**입 사 지 원 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **입사 후 포부**  **및 각오** | 누구보다 끈기 있고 열심히, 꼼꼼하게 일하겠습니다. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **응시부문** | JAVA 개발자 | **희망연봉** | 회사 내규 | **입사구분** | 신입 |
| **휴대폰** | 010-2950-0474 | | **이메일** | rlausp94@naver.com | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 사람, 하늘, 착용, 가장이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | **성 명** | **한글) 김 현 혜** | **영문) Kim Hyeon Hye** | |
| **생 년 월 일** | 1994년 03월 03일 | **성 별** | 여 |
| **주 소** | 서울특별시 종로구 지봉로12길 44-1 1층 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **학**  **력**  **사**  **항** | **입학년월** | **졸업년월** | **출신학교 및 전공** | **구분(졸업여부)** |
| 2014년 03월 | 2017년 02월 | 명지전문대학교 컴퓨터정보과 | 전문학사 졸업 |
| 2010년 03월 | 2013년 02월 | 서울여자고등학교 | 졸업 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자**  **격**  **증** | **자격면허** | **취득년월** | **발행처** |
| ITQ 아래한글 | 2015년 01월 | 한국생산성본부 |
| ITQ 엑셀 | 2015년 01월 | 한국생산성본부 |
| ICDL | 2014년 01월 | 한국생산성본부 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **사**  **회**  **경**  **험** | **회사명** | **근무기간** | **업무내용** | **직 급** |
| 닐슨코리아 | 2017년 08월~2019년 05월 | 프로그래밍 및 설문 관련 | 사원 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **교**  **육**  **사**  **항** | **교육과목** | (NCS) 반응형 스마트웹&콘텐츠 개발자 양성과정 | | |
| **교육기관** | KH정보교육원 | **출석률** |  |
| **기간** | 2020년 10월 06일 ~ 2021년 03월 11일 | | |
| **교육내용** | **습득기술** | | |
| ● ORACLE  SQL Programming  ● JAVA  Servlet / JSP, jdbc  Spring Framework, Mybatis, Ajax  ● HTML / CSS / JavaScript | | |

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

**이름: 김현혜 서명(인)**

**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **해당업무에 지원한 본인만의 역량과 강점, 지원동기를 소개해주세요.** |
| ‘왜 나는 항상 안되는 걸까?’ 저는 어렸을 때부터 항상 무엇이든지 느렸습니다. 다른 친구들은 곧잘 줄넘기를 넘었지만 저는 한 달을 넘게 연습을 해도 제대로 넘지도 못했습니다. 그림, 노래, 율동, 심지어 기본적인 덧셈까지도 모두 친구들에 비해 뒤쳐졌습니다.  그러던 어느 날, 우연히 TV에서 어떤 연예인이 토크쇼에 나와 이야기 하는 것을 보았습니다. 배우가 될 때까지 자신은 수많은 오디션에서 떨어졌고, 마지막이라고 생각하고 한 번 더 도전했을 때 비로소 캐스팅이 되었다는 것이었습니다. 그 연예인을 보면서 끝까지 포기하지 않고 노력하는 것이 얼마나 중요한 것인지를 깨달았습니다.  