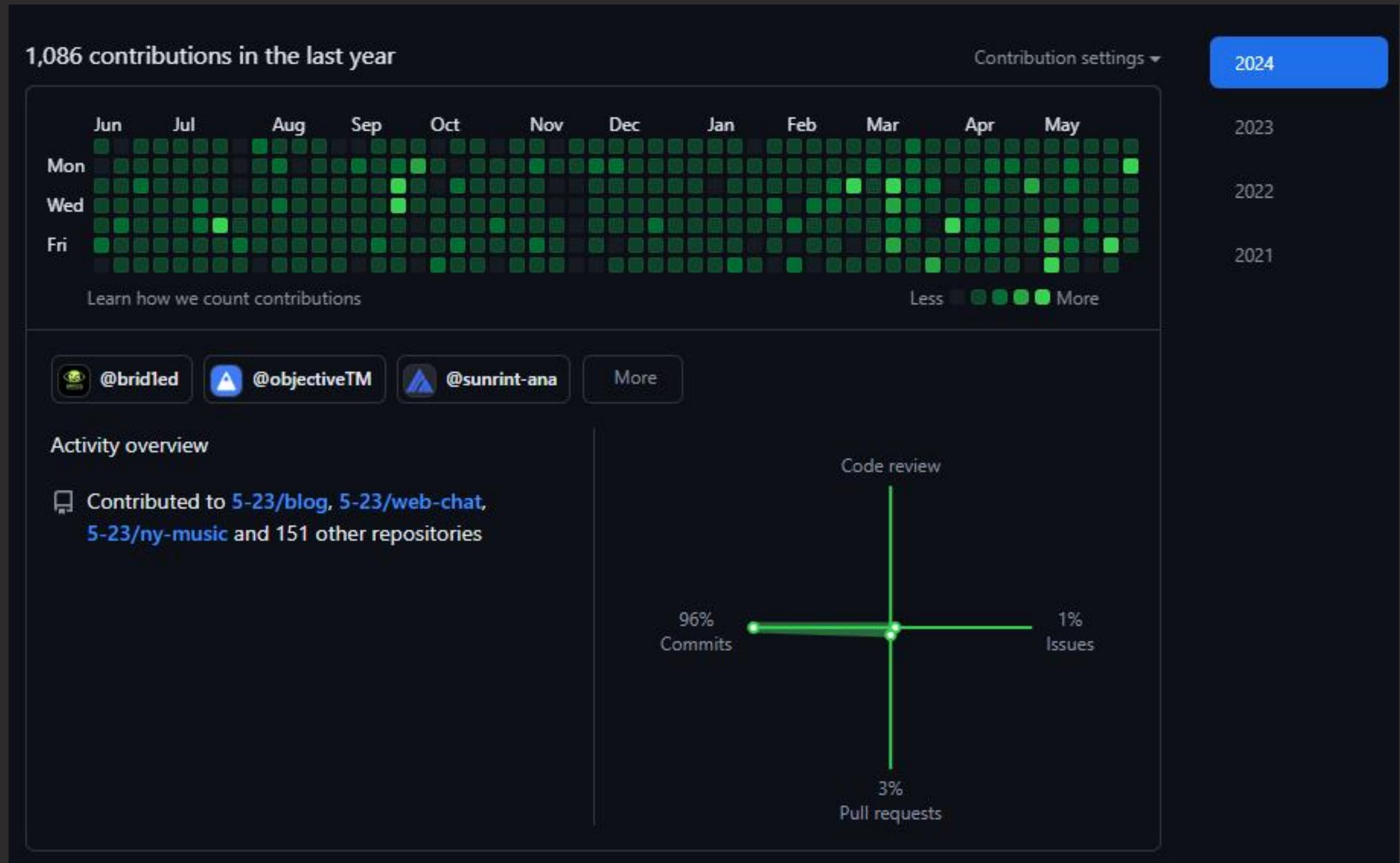


# HELLO WORLD

Full Stack개발이 가능한 20412 유한별 입니다



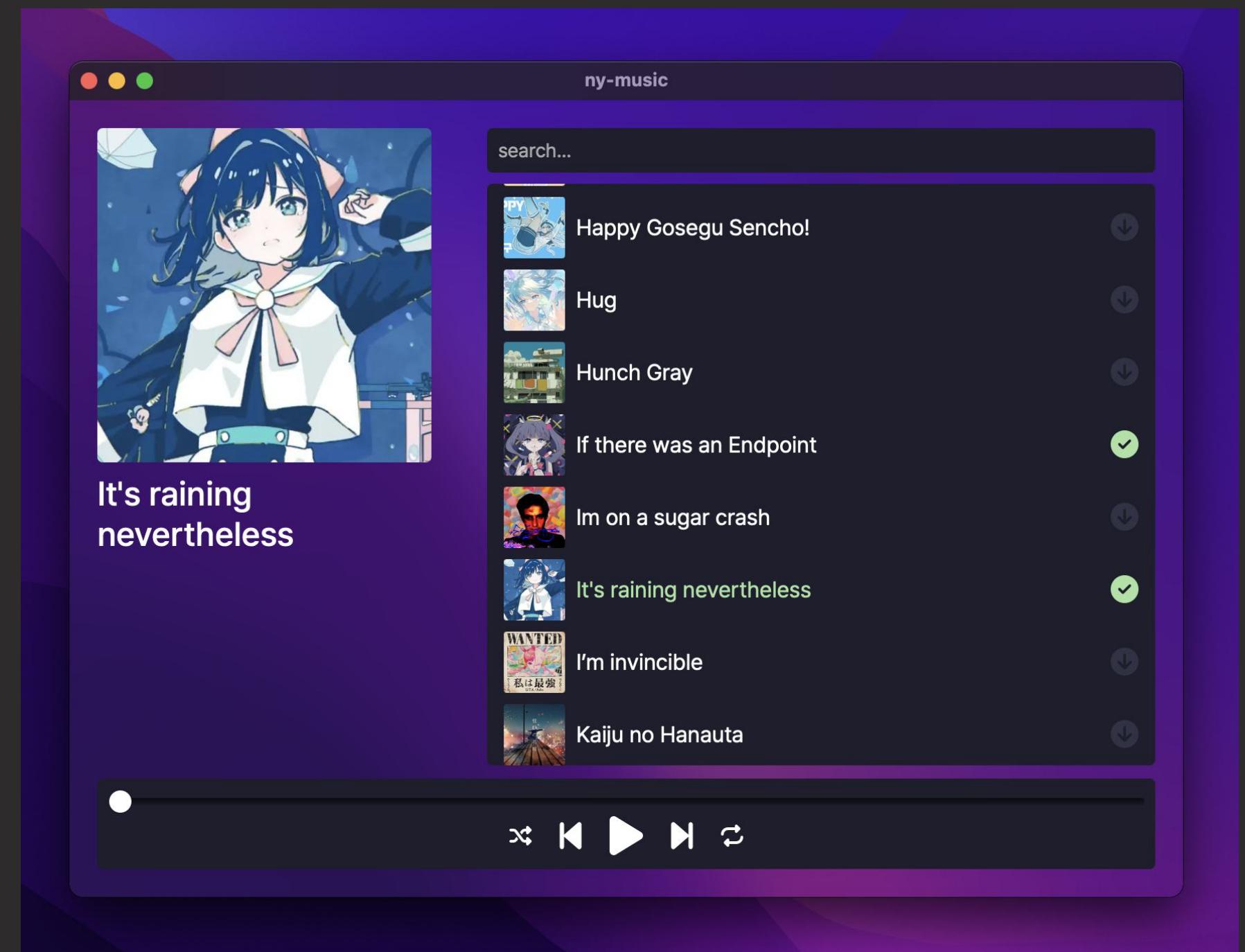
\*만약 글에 underline이 있다면 그 글을 클릭해서 사이트에 들어갈수 있어요 :D

# NY MUSIC

[github.com/5-23/ny-music](https://github.com/5-23/ny-music)

tauri(React + Rust)를 사용하여 만든 음악 플레이어입니다.  
한번 기본적인 기능(검색, 반복, 셔플, 오프라인저장) 기능이 있  
고, glass-morphism 이 적용된 음악 플레이어를 만들어보고  
싶어 만들었습니다.

