

포트폴리오

이름: 강동희

이메일: didrkd684@naver.com

전화번호: 010-2997-6276

GitHub: <https://github.com/chocolaggibiddori>

블로그: <https://chocolaggibiddori.github.io>

부트캠프 최종 프로젝트

부트캠프: 대용량 서비스 플랫폼 구축을 위한 MSA 백엔드 개발자 양성 과정

기간: 2023-06-22 ~ 2023-12-21

최종 프로젝트 URL: <https://github.com/miracle-job-a>

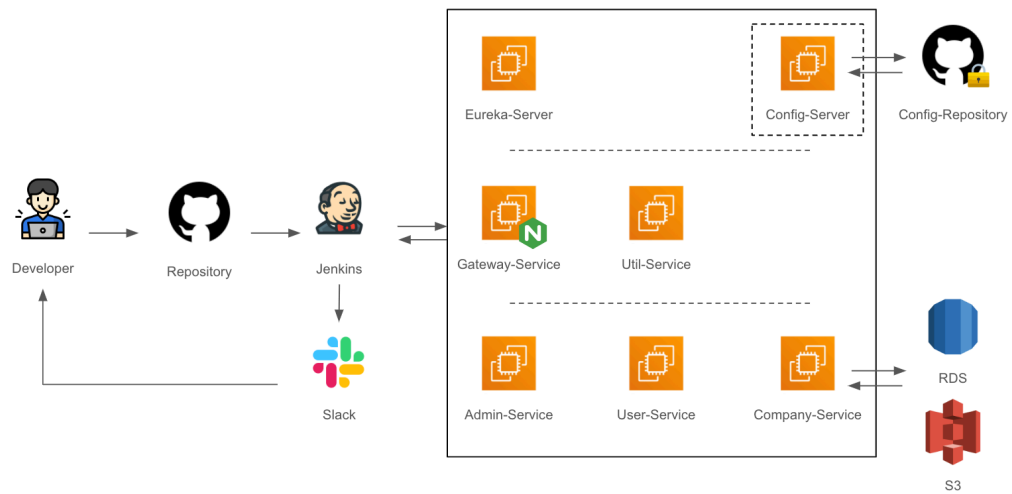
발표 자료:  Miracle_final

시연 영상: <https://www.youtube.com/watch?v=gh4Vesk6inA>

서비스 간단 소개

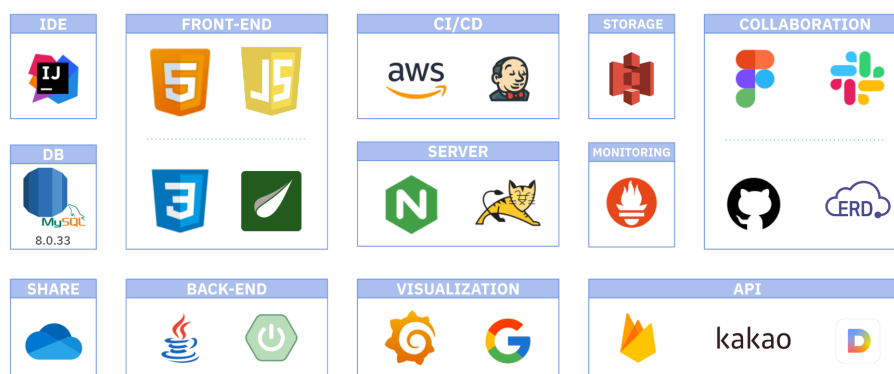
- 개발자를 위한 취업 플랫폼 서비스
- 스택, 직무, 근무지역, 경력을 조건으로 원하는 공고를 검색할 수 있음
- 유저는 원하는 공고에 지원할 수 있음
- 유저는 자신의 이력서, 자소서 등을 관리할 수 있음
- 기업은 공고를 등록, 수정, 삭제할 수 있음
- 기업은 자신의 공고에 지원한 유저들의 목록을 확인할 수 있음
- 관리자는 '당일 가입한 유저'와 같은 정보를 확인할 수 있음
- 관리자는 유저, 기업을 관리할 수 있음