땅 깊숙이 보석이 있는데, 대부분의 사람들은 바로 밑에 조금만 더 파면 발견할 수 있는데도 그 직전까지 파보다가 포기하고 멈춘다고 합니다. 저 역시도 조금만 더 노력했으면 충분히 할 수 있었던 것들이 많다는 것을 그 때서야 알았습니다. 그 이후로 모든 것에 최선을 다하고, 끝까지 포기하지 않으려 애썼습니다.  프로그래밍 역시 그런 존재입니다. 열심히 검색하고, 알아보고 고민할 때는 참 괴롭고 힘들지만, 노력하다보면 결국엔 정답을 찾아내는 것. 개발자는 누구보다 끈기 있고 노력을 해야만 한다고 생각합니다. 입사 후에도 끝까지 문제를 해결하려는 노력과 끈기를 발휘하여, 목표한 바를 이루겠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장/단점** | **자신의 성격 중 장점과 단점은 무엇이며 단점의 경우 보완하기 위하여 어떤 노력을 했나요?** |
| ‘매사에 참 꼼꼼하구나.’ 어려서부터 저는 조그만 것도 놓치지 않고 꼼꼼하게 관찰하고 체크하는 편이었습니다. 실제로 회사에 다닐 때 프로젝트 진행 중 다른 팀원들이 놓친 실수를 캐치하여 수정한 적이 있습니다. 그 결과로 최소 500만원의 비용을 절감하게 되어 고객사에서 회사 전체 메일로 Thank you letter를 써 이달의 우수사원으로 뽑히기도 하였으며 고객과의 거래를 이후에도 쭉 유지할 수 있었습니다.  개발자에게 무엇보다 중요한 자세 중 하나가 바로 꼼꼼함이라고 생각합니다. 저만의 장점을 살려 업무를 할 때, 문제점을 찾아내고 수정하여 최고의 결과물을 만들어낼 수 있습니다.  단점은 내향적인 성격이라는 것입니다. 어려서부터 밖에 나가 친구들과 어울려 뛰어 놀기보다는 집에서 가만히 책을 읽거나 무언가를 상상하는 것을 훨씬 좋아했습니다. 그래서, 남들 앞에 나서서 분위기를 이끄는 대신 그를 보완하기 위해 타인의 감정이나 느낌을 더 예민하게 눈치 채고 그에 발맞춰 그들을 배려하고 포용하려고 노력하였습니다. 언제나 친구들을 챙겨주고, 배려하는 면 때문에 친구들 사이에서 저의 별명은 ‘엄마’가 되었습니다. 그렇기 때문에 동료들을 챙기고 포용함으로써 보다 편안한 분위기를 만들 자신이 있습니다.  배려하는 힘, 포용하는 힘, 노력하는 힘. 바로 제가 다른 이들보다 강하게 어필할 수 있는 힘입니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇이고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 계획 인가요?** |
| [회사 맞춤형 인재]  회사에서 일할 때 무엇보다 중요한 것이 바로 애사심이라고 생각합니다. 능력이 아무리 좋아도 회사를 위해 일한다는 생각이 없으면 결국 회사의 발전은 물론 본인의 역량도 키울 수 없습니다. 따라서 저는 애사심을 가지고 회사에 딱 맞는 회사 맞춤형 인재로 거듭나는 것이 목표입니다.  첫번째로, 회사의 목표가 무엇인지 알고 업무내용을 그 목표에 녹여내고자 합니다. 맡은 업무가 무엇인지 정확하게 파악하여 회사 목표와 융합 되게 수행한다면, 회사는 물론 본인 역량까지도 발전할 수 있다고 생각합니다.  두번째, 개인 역량을 키우고자 합니다. 목표를 이루기 위해서는 개인 역량이 뒷받침되어야 한다고 생각합니다. 현재 개인 프로젝트를 진행 중에 있으며, 입사 후에도 1년 이내에 SQLD 자격증 등을 취득할 것이며, 회사 업무 외에도 개인적으로 시간을 투자하여 인프런 같은 인터넷 강의를 통해 부족한 언어를 배우고 보충하고자 합니다. |