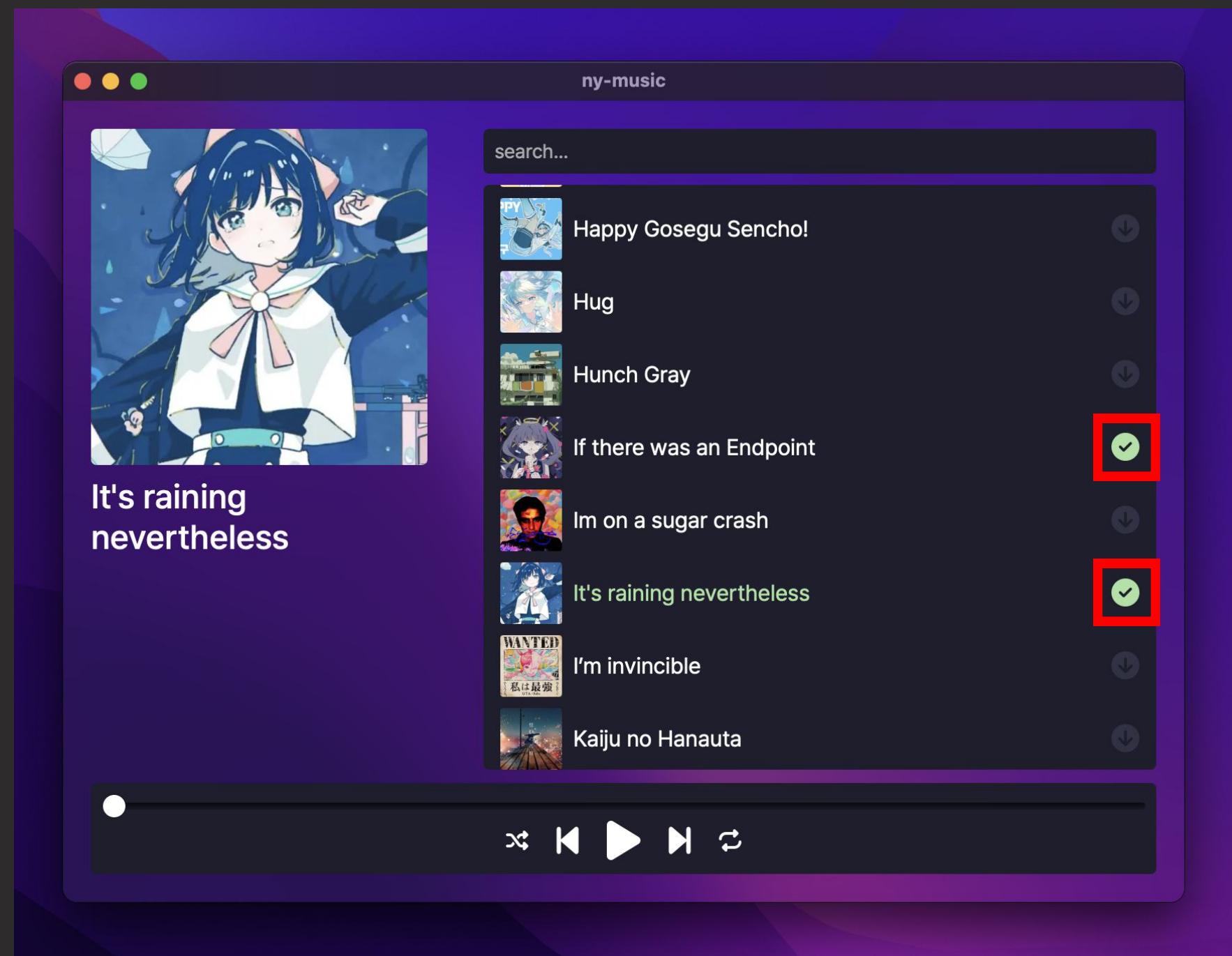
여기서 오프라인 저장기능을 만들때 indexDB라는 local-  
storage 알게되었습니다.



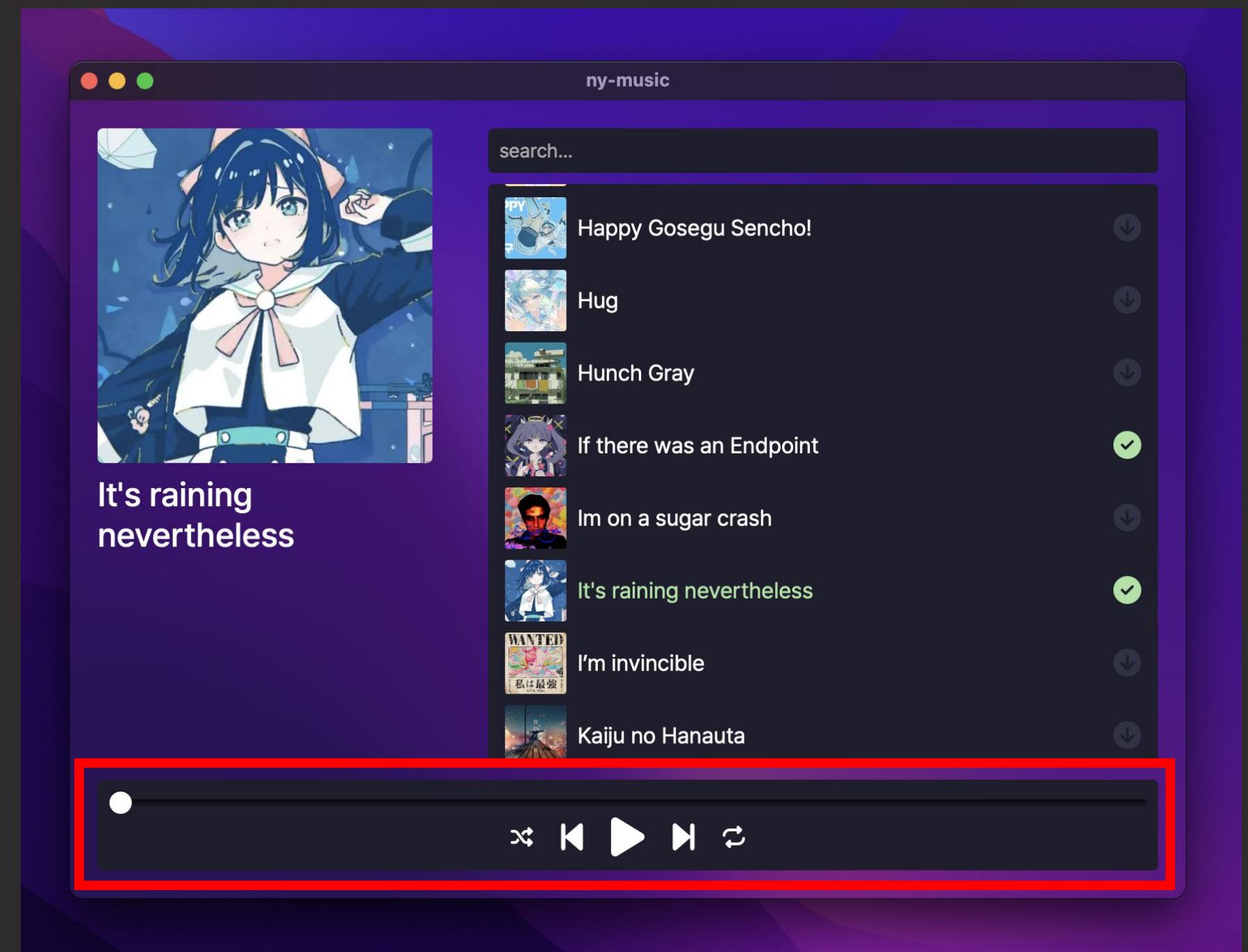
# NY MUSIC

[github.com/5-23/ny-music](https://github.com/5-23/ny-music)