아키텍처



- **Gateway-Service**: 클라이언트의 모든 요청을 담당. 각 **Service**로부터 데이터를 전달 받아 렌더링 후 사용자에게 반환
- **Util-Service**: 모든 **Service**에서 공통으로 사용되는 기능이 포함된 서비스
- **Admin-Service**: 관리자와 관련된 데이터를 처리하는 서비스
- **User-Service**: 유저와 관련된 데이터를 처리하는 서비스
- **Company-Service**: 기업과 관련된 데이터를 처리하는 서비스

개발 환경



담당 역할

1. 팀 내 교육 진행

- 팀원들이 더 효과적으로 프로젝트에 임할 수 있도록 프로젝트 시작 전에 기술들을 공유함
- **Java 8** (람다, **Stream** 인터페이스, **Generic**, **Optional** 클래스, 그 외 편리한 기능들)
- **Java** 불변 객체에 대하여
- **Java** 기본 타입, 참조 타입의 메모리 사용 원리
- **Spring Boot** (MVC 패턴, AOP 등의 기본 원리)
- **JPA** (기본 동작 원리)
- **Git** (간단하면서 유용한 명령어들)

2. User-Service 프로젝트 리더

- **User-Service** 프로젝트를 담당함
- 코드 리뷰, **Git Workflow**, **Issue**, **Pull Request** 등을 관리함
- **GitHub** 링크: <https://github.com/miracle-job-a/user-service>

3. User-Service API 개발

- 유저와 관련된 데이터를 처리하는 **API**를 개발함

4. Entity 및 DB 테이블 설계

- 모든 **DB** 테이블을 설계함
- 인덱싱 기능을 활용함
- **ERD**를 그려 모델링을 함: <https://www.erdcloud.com/d/YggNYyuaENxFEr27R>
- **DB** 테이블과 매핑되는 **Java Entity** 클래스를 모두 작성함

5. Swagger API 문서화

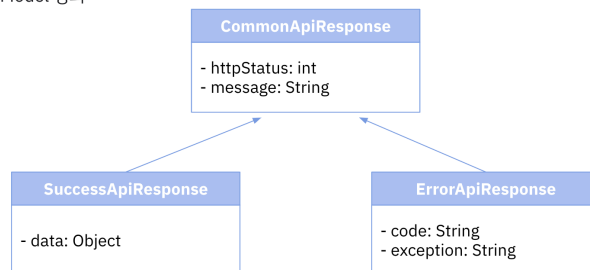
- **API** 문서화를 위해 **Swagger** 기술 도입이 결정되었고, 이를 도맡아 진행함
- **Swagger v3.0.0** 기술을 학습 및 적용 후 팀원들에게 공유하여 다른 프로젝트에서도 사용할 수 있도록 함
- 기술 공유 링크: <https://chocolaggibiddori.github.io/swagger>

6. API 공통 모델 제안

- 모든 프로젝트가 동일한 구조의 데이터를 반환하도록 공통 모델을 제안함

API 설계

Response Model 정의



< Response Model 구조 >

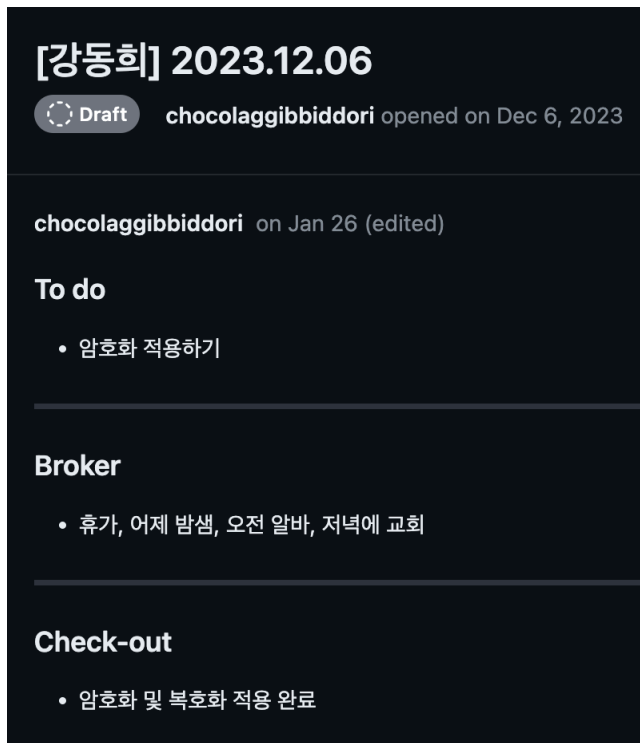
httpStatus	- HTTP 응답 상태 코드
message	- 응답 메시지
data	- 응답 데이터
code	- 에러 코드
exception	- 에러 이름