**직 무 능 력 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **/기술** | **해당분야에 지원하기 위해 어떤 지식과 기술을 습득하였으며, 어떻게 노력하였나요?** |
| 대학교를 다니면서 HTML, JScript, C, C#, Java, jsp, Unity 등의 언어를 배우게 되었고 그 과정에서 웹 개발에 흥미가 생기게 되었습니다. 이전에 회사를 다니면서, 설문조사를 웹 화면으로 구현하는 작업을 하였고 웹 페이지를 만들고 싶다는 생각이 들어, 학원에서 웹 개발을 배울 수 있는 반응형 스마트웹&콘텐츠 개발자 양성과정을 수강 하게 되었습니다.  실력을 키우고 싶어, 학원에서 다른 수강생들과 함께 스터디를 만들어 서로 간단한 문제를 만들어 공유하는 것부터 시작하여 개인 프로젝트까지 진행하였습니다. 더불어 완성도 있는 프로젝트 진행을 위해 api를 이용하여 페이지를 구현하는 등, 수업 때 배운 것 이외의 기술을 활용하고자 노력하였습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도** | **교육과정 혹은 프로젝트 수행 시 어려운 일에 직면했을 때 어떻게 문제를 해결 또는 극복하였나요?** |
| 프로젝트 수행 중, 팀원 한 명과의 소통이 잘 되지 않아 프로젝트에 문제가 발생한 적이 있었습니다. 정확히 어떤 부분에서 소통이 되지 않았던 것인지 팀원과 진지하게 대화를 나누었고 그 부분을 어떻게 해결할 것인지 팀원들과 함께 이야기를 나누었습니다. 팀원들에게 어떤 부분이 문제인지 브리핑하고, 해결 방안을 제시하고 그에 관련된 의견들을 수렴하여 문제를 해결하고자 했습니다. 더불어, 이와 같은 일을 다시 발생하지 않도록 미연에 방지하고자 팀원들 간의 규칙을 새롭게 정하고 각자 서로의 진행상황 및 코드 리뷰를 공유하면서 프로젝트를 성공적으로 완성하였습니다.  소통의 부재에서 발생하는 문제들을 해결하는 경험을 함으로써, 추후에 업무를 이행할 때도 팀원들과의 소통을 더욱 중요시 여기고, 문제를 해결할 수 있을 것이라 생각합니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **활용**  **가능**  **기술** | **교육과정 외에 추가로 활용 가능한 기술 및 접목해본 내용이 있다면 자유롭게 작성 바랍니다.**  **(전공과목, 개별학습 등)** |
| 학원에서 배운 것 이외에도 대학교를 다닐 당시 다니면서 HTML, JavaScript, C, C#, Java, jsp, Unity 등의 언어를 배우게 되었습니다. 실제로 HTML, JavaScript, JSP를 이용하여 졸업작품을 진행하였고, 학교 과제로 Unity를 이용한 미사일 게임과 같은 간단한 게임 또한 만들었습니다.  졸업작품은 레스토랑 웹페이지, 구두 쇼핑몰 웹페이지를 구상하였습니다. HTML, JavaScript화면을 구성하였고 MySQL로 DB 설계를 했습니다. 또한, 세미 프로젝트처럼 JSP만을 이용하여 진행했습니다. 구두 쇼핑몰의 경우 사용자가 원하는 색상에 맞추어 구두를 추천하는 기능에 초점을 맞추어 기획 했습니다.  학원에서는 교육 내용에 더해 프로젝트 진행 시 완성도 있는 프로젝트를 위해 지도 API를 이용해서 DB에 저장된 데이터를 지도로 보여주는 기술을 따로 학습하여 구현하였습니다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수행프로젝트** | **구분** | **항목** | **주요내용** |
| **세미프로젝트** | **프로젝트 명** | 내방 (부동산 매물 찾기) |
| **Github 및**  **포트폴리오 주소** | https://github.com/maril06/recoder |
| **수행기간** | 2020년 12월 02일 ~ 2021년 01월 25일 |
| **개발 목표** | 솔직한 후기를 바탕으로 자취생을 위한, 허위매물 없는 원룸, 투룸 매물 찾기 사이트 구축 |
| **개발 환경** | HTML5, CSS3, JAVASCRIPT, JQuery, BootStrap, VSCode, Slick.js, SweetAlert, KaKao Map, JSTL, GSON, SummerNote, JSP, AJAX, Oracle, SQL Developer, Java, erdCloud, Github, Eclipse |
| **프로젝트 시**  **활용해본**  **대표 기술** | 이메일 인증, 써머노트를 이용한 게시판 구현, 지도 API, 승인 받은 회원만 후기 작성, 쪽지 주고받기 |