indexDB를 사용한 백그라운드 저장



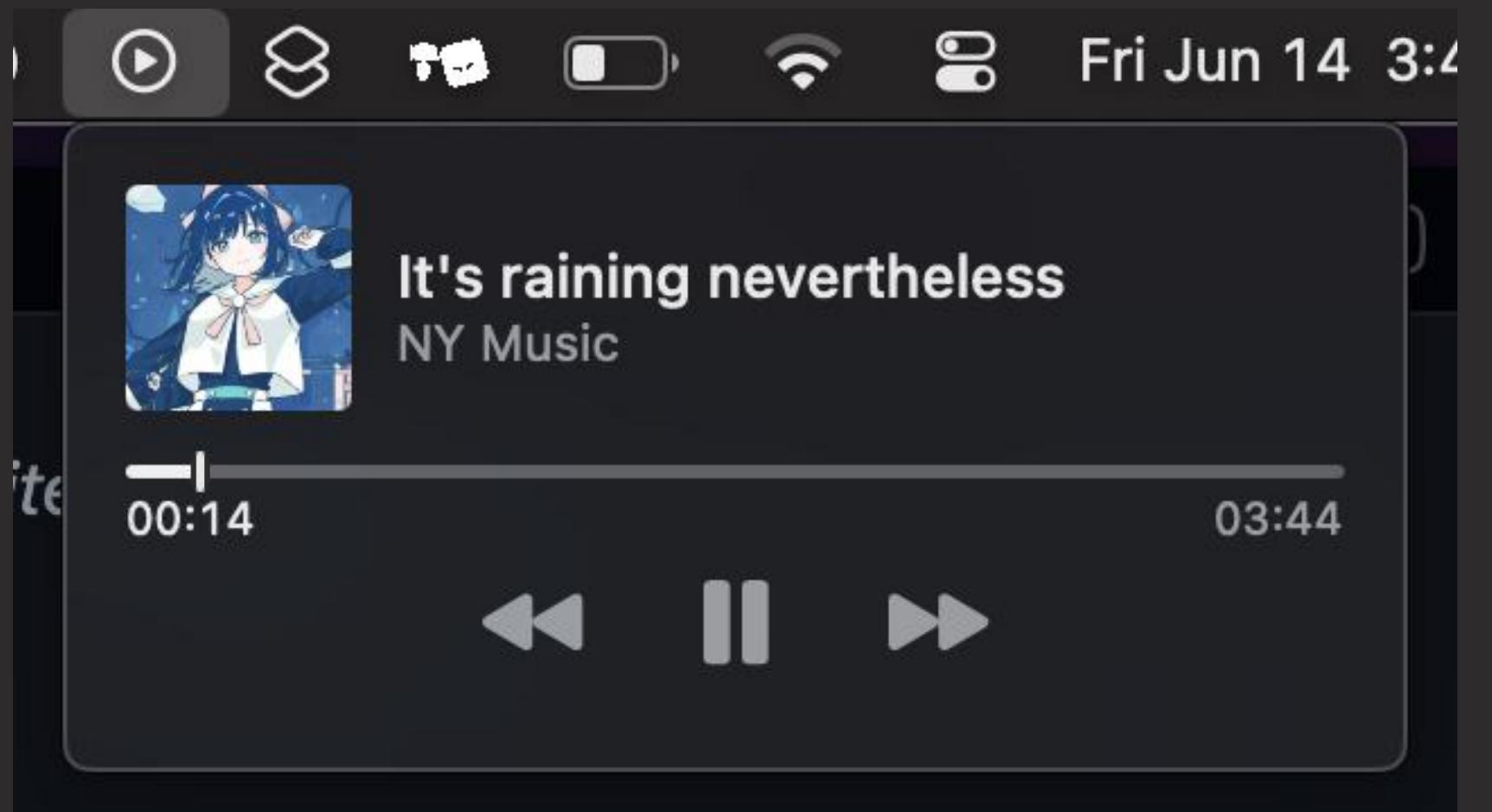
하단 툴바를 사용한 음악조작



# NY MUSIC

[github.com/5-23/ny-music](https://github.com/5-23/ny-music)

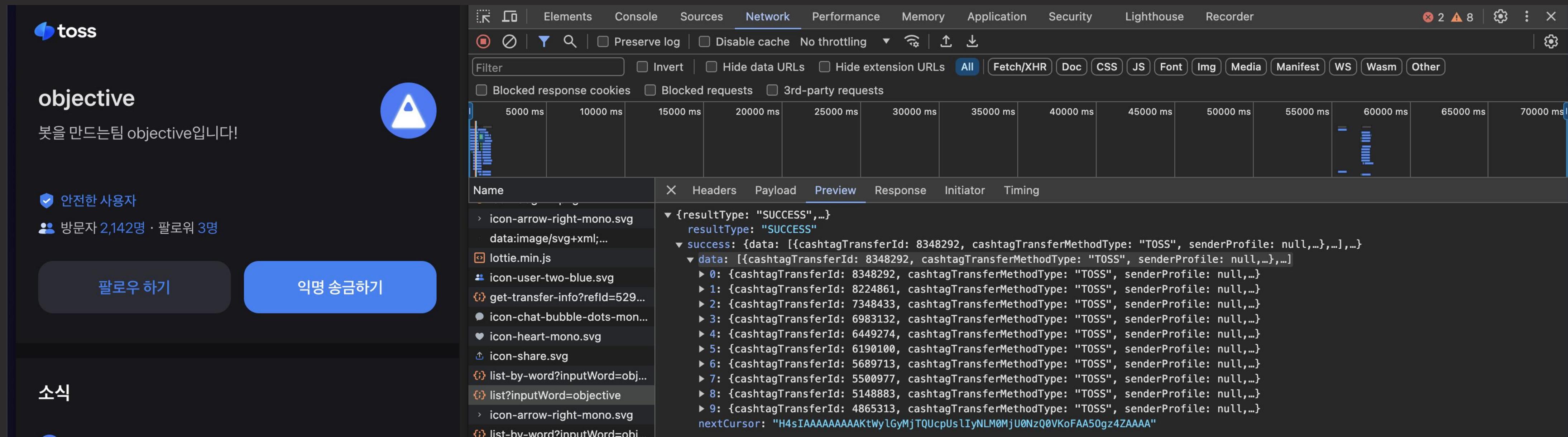
상단바를 사용한 음악 조작



# TOSSPAY-RS/PY

[github.com/tosspay-lib/tosspay-rs](https://github.com/tosspay-lib/tosspay-rs) / [github.com/tosspay-lib/tosspay-py](https://github.com/tosspay-lib/tosspay-py)

tossid로 송금을 했을때 유저와 유저가 보낸 돈이 있는걸 보고,  
로깅을 할수있는 라이브러리를 만들었습니다. 웹 코드를 뜯어보는 능력이 늘었습니다