7. JWT 인증 방식 도입 담당

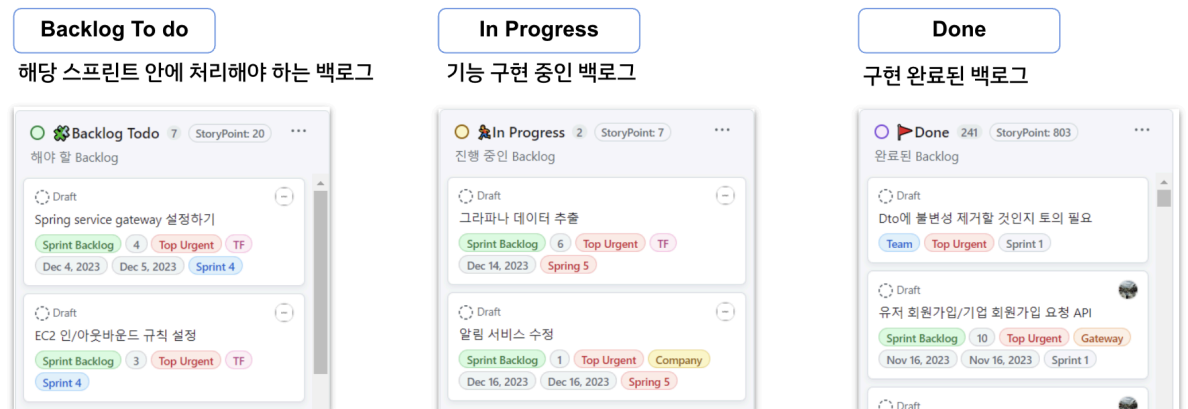
- **JWT** 라이브러리 사용 방법을 학습, 적용 및 공유함
- **JWT** 발급, 인증, 파싱하는 서버를 구축함
- **JWT** 기반 인증 필터를 개발함
- 기술 공유 링크: <https://chocolaggibiddori.github.io/jwt-library>

협업 방식

- 애자일 프로세스를 도입
- 스프린트 단위로 개발을 진행하고 회고를 통해 다음 계획을 구상함
- 매일 간단하게 체크인, 체크아웃을 하여 현재 상황을 공유함



- 칸반보드를 통해 현재 상황을 실시간으로 모니터링 할 수 있도록 함



토이 프로젝트

일정 관리 프로그램(dongS)

개발 동기

- 교회에서 방을 관리하고 있는데 방 사용에 대한 여러 요청이 들어오게 됨
- 방 사용 일정이 겹치면 안되기 때문에 모든 일정을 기억해야 하는 상황
- 개인 휴대폰 캘린더에 적어두면 너무 지저분해질 것 같아 직접 프로그램을 만들기로 결심함

목적

- 설계를 해보고 코드로 작성해 보면서 객체 지향적인 개발 능력 향상을 기대
- 코딩하는 습관 유지

내용

- csv 파일에 양식에 따라 방 사용 일정을 적어놓음
- 새로운 요청이 들어왔을 때 맨 하단에 해당 일정을 적음
- 프로그램을 돌려 메시지를 확인함

