한다 + 이때 어떤식으로 스트레스를 해소하고 있는지~ 이런 방법들을 작성해 보는건 어떨까요??**   * 내게 큰 영향이 없거나 평상시 관심이 없는 부분은 크게 관심 갖지 않습니다. 덕분에 스트레스를 잘 받지 않지만 저에게 큰 스트레스를 주는 요인이 생긴다면 그것에 대해 너무 깊게 생각하곤 합니다. 이 영향으로 숙면을 취하기 어려울 때도 있습니다.   하지만 스트레스를 무시하지 않고 깊게 생각함으로 내가 왜 스트레스를 받는지 원인을 찾아내고 긍정적이게 해결하려고 노력합니다.  **예>** 성실함과 부지런함이 저의 가장 큰 장점입니다. 대학원 입학을 결정한 후 입시 시험을 준비하며 그 누구보다 성실하게 임했습니다. 다른 지원자들보다 늦게 시험 준비를 시작하기도 했고 예상보다 훨씬 난이도가 높았기에 수업 3일차부터는 학원에 일찍 도착해 개인 공부 및 스터디를 진행했습니다. 실력이 뛰어난 친구들도 수업이 끝난 후 5-6시까지 남아서 공부를 하는 모습에 자극을 받아 학원 문이 닫을 때까지 열정적으로 임했고 주말에도 예외 없이 하루 12시간은 공부에 투자했습니다. 이러한 노력의 결과 시작은 늦었지만 목표하는 학교에 합격할 수 있었습니다.  그러나 급한 성격 탓에 종종 깜빡하는 경우가 있습니다. 이러한 단점을 보완하기 위해 항상 스케줄러를 사용하며 놓친 것이 없는지 확인하고 꼭 완료해야 하는 일은 눈에 띄게 표시하는 습관을 들이고 있습니다. 이러한 습관은 수정에 수정을 거듭하는 해당 교육과정에도 큰 도움이 되어 기간 내에 프로젝트를 완수하는 밑바탕이 되었습니다.  **예2>** 제 성격의 장점을 한 단어로 정리하자면 '끈기' 입니다. 목표를 가진다면 그것을 쟁취하려 노력해나갑니다. 또한 터무니없는 목표에 매달리지 않고 할 수 있는 목표를 설정하는 현실적인 판단 능력도 지녔습니다. 대학 재학시절 제가 할 수 있는 그 이상으로 최선의 결과를 내기 위해 노력했습니다. 교수님께서 웹 사이트를 간단히 제작해보라는 과제를 내주신 적이 있습니다. 기본기만 배웠던 1학년 시절의 과제였기에 아는 것 하나 없이 거의 백지상태로 시작했습니다. 모르는 부분을 보충하기 위해 열정적으로 인터넷에 검색했고, 각고의 노력 끝에 JAVA를 HTML에 연결해 이미지 슬라이드를 구현할 수 있었습니다. 그리고 과제를 더 완벽하게 해내기 위해 고민하며 누구보다 열심히 매달린 덕에 웹 사이트를 제작할 수 있었습니다.  단점이 있다면 내성적이라는 점입니다. 대학교 입학 직후 며칠간은 혼자였습니다. 하지만 친해지고 싶다고 생각했던 아이들에게 용기를 내어 다가가 인사를 건넸고, 결과적으로 대학교 같은 반동기들과 스스럼없이 어울리며 친하게 지낼 수 있었습니다. 졸업 후 현재까지도 서로를 응원하며 지내고 의지하는 사이로 발전 할 수 있었습니다. 친하지 않을 때 어렵게 꺼냈던 말 한마디가 이제는 서로를 기분 좋게 하는 안부 인사가 되었습니다. 앞으로도 용기를 내서 먼저 다가가며 함께 지내며 겪는 즐거움을 실현해 나가겠습니다. |

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

**2022 년 월 일**

**성 명 : (인)**(사인 or 도장 추가)

**과제 프로젝트**

지원회사 LOGO 삽입

**1. 프로젝트 요약(제목) : JAVA Swing을 기반으로 한 치매 예방 미니 게임**

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 기간** | 35일 840시간 |
| **인력 구성** | 5명 |
| **프로젝트 목적** | KDT 수업 JAVA GUI 프로젝트 제출용 |
| **주요업무**  **및**  **상세역할** | 해당 프로젝트에서 저는 Project Manager(PM)을 맡아 팀원들의 개발 일정을 관리했고, 팀원들이 개발을 진행 중 어려움이 있을 때 어떻게 해결할 수 있을지 같이 고민하면서 해결해 주었습니다.  참여한 개발 영역  1. Client & Server 환경 구축  2. Database 환경 구축  3. User Data, Game Data CRUD 구현  4. 사용자의 게임 결과 그래프 출력 구현  5. 게임 결과 화면 구현 (다시하기 & 메인 화면 이동 기능)  6. 전체 코드 통합 |
| **사용언어 및**  **개발환경** | JAVA, Maria DB |
| **느낀 점** | 첫 프로젝트로 잘하고 싶은 마음이 앞서 기능 구현에 초점을 맞춘 것 같습니다. 하나의 기술을 상세하게 다루고 오류 해결하려고 노력했지만 되돌아 생각하면 부족한 점이 많은 결과물이라고 생각합니다.  Java만 사용하는 것이 아니라 웹과의 연동을 고려하면 더 좋은 프로젝트가 될 수 있었을 것이라는 아쉬움이 남았습니다. |
| **참고 자료** | GitHub 링크 (전체 코드):  <https://github.com/kimhoyoun/1st_JavaProject-22.02.21->  구글 드라이브 링크 :  <https://drive.google.com/drive/folders/17AFDyg9_dgFVfAWWgUbMPgjAt7NiIF-2?usp=sharing> |