| **구현 기능** | 전체 페이지  -비회원, 일반회원, 공인중개회원에 따라 접근 가능한 페이지 다르게 구현.  -slick.js로 이미지 넘어가는 효과 구현  -지도 API를 이용하여 매물 위치 검색, 표시  -Ajax를 이용하여 승인 받은 회원만 댓글로 후기 작성 가능.  -공인중개회원, 일반회원 간의 쪽지 주고받기 기능  -인기 TOP5 매물 및 공지사항을 메인에 표시  회원서비스  -가입 / 로그인 / 정보수정 / 탈퇴 / 비밀번호, 아이디 찾기 / 쪽지 확인 / 게시판 글 작성, 수정, 삭제 / 찜한 매물, 후기 남긴 매물 확인  -SQL문 활용하여 DB연결  -Session 이용한 회원 서비스  -찜하기, 방문 예약 서비스 |
| **DB 설계** |  |
| **담당 역할/기여도** | 기능 기획, DB 설계, 일반 회원, 메인 관련 기능 구현  -프로젝트 주제 선정, 사이트 목적에 맞춰 기능 기획 및 조원들과 함께 와이어프레임, 테이블 설계  참여도 : 100%  -프로젝트 주제 선정, 기획, DB 설계, 사이트의 목적에 맞춰 기능 구현, 디자인 등 모든 과정 참여  기여도 : 25% (팀원 : 4명) |
| **프로젝트**  **참여소감** | 팀원들과의 협업으로 기획한 프로젝트가 완성된 것이 매우 뿌듯합니다. 더불어, 프로젝트를 수행하면서 알지 못했던 부분에 대해 새롭게 공부할 수 있었고, 배운 것을 활용할 수 있어서 기뻤습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **세미 프로젝트 내용** | |
|  | **구현기능설명**  1.허위매물을 신고할 수 있다.  2. Ajax를 이용해 마음에 드는 매물을 찜하거나, 취소할 수 있음 |
| **화면설명: 일반 회원이 보는 상세 매물 페이지 1** |
|  | **구현기능설명**  1.지도 API를 이용하여 DB에 저장된 데이터를 지도 상에 위치를 보여줌 |
| **화면설명: 일반 회원이 보는 상세 매물 페이지 2 (매물의 상세 위치)** |
|  | **구현기능설명**  1.후기를 남기면 평균 방문 만족도와, 후기 수가 표시됨  2.Ajax로 회원들이 작성한 후기를 확인가능  3.승인 받은 회원만 매물에 대한 별점과 후기를 등록할 수 있음 |
| **화면설명: 일반 회원이 보는 상세 매물 페이지 2 (후기 작성 부분)** |
|  | **구현기능설명**  1.회원의 상세 정보가 표시됨  2.회원 탈퇴, 회원 정보 수정 시 비밀번호 확인 후 가능함  3.찜한 매물, 후기 남긴 매물을 확인 가능 |
| **화면설명: 일반 회원의 마이페이지** |
|  | **구현기능설명**  1.올바른 정보를 입력하면 회원의 정보 수정이 가능하다  2.Ajax로 정보 수정 과정 중 유효성 검사 실시 |
| **화면설명: 회원의 정보 수정 페이지** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수행프로젝트** | **구분** | **항목** | **주요내용** |
| **파이널프로젝트** | **프로젝트 명** | SingleBungle(혼자사는 사람들을 위한 정보 공유 커뮤니티) |
| **Github 및**  **포트폴리오 주소** | https://github.com/santa9405/SingleBungle.git |
| **수행기간** | 2021년 01월 29일 ~ 2021년 03월 11일 |
| **개발 목표** | 혼자 사는 사람들끼리 정보를 공유하고, 친구를 찾거나 중고거래 물품을 거래하는 등 서로 교류의 장을 넓혀나가기 위한 사이트 구축. |
| **개발 환경** | HTML5, CSS3, JAVASCRIPT, JQuery, BootStrap4, VSCode, Slick.js, SweetAlert, KaKao Map, JSTL, JSON, GSON, SummerNote, JSP, AJAX, Oracle, SQL Developer, Java, erdCloud, Github, Eclipse, Spring, 다음 우편번호 서비스 |