The screenshot shows a browser developer tools window with the Network tab selected. The timeline at the top indicates a successful transfer. Below the timeline is a table with columns: Name, Headers, Payload, Preview, Response, Initiator, and Timing. The 'Payload' column displays the JSON response from the server. The response object has a 'resultType' field set to "SUCCESS". The 'success' field contains a list of 10 transfer objects, each with a 'cashtagTransferId' and 'cashtagTransferMethodType' field. The 'Payload' column also shows the raw JSON data for each transfer object.

| Name                           | Headers | Payload | Preview | Response | Initiator | Timing |
|--------------------------------|---------|---------|---------|----------|-----------|--------|
| icon-arrow-right-mono.svg      |         |         |         |          |           |        |
| lottie.min.js                  |         |         |         |          |           |        |
| icon-user-two-blue.svg         |         |         |         |          |           |        |
| get-transfer-info?refId=529... |         |         |         |          |           |        |
| icon-chat-bubble-dots-mon...   |         |         |         |          |           |        |
| icon-heart-mono.svg            |         |         |         |          |           |        |
| icon-share.svg                 |         |         |         |          |           |        |
| list-by-word?inputWord=obj...  |         |         |         |          |           |        |
| list?inputWord=objective       |         |         |         |          |           |        |
| icon-arrow-right-mono.svg      |         |         |         |          |           |        |
| list-bv-word?inputWord=obi...  |         |         |         |          |           |        |

```
resultType: "SUCCESS"
success: {data: [{cashtagTransferId: 8348292, cashtagTransferMethodType: "TOSS", senderProfile: null,...},...],...}
```

```
cashtagTransferId: 8348292
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 8224861
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 7348433
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 6983132
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 6449274
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 6190100
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 5689713
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 5500977
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 5148883
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
cashtagTransferId: 4865313
cashtagTransferMethodType: "TOSS"
senderProfile: null,...
```

```
nextCursor: "H4sIAAAAAAAKtWylGyMjTQUcpUsIyNLM0MjU0NzQ0VKoFAA50gz4ZAAAA"
```

# PET

[github.com/5-23/pet](https://github.com/5-23/pet)

갑작이 맥북에 무언가를 키우고싶어서 만든 프로젝트입니다.

bevy라는 게임엔진을 써서 화면을 짹차게 만들고 캐릭터를 제외한곳을 투명하게 한후,  
투명한곳을 클릭했을때는 게임에 focus되지 않게 만들었습니다.

The screenshot shows a GitHub repository page for 'PET'. On the left, there's a sidebar with icons for issues, pull requests, and a plus sign. The main area displays a list of commits:

| File       | Commit Message   | Date         |
|------------|------------------|--------------|
| src        | feat: add hove   | 2 months ago |
| .gitignore | Initial commit   | 2 months ago |
| Cargo.lock | feat: add hove   | 2 months ago |
| Cargo.toml | feat: add hove   | 2 months ago |
| LICENSE    | Initial commit   | 2 months ago |
| README.md  | Update README.md | 2 months ago |
| Trunk.toml | Initial commit   | 2 months ago |
| build.rs   | Initial commit   | 2 months ago |

On the right, there are sections for 'Packages' (No packages published) and 'Languages' (Rust 70.6%, JavaScript 13.2%, Shell 5.9%, CSS 5.2%, HTML 5.1%). A large blue play button icon is overlaid on the bottom center of the page.

[유튜브 영상 바로가기](#)

# PET

[github.com/5-23/pet](https://github.com/5-23/pet)

사각형 캐릭터는, 움직임(왼쪽/오른쪽), 점프, 대쉬(왼쪽/오른쪽), 벽타기(왼쪽 벽/오른쪽 벽). 가만히 있기 등이 있습니다,

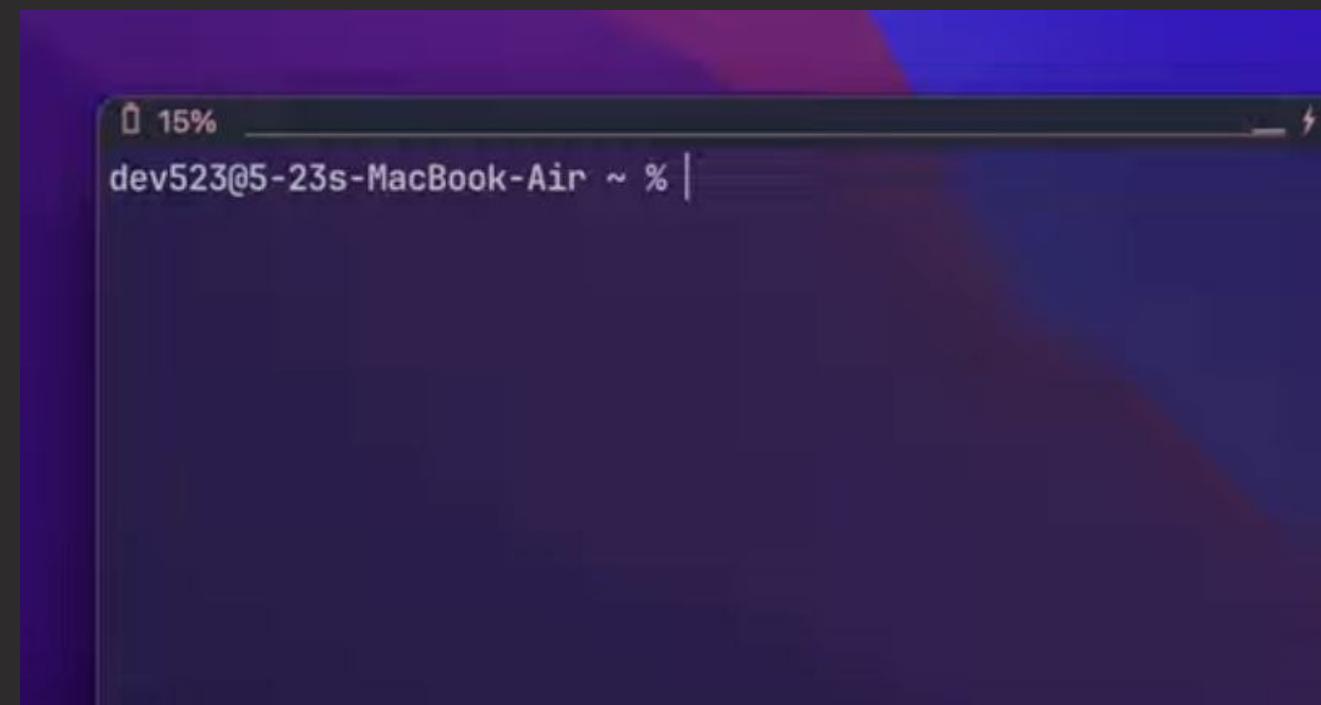
각각의 행동은 움직임, 점프 패턴은 랜덤으로 정해져있으며 벽에 붙은 후 계속 그 벽으로 갈 경우 벽을 타고 연속으로 같은 방향 움직임이 뜨면 대쉬를 하게 됩니다.

# STONYITE

[github.com/5-23/stonyite](https://github.com/5-23/stonyite)

MacOS에서 터미널 설정하는게 너무 귀찮아서 Stonyite(dotfile Manager) 라는걸 만들게 되었습니다.

