

2차 개발 과제 안내

일정

- 2차 개발 과제 제출 기간: 05/13(월) ~ 05/20(월)
- 합격자 발표: 05/24(금)

안내 사항

- 지원하고자 하는 회사의 업무 분야에 맞춘 과제 하나를 선정하여 제출
- 여러 분야에 지원하더라도, 과제는 **가장 자신 있는 분야 하나만 선정**해서 제출
- 지원하는 업무 분야와 전혀 관련 없는 과제 **제출 불가**
- 과제를 평가하여 Pass/Fail 채점
- 해당 과제는 지원하는 기업에 공유 예정이며, 기업별 면접에서 과제에 대한 발표 및 질의응답을 진행할 수 있음

과제 제출 방법

- 분야별 제출물을 작성/첨부하여 이메일(support@programmers.co.kr) 제출
- 반드시 제목은 '[섬머코딩 과제 제출(지원분야)] 지원자 이름'으로 작성
 - 지원분야: 웹/서버, 모바일, 머신러닝 중 택일
 - 예시: [섬머코딩 과제 제출(모바일)] 김코딩

웹/서버

자신 있는 웹 프레임워크(Ruby on Rails, Node.js, Django, Flask, Spring 등 무엇이든 상관없음)를 이용해서 다음 과제를 수행하세요.

과제. TODO list 만들기

요구사항

- **기능 요구사항**
 - 새로운 TODO(제목과 내용)를 작성할 수 있다.
 - TODO 목록을 볼 수 있다.
 - TODO 항목의 제목과 내용을 수정할 수 있다.
 - TODO 항목을 삭제할 수 있다.
 - 사용자의 선택에 의해 TODO에는 마감 기한을 넣을 수 있다.
 - TODO 항목의 우선순위를 설정 및 조절할 수 있다.
 - TODO 항목에 대한 완료 처리를 할 수 있다.
 - 마감기한이 지난 TODO에 대해 알림을 노출할 수 있다.
- **성능 요구사항**
 - TODO 이용 시 발생하는 오류 사항을 최소화한다.
 - 오류 발생 시 사용자가 이해하기 쉽게 표시한다.
 - 다른 사람이 읽기 쉬운 코드를 작성한다.
 - HTML/CSS에서 사용할 수 있는 최신 구조와 기술을 사용한다.
- **인터페이스 요구사항**
 - 직관적이고 의미 전달이 명확한 화면을 사용자에게 제공한다.

제출물

- **소스 코드가 담긴 github URL**
 - github의 readme에는 해당 웹서버를 리눅스 기준으로 실행하기 위해 필요한 설치 및 빌드 방법이 작성되어 있어야 합니다.
- **접속하여 테스트 가능한 URL**
 - heroku(<https://www.heroku.com/>), AWS(<https://aws.amazon.com>) 등 서버에 배포하여 기능을 직접 사용해볼 수 있어야 합니다.

모바일 애플리케이션

자신 있는 모바일 플랫폼(Android 또는 iOS)을 선택하여 다음 과제를 수행하세요.

과제. 캘린더 만들기

요구사항

- **기능 요구사항**
 - 화면은 스플래시(인트로), 캘린더, 스케줄 등록 3개로 구성한다.
 - 스플래시(인트로) 화면에서 1.3초 후 캘린더 화면으로 진입한다.
 - 캘린더 화면은 월간(Monthly), 주간(Weekly), 일간(Daily)으로 나뉜 탭 메뉴로 구성한다.
 - 캘린더 앱의 첫 실행 시 화면은 월간(Monthly)이고, 그 이후에는 마지막 사용했던 화면이 나타난다.
 - 캘린더는 항상 현재(오늘)를 기준으로 표시한다.
 - 캘린더는 이전 달/주/일, 다음 달/주/일로 이동할 수 있다.
 - 캘린더에는 등록된 스케줄이 표시된다.
 - Monthly의 경우 스케줄 존재 여부만 표시한다.
 - 스케줄 등록 시 특정 일에 대한 일정을 저장하고, 시간 정보는 제공하지 않는다.
 - 스케줄은 내부 DB에 저장한다.
- **성능 요구사항**
 - 앱 이용 시 발생하는 오류 사항을 최소화한다.
 - 오류 발생 시 사용자가 이해하기 쉽게 표시한다.
 - 다른 사람이 읽기 쉬운 코드를 작성한다.
 - 사용할 수 있는 최신 구조와 기술을 사용한다.
- **인터페이스 요구사항**
 - 직관적이고 의미 전달이 명확한 화면을 사용자에게 제공한다.

제출물

- **소스 코드가 담긴 github URL**
- **모바일 앱을 테스트할 수 있는 URL**
 - Appetize.io(<https://appetize.io/>)에 앱 실행 파일을 업로드한 뒤 'view' 주소를 공유합니다.

머신러닝

자신 있는 프레임워크(tensorflow, keras 등)를 선택하여 다음에 안내하는 kaggle의 competition에 참여하세요.

과제. 이미지 분류

- 손그림을 인식하는 “Quick, Draw” 게임 모델을 발전시켜보세요.
- <https://www.kaggle.com/c/quickdraw-doodle-recognition>

안내 사항

- 과제를 수행하여 Kernel로 제출한다.
- Kernel 상단에 과제 수행 시 어떤 방법을 어떤 이유로 선택했는지 작성한다.
- 선택한 프레임워크를 사용할 줄 아는지 확인할 수 있어야 한다.

제출물

- 소스 코드를 확인할 수 있는 Kernel URL
- 제출 후 my submissions 캡처 화면 (public score가 보이도록)