| **프로젝트 시**  **활용해본**  **대표 기술** | 이메일 인증, 써머노트를 이용한 게시판 구현, 지도 API, 쪽지 주고받기 |
| **구현 기능** | 전체 페이지  -회원의 레벨에 따라 접근 가능한 페이지 다르게 구현.  -지도 API를 이용하여 회원이 나타내고자 하는 위치 검색, 표시  -게시글 및 댓글 작성, 수정, 삭제  -회원 간의 쪽지 주고받기 기능  -게시판 별 최신 게시글을 메인에 표시  관리자  -회원/회원등급/게시글/댓글 관리  -SQL문 활용하여 DB연결  -공지사항/이벤트/FAQ 게시판 관리  -회원별 1:1 개인 문의사항 관리 |
| **DB 설계** |  |
| **담당 역할/기여도** | 기능 기획, DB 설계, 관리자 기능 구현, 팀 내 기술고문  -프로젝트 주제 선정, 사이트 목적에 맞춰 기능 기획 및 조원들과 함께 와이어프레임, 테이블 설계  참여도 : 100%  -프로젝트 주제 선정, 기획, DB 설계, 사이트의 목적에 맞춰 기능 구현, 디자인 등 모든 과정 참여  기여도 : 25% (팀원 : 6명) |
| **프로젝트**  **참여소감** | 팀원들과 다같이 기획한 부분을 성공적으로 마무리할 수 있어서 기뻤으며, 이 과정을 통해 어려운 문제가 와도 크게 두려워하지 않고 충분히 해낼 수 있다는 자신감을 얻었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **파이널 프로젝트 내용** | |
|  | **구현기능설명**  1. 공지사항 게시판 글 목록 조회  2. 페이징을 통해 게시글 목록 넘기기  3. 공지사항 | 이벤트 탭을 통해 페이지 이동 가능  4. 관리자 회원만 글쓰기 가능 |
| **화면설명: 사이트 내 공지사항 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 게시글 상세 조회 (제목, 내용, 날짜, 조회수)  2. 관리자 회원만 수정/삭제 가능  3. 목록으로 이동 |
| **화면설명: 공지사항 게시글 상세조회** |
|  | **구현기능설명**  1. SummerNote를 활용한  게시글 작성 구현.  2. 게시글 수정 시, DB에 등록된  게시글 제목, 내용 불러옴.  3. SummerNote Toolbar를  이용하여 글꼴 및 내용 수정.  4. 등록 클릭 시, 해당 내용으로  DB에 등록. |
| **화면설명: 게시글 등록 및 수정 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 이벤트 게시판 글 목록 조회  2. 사진이 등록된 게시글은 첫번째 사진으로 썸네일 등록  3. 썸네일이 없는 게시글은 기본 이미지로 대체  4. 클릭 시, 게시글 상세조회 페이지로 넘어감  5. 페이징 처리  6. 관리자 회원만 글쓰기 가능 |
| **화면설명: 이벤트 게시판 목록 페이지** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 게시글 상세 조회 (제목, 내용, 날짜, 조회수)  2. 이미지가 등록된 게시글은 이미지도 함께 조회됨.  3. 관리자 회원만 수정/삭제 가능  4. 목록으로 이동 |
| **화면설명: 이벤트 게시글 상세 조회** |
|  | **구현기능설명**  1. SummerNote를 활용한  게시글 작성 구현.  2. 게시글 수정 시, DB에 등록된  게시글 제목, 내용 불러옴.  3. SummerNote Toolbar를  이용하여 글꼴 및 내용 수정.  4. 이미지가 등록된 게시글의 경우, 이미지도 함께 수정 가능.  5. 등록 클릭 시, 해당 내용으로  DB에 등록. |
| **화면설명: 이벤트 게시글 상세 조회** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 회원들이 자주 묻는 FAQ를 한눈에 보기 편하게 조회.  2. 질문 클릭 시, 해당 질문에 대한 답변이 아코디언 형식으로 보여짐.  3. 카테고리 클릭 시, 해당 카테고리에 대한 FAQ만 조회  4. FAQ | 1:1 문의 클릭 시 해당 페이지로 넘어감.  5. 관리자만 FAQ 작성 가능 |