**2. 프로젝트 요약(제목) : 나만의 맛집 리스트 & 운동 기록 어플**

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 기간** | 28일 672 시간 |
| **인력 구성** | 5명 |
| **프로젝트 목적** | KDT 수업 Android 프로젝트 제출용 |
| **주요업무**  **및**  **상세역할** | 저는 맛집 & 운동 어플을 개발할 때 맛집 정보와 운동 정보를 공유할 수 있는 게시글을 작성할 수 있는 환경을 위한 커뮤니티를 개발했습니다.  커뮤니티는 CRUD의 필수 기능을 갖고 있으며, 각 기능이 동작할 때 데이터가 유실되거나 읽을 수 없는 데이터가 남는 일이 없도록 구현했습니다. |
| **사용언어 및**  **개발환경** | JAVA, Android Studio, Firebase Realtime Database, Firebase Storage |
| **느낀 점** | 커뮤니티를 개발하면서 데이터 베이스에 저장할 데이터를 어떻게 입력, 조회, 수정, 삭제하는지 알 수 있는 기회였습니다. 간단한 기능이라고 생각했지만 구현 시 디테일한 처리가 필요했고, 이 부분을 나중에 생각한다면 수정할 때 많은 시간이 소요된다는 것을 알았습니다. 추후 동일한 기능을 구현하면 데이터 목록과 처리 방식을 정리한 후, 개발할 것입니다. |
| **참고 자료** | GitHub 링크 (커뮤니티 코드만)  <https://github.com/kimhoyoun/androidProjCommunity>  구글 드라이브 링크  <https://drive.google.com/drive/folders/1fsHyQrH40nSzvt-03ZhFjQcJJ8rCYrKh?usp=sharing> |

**3. 프로젝트 요약(제목) : 나만의 맛집 리스트 & 운동 기록 어플**

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 기간** | 10일 240 시간 |
| **인력 구성** | 4명 |
| **프로젝트 목적** | KDT 수업 ARCore 프로젝트 제출용 |
| **주요업무**  **및**  **상세역할** |  |
| **사용언어 및**  **개발환경** | JAVA, Android Studio, OpenGL, ARCore |
| **느낀 점** | 커뮤니티를 개발하면서 데이터 베이스에 저장할 데이터를 어떻게 입력, 조회, 수정, 삭제하는지 알 수 있는 기회였습니다. 간단한 기능이라고 생각했지만 구현 시 디테일한 처리가 필요했고, 이 부분을 나중에 생각한다면 수정할 때 많은 시간이 소요된다는 것을 알았습니다. 추후 동일한 기능을 구현하면 데이터 목록과 처리 방식을 정리한 후, 개발할 것입니다. |
| **참고 자료** | GitHub 링크 (커뮤니티 코드만)  <https://github.com/kimhoyoun/androidProjCommunity>  구글 드라이브 링크  <https://drive.google.com/drive/folders/1fsHyQrH40nSzvt-03ZhFjQcJJ8rCYrKh?usp=sharing> |

**경 력 및 경 험 기 술 서**

지원회사 LOGO 삽입

|  |  |
| --- | --- |
| **상**  **세**  **내**  **용** | **한미약품** |
| **회 사 명** | (주)한미약품  **회 사 소 개** | 업종 : 완제 의약품 제조업  본사 주소 : 서울 송파구 위례성대로 14 한미타워  소속 주소 : 경기도 화성시 팔탄면 무하로 214  매출액 : 1조 2,031억 8,565만  종업원 2,243명  제품/사업 : 의약품 제조/무역, 동물의약품 도매  **부 서 및 직책** | 원동팀, 사원  **근 무 기 간** | 총 17개월(2019.12.03.~2021.05.14.)  **퇴 직 사 유** | 직무가 적성에 맞지 않았고, 개발자가 되고 싶은 마음에 퇴사를 했습니다.  **수 행 업 무** |  - 정제수 제조 설비 관리.  - 공단 설비 실시간 모니터링 (야간)  **업 무 성 과** |  - 정제수 제조 설비 모니터링 시스템 신규 교체 시 시스템 테스트 담당 |
|  |
|  |