이제 어떤 사람이 만들어놓은 dotfile하나만 있으면 그 사람이 설정해놓은 설정을 사용/삭제 할수있습니다



유튜브 영상 바로가기 →



# STONYITE

[github.com/5-23/stonyite](https://github.com/5-23/stonyite)

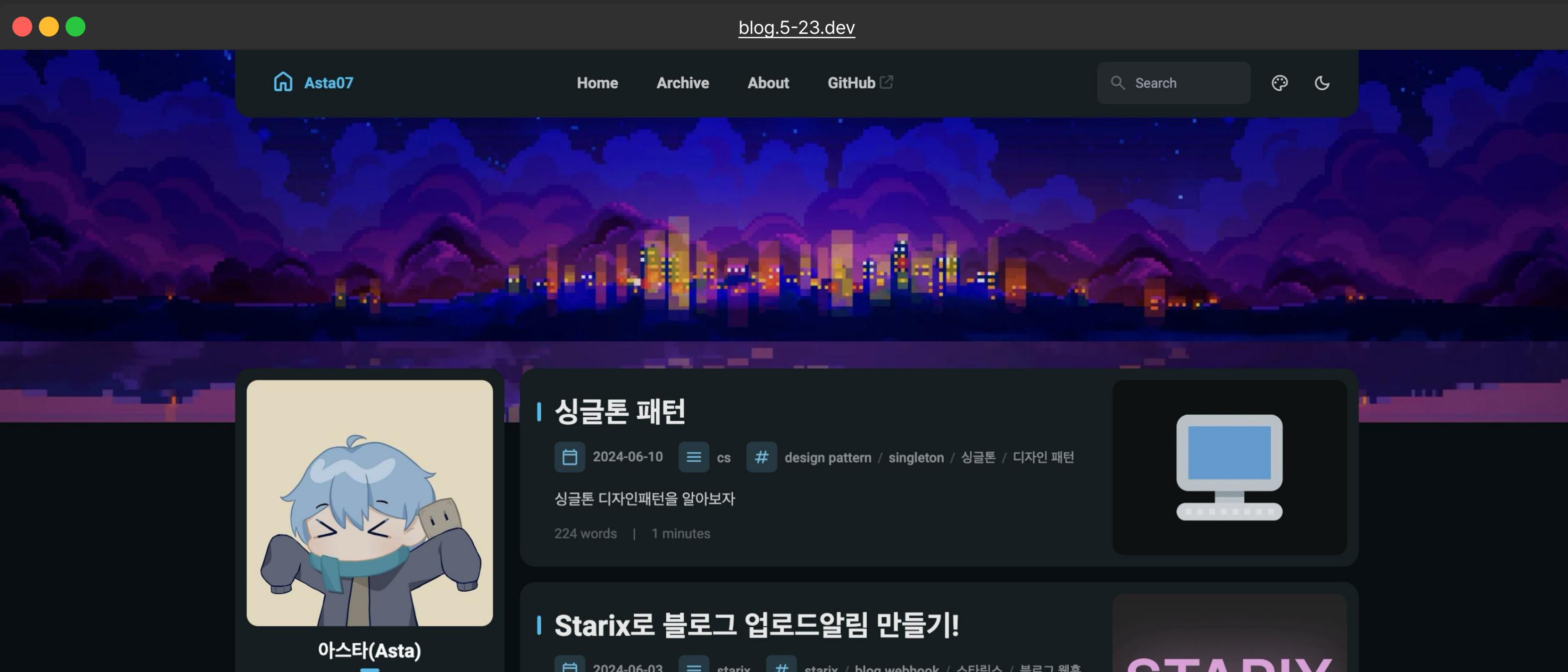
dotfile-macs 폴더에 ~/.config/ 폴더에 들어갈 내용을 써주면 됩니다  
예시 는 이렇습니다.

```
dev523@5-23s-MacBook-Air ~ % cd dotfiles-mac
dev523@5-23s-MacBook-Air dotfiles-mac % stonyite setup
Arg { command: "setup", manager: None, flag: None }
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  .ds_store] skipping
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  license] success
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  starship] success
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  neofetch] success
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  imgs.unused] skipping
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  imgs.unused] success
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  dependencies-nix] success
[2024-03-12T11:34:07Z INFO  readme.md] success
```

# BLOG

[github.com/5-23/blog](https://github.com/5-23/blog)

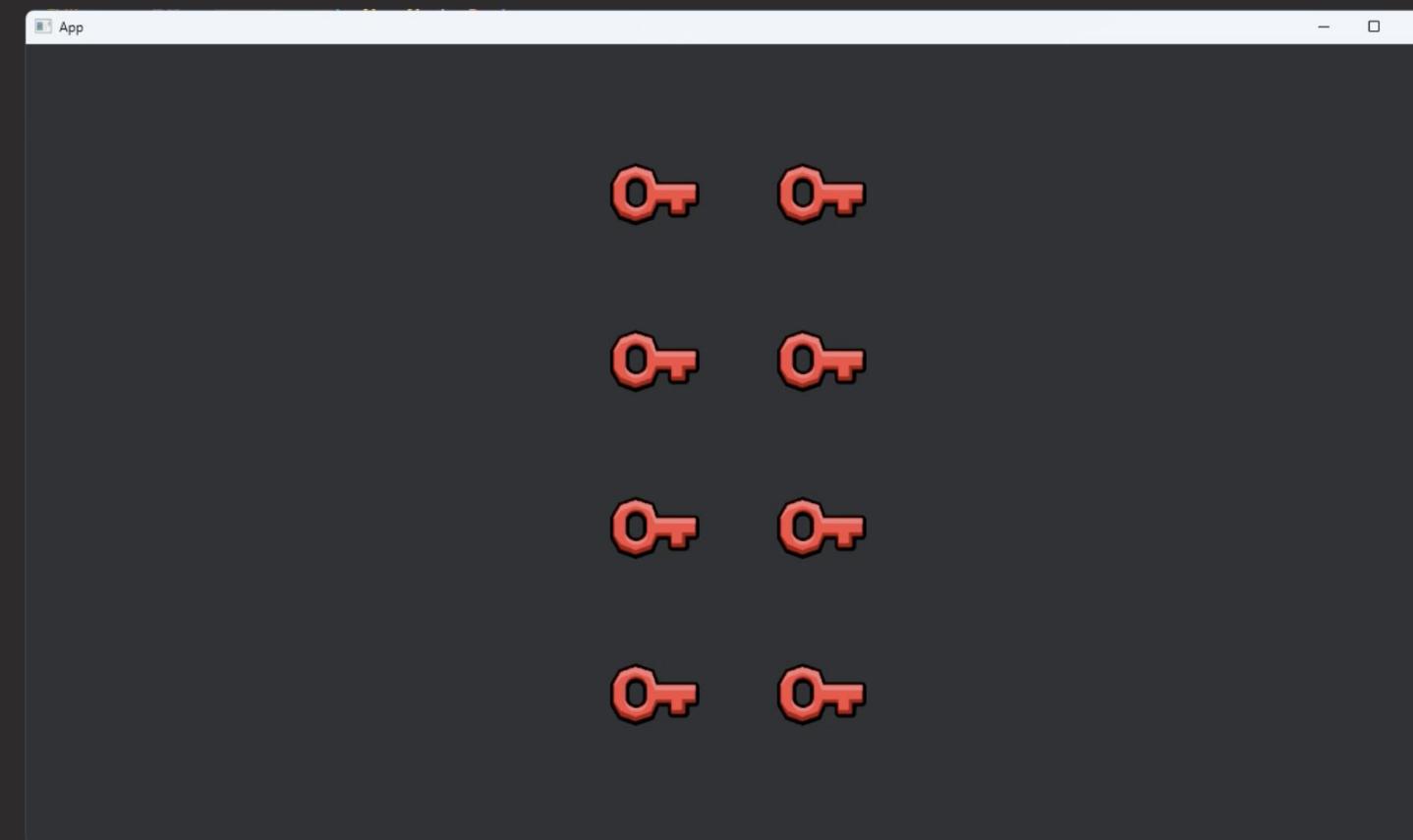
제가 개발할때 생각보다 다른사람들의 블로그를 많이 참고 합니다.  
그래서 저도 blog를 만들어보려 했습니다.  
hugo라는 정적 페이지 생성기를 사용하여 만든 개발 블로그 입니다.