| **화면설명: FAQ 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. SummerNote를 활용한  게시글 작성 구현.  2. SummerNote Toolbar를  이용하여 글꼴 및 내용 수정.  3. 카테고리를 선택할 수 있게함.  4. 등록 클릭 시, 해당 내용으로  DB에 등록. |
| **화면설명: FAQ 등록 페이지** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 회원 개인마다 자신이 남긴 1:1 문의만 조회 가능.  2. 관리자의 답변이 달린 경우 답변 여부의 이미지가 바뀜  3. 글 클릭시, 해당 문의사항 상세조회로 넘어감.  4. 일반회원만 1:1 문의 글쓰기 가능 |
| **화면설명: 일반 회원의 1:1 문의 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 모든 회원이 남긴 1:1 문의 조회 가능.  2. 관리자의 답변이 달린 경우 답변 여부의 이미지가 바뀜  3. 글 클릭시, 해당 문의사항 상세조회로 넘어감. |
| **화면설명: 관리자 회원의 1:1 문의 페이지** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 회원이 남긴 1:1 문의 상세 조회  2. 관리자만 댓글로 답변을 남길 수가 있음.  3. 답변을 남기고 나면 수정/삭제 불가능 |
| **화면설명: 관리자 회원의 1:1 문의 페이지 상세조회** |
|  | **구현기능설명**  1. 관리자 회원이 쓴 글을 확인 가능.  2. 관리자 회원이 쓴 댓글을 확인 가능.  3. 사이드 메뉴를 통해 필요한 페이지로 이동 |
| **화면설명: 관리자 회원의 마이페이지** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 모든 회원 조회 가능  2. 등급별로 회원 조회 가능함.  3. 선택한 회원만 강퇴시키거나, 강퇴상태에서 복구시킬 수 있음  4. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 회원관리 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 특정 조건을 채운 회원의 등급 조회 가능  2. 등급별로 회원 조회 가능함.  3. 선택한 회원만 레벨업을 승인할 수 있음  4. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 등업관리 페이지** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **구현기능설명**  1. 삭제처리된 게시글을 전체 조회 가능  2. 게시판 별로 조회 가능함.  3. 선택한 게시글만 복구처리 가능  4. 클릭 시 어떤 게시글인지 조회 가능  5. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 삭제게시글 관리 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 삭제처리된 댓글을 전체 조회 가능  2. 게시판 별로 조회 가능함.  3. 선택한 댓글만 복구처리 가능  4. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 삭제댓글 관리 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 신고처리된 게시글을 전체 조회 가능  2. 신고 카테고리 별로 조회 가능함.  3. 선택한 게시글만 신고 취소 / 게시글 삭제 처리  4. 클릭 시 어떤 게시글인지 조회 가능  5. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 신고게시글 관리 페이지** |
|  | **구현기능설명**  1. 신고처리된 댓글을 전체 조회 가능  2. 신고 카테고리 별로 조회 가능함.  3. 선택한 댓글만 신고 취소 / 게시글 삭제 처리  4. 페이징 처리 |
| **화면설명: 관리자 회원의 신고댓글 관리 페이지** |