예시

> data.csv

```
[2청] 김종순 소모임|2024-02-01|2099-12-31|월|20:00|22:00
[2청] 기초반|2024-03-14|2024-05-16|목|19:30|22:30
[2청] 큐티반|2024-03-13|2024-05-08|수|10:00|12:30
[2청] 내가 보는 세상, 세상이 보는 나|2024-03-16|2024-05-25|토|19:30|22:00
[2청] 안내팀 모임|2024-03-02|2024-03-02|토|14:00|23:59
[2청] 훌쩍|2024-03-19|2024-03-19|화|20:00|21:00
[2청] 목자모임|2024-04-14|2024-04-14|일|18:10|20:00
[2청] 우동목장 아웃팅|2024-03-17|2024-03-17|일|18:15|23:59
Example 1|2024-03-17|2024-05-30|토|14:00|23:59
```

> result

```
3월 20, 2024 10:53:29 오후 com.dongs.scheduler.CSVReader readSchedulesFromCSV
WARNING: Line 5: Illegal endDate [2024-03-02]. It's already over
3월 20, 2024 10:53:29 오후 com.dongs.scheduler.CSVReader readSchedulesFromCSV
WARNING: Line 6: Illegal endDate [2024-03-19]. It's already over
3월 20, 2024 10:53:29 오후 com.dongs.scheduler.CSVReader readSchedulesFromCSV
WARNING: Line 8: Illegal endDate [2024-03-17]. It's already over
3월 20, 2024 10:53:29 오후 com.dongs.scheduler.DefaultScheduler add
INFO: [Clash] "Example 1" is impossible. cause: [[2청] 내가 보는 세상, 세상이 보는 나 2024-03-16 ~ 2024-05-25 (SATURDAY) 19:30 ~ 22:00]
Finish!
```

- 양식 오류, 파싱 오류 등의 에러가 발생하거나 일정이 겹치게 되면 에러 메시지로 알려줌

링크

- <https://github.com/chocolaggibiddori/dongS>

향후 계획

- 꾸준히 기능 추가, 버그 수정을 통해 버전 업 할 예정
- 날짜가 지난 일정은 자동으로 삭제하는 기능 추가 예정
- 설정 기능 추가 예정
- **csv** 파일에서 주석은 무시하는 로직 추가할 예정
- 그 외 여러 사항들 수정할 예정

볼링 점수 시스템

개발 동기

- 어느 날 볼링을 치는데 점수판을 보면서 만들어보고 싶다는 생각을 해 주변 동기들에게 각자 만들어보고 발표를 해보는 게 어떨것냐고 제안함
- 첫 번째 발표 후 서로 자신들의 코드가 마음에 들지 않아 두 번 실시함

목적

- 요구 사항을 보고 코드로 옮길 수 있는 능력 향상
- 남들이 보기 쉬운 코드 작성 능력 향상
- 서로의 코드를 보고 리뷰하며 아이디어 공유

내용

- 통상적인 볼링 점수 시스템
- 요구 사항을 작성하여 동기들에게 공유함
- 쓰러트린 핀 개수를 입력하면 그에 맞는 점수판을 콘솔로 표시하는 형식

예시

> 게임 시작

인원 수를 입력하십시오: 3												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL	

==>												
A												

B												

C												

> 핀 개수 입력

쓰러진 핀 개수: 3											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL

==>	X	3									
A											

	5	/									
B											

	-	3									
C	3										3

쓰러진 핀 개수: 6											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL

	X	3	6								
A	19	28									28

==>	5	/									
B											

	-	3									
C	3										3

> 게임 종료

쓰러진 핀 개수: 0											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL

	X	3	6	2	-	X	9	-	1	1	X
A	19	28	30	49	58	60	80	90	95	125	125

	5	/	3	6	4	4	8	1	8	/	2
B	13	22	30	39	51	57	87	111	131	150	150

	-	3	X	5	/	9	-	4	5	6	/
C	3	23	42	51	60	73	85	104	124	134	134

-----게임 종료-----											

링크

- <https://github.com/chocolaggibiddori/bowlingsystem>

현재 학습 중인 내용

- Spring Security 공식 문서를 보면서 학습 중
- Effective Java 책을 모두 읽은 후, 관련 인터넷 강의 학습 중
- 정보처리기사 실기 학습 중
- Docker / k8s 학습 예정