# LIMBO

[github.com/5-23/LIMBO](https://github.com/5-23/LIMBO)

geometry dash의 LIMBO라는 맵에있는것을 보고만든 러시안 룰렛입니다.  
정답인 키를 누르면 살고 아니면 컴퓨터가 sleep상태가 됩니다.



유튜브 영상 바로가기 →



# LIMBO

[github.com/5-23/LIMBO](https://github.com/5-23/LIMBO)

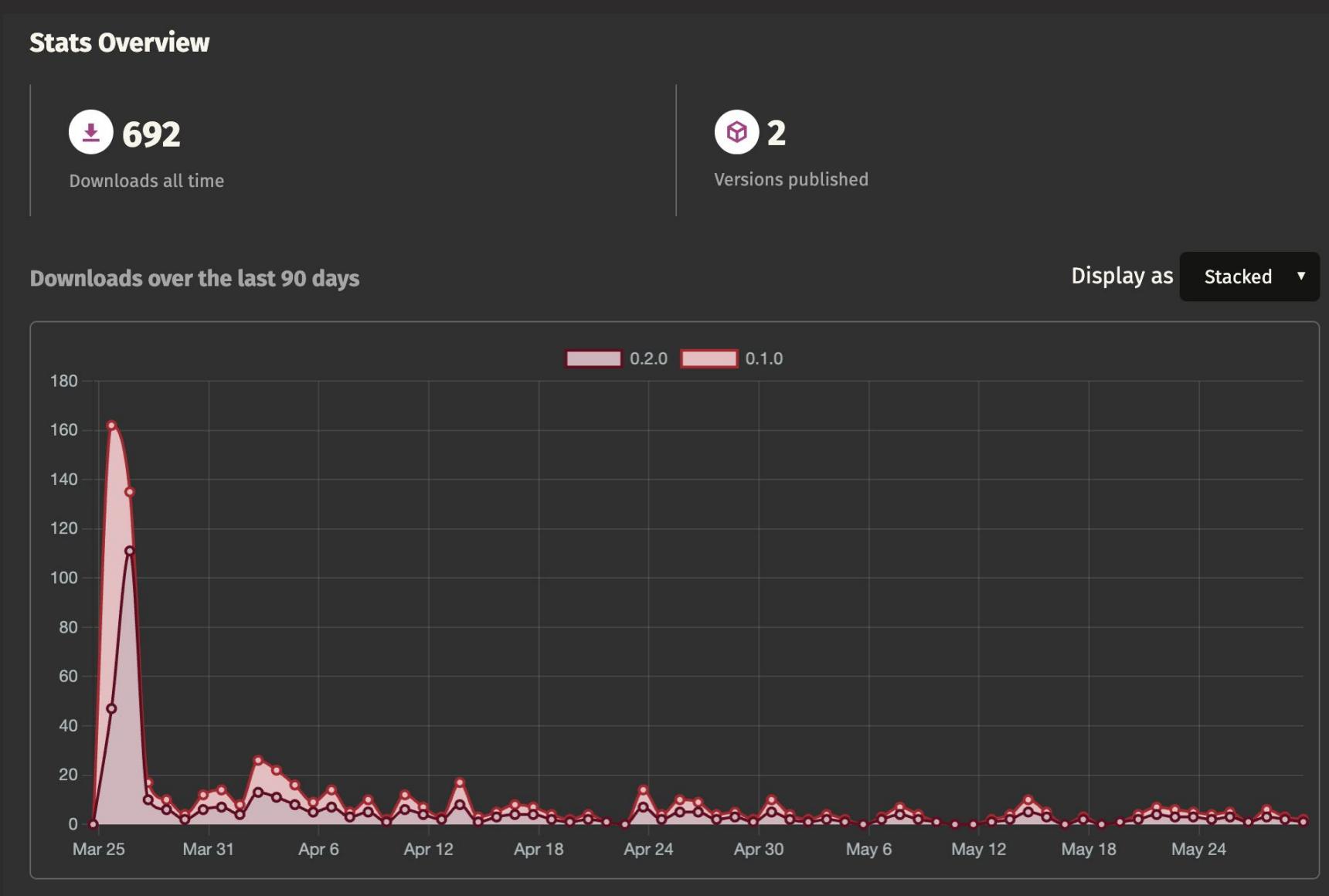
limbo는 처음에 알려주는 진짜 키를 찾으면 되는 러시안 룰렛입니다.  
각각의 키는 사각형 형태로 묶여있으며,  
랜덤으로 모든 키가 -2~2번 다음칸에 있는 키의 위치로 움직이게됩니다. (끝나면 원 형태로 계속 돌고있습니다)

만약 틀릴경우 앞 영상과 같이 컴퓨터가 sleep상태에 가게됩니다.

# CHZZK-RS

[github.com/5-23/chzzk-rs](https://github.com/5-23/chzzk-rs)

rust에 chzzk 비공식 sdk가 없는걸 보고 좀더 쉽게 정보를 가져오고자 chzzk웹사이트를 뜯어보며 만들게 chzzk sdk를 되었습니다.



[crates.io/crates/chzzk](https://crates.io/crates/chzzk)

**Awesome Chzzk**

한국어 | English

네이버 Chzzk(치자직) 플랫폼 관련 오픈소스 프로젝트를 정리합니다.

**프로젝트**

크롬 웹스토어

- [kyechan99/chzzk-plus](#) - Chzzk 치자직 확장프로그램 TypeScript MIT License ([웹스토어 설치](#))
- [khk4912/Chzzk-PIP](#) - 치자직 PIP, 녹화 버튼 추가 확장 TypeScript ([웹스토어 설치](#))
- [Cl4nn5/chzzk\\_shortcut](#) - 치자직 비디오 플레이어 단축키 적용 Javascript
- [jebibot/cheese-knife](#) - 네이버 스트리밍 플랫폼 치자직에 다양하고 유용한 기능과 도구를 추가합니다. Javascript MIT License ([웹스토어 설치](#))
- [Serpong/tzzk](#) - 트자직 - 트수 이주 환경 적용 지원 서비스 Javascript ([웹스토어 설치](#))
- [2jun0/chzzk-ad-autoskipper](#) - 치자직 광고 스키퍼 Javascript MIT License ([웹스토어 설치](#))

**SDK**

- [\[Node.js\] kimcore/chzzk](#) - 네이버 라이브 스트리밍 서비스 CHZZK의 비공식 API 라이브러리 TypeScript MIT License ([NPM](#))
- [\[Node.js\] Kwabang/chzzk-sdk](#) - Node.js SDK Javascript AGPL-3.0 License ([NPM](#))
- [\[Node.js\] Helloyunho/spark](#) - 비공식 네이버 스트리밍 서비스 치자직 JavaScript API TypeScript Apache-2.0 License ([NPM](#))
- [\[Node.js\] Emin-G/buzzk](#) - 뿐자직 (BUZZK) 카봇을 더욱 쉽게 개발할 수 있도록 돋는 비공식 라이브러리 Javascript MIT License ([NPM](#))
- [\[Java\] R2turnTrue/chzzk4](#) - Unofficial Java API library of CHZZK (치자직, the video streaming service of Naver) Java MIT License ([Maven](#))
- [\[Python\] jonghwanhyeon/python-chzzk](#) - An unofficial Python library for CHZZK Python MIT License ([PyPI](#))
- [\[Unity\] JoKangHyeon/ChzskUnity](#) - Unity Chzsk chatting/donation Connection C#
- [\[Rust\] 5-23/chzzk-rs](#) - Unofficial SDK of Korean live platform chzzk Rust MIT License ([Crates.io](#))

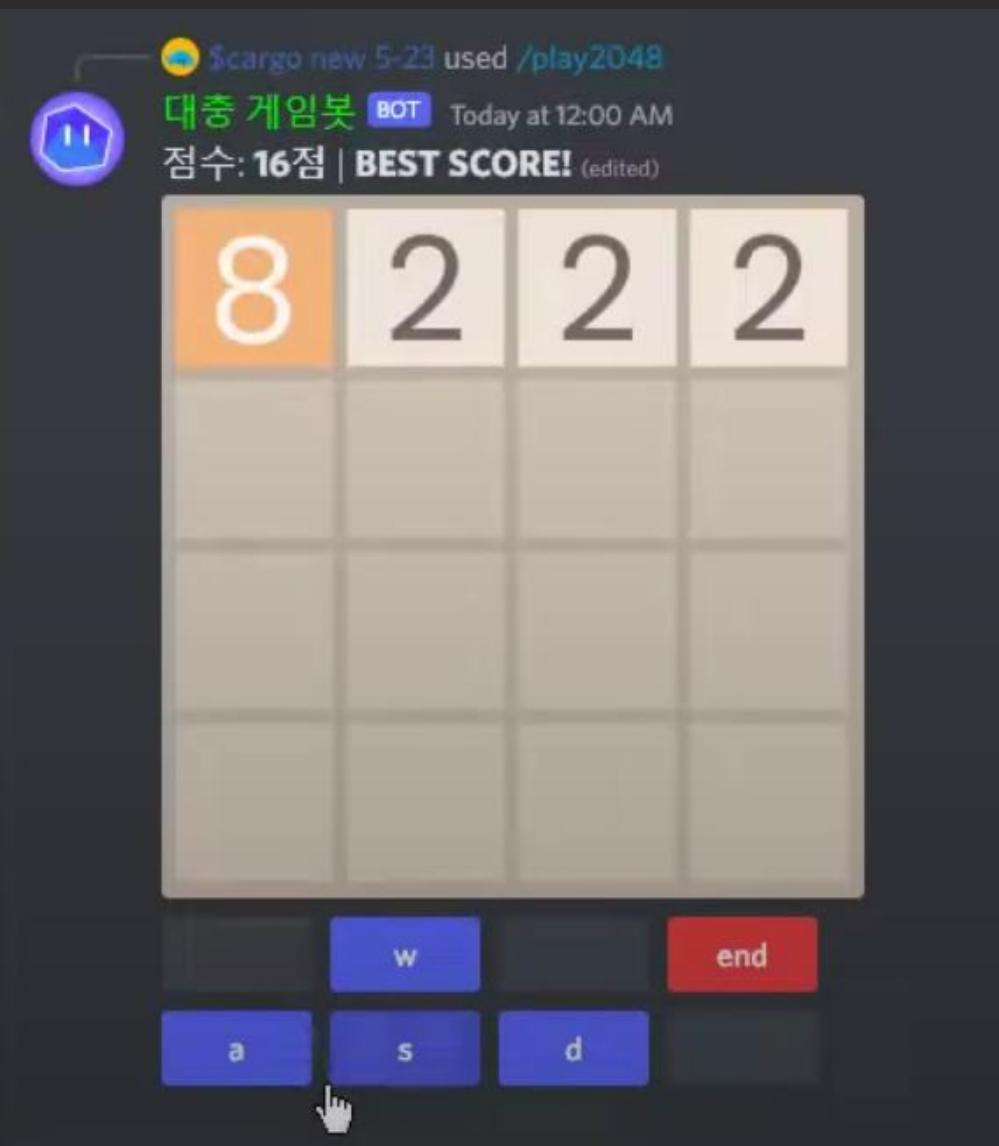
[github.com/dokdo2013/awesome-chzzk](https://github.com/dokdo2013/awesome-chzzk)

# PLAY2048-PY

[github.com/5-23/play2048](https://github.com/5-23/play2048)

문제 풀이능력도 높이고 싶고 라이브러리도 만들고 싶어서 만들게된 2048라이브러리입니다.  
버그가 좀 많아서 고치느라 힘들었지만,  
그것덕분에 실력향상이 많이되었던것 같습니다.

```
2 0 2 0 0  
0 2 0 0 0  
0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0  
  
움직일곳은? wasd: █
```

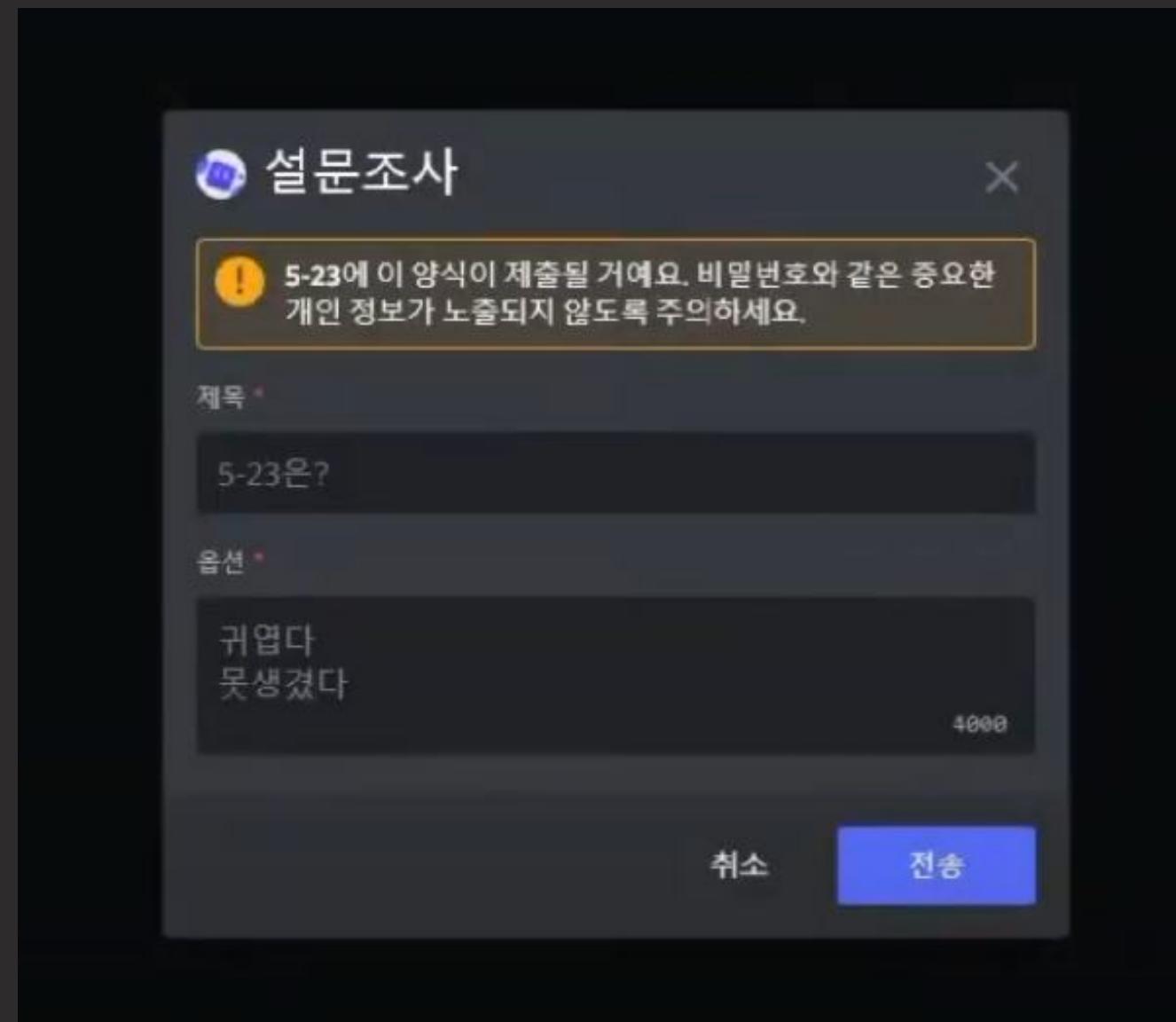


이거 영상

# DISCORD VOTE BOT

유튜브 영상

디스코드에 투표기능이 없는게 불편해서 만들기 시작하였고,  
지금은 4,265서버와 328,539명의 이용자를 가지고있습니다

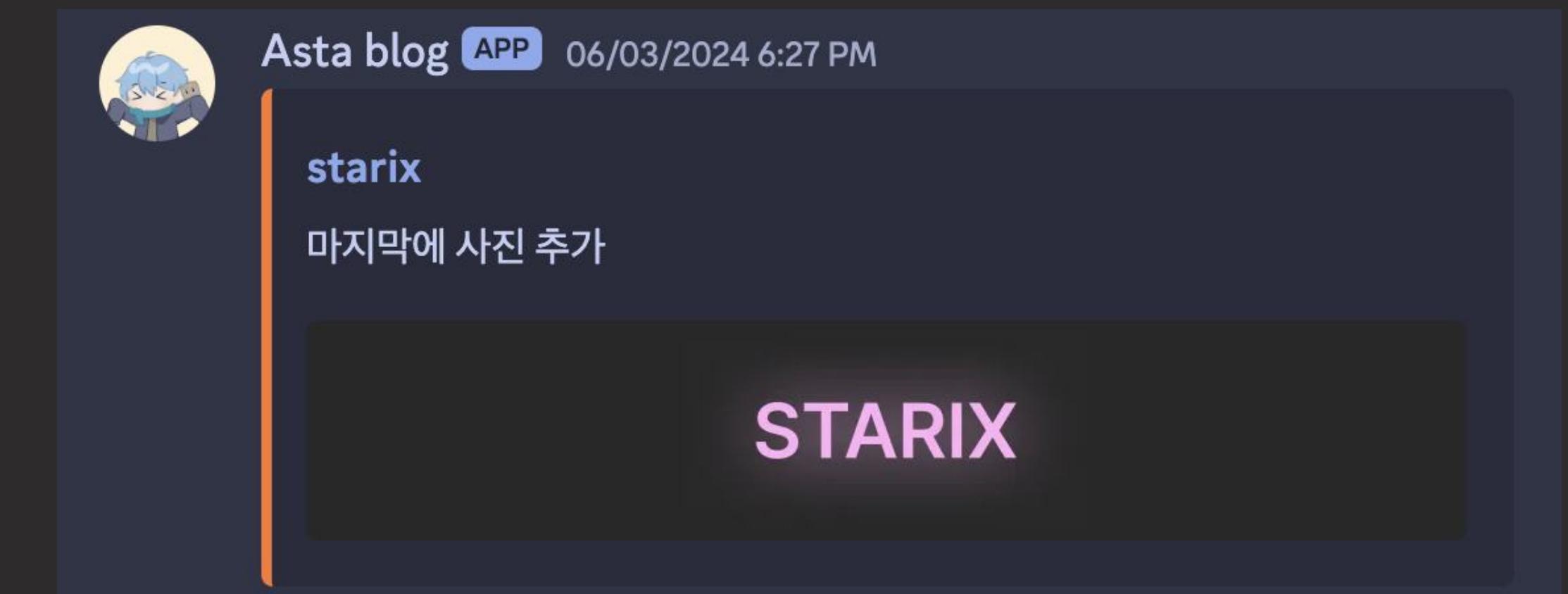
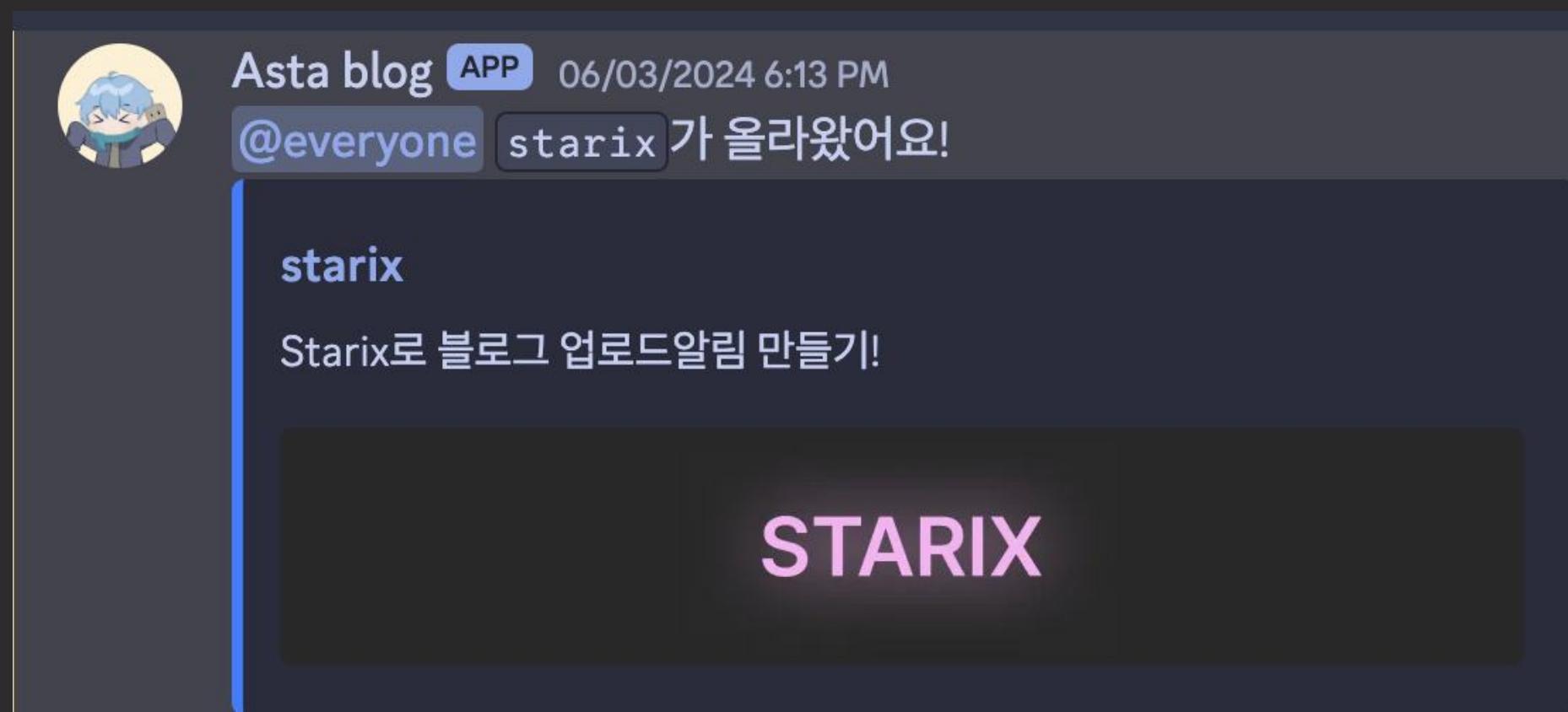


# STARIX

[github.com/5-23/starix](https://github.com/5-23/starix)

github을 사용해서 blog를 하는 사람들이 포스트 알림기능을 쉽게 만들수 있게해주는 라이브러리입니다.

github workflow로 쉽게 사용할수 있게 만들었습니다.



# STARIX

[github.com/5-23/starix](https://github.com/5-23/starix)

다음과 같이 toml파일을 사용해서 webhook embed를 설정이 가능합니다

```
# ur blog url
url="https://blog.5-23.dev/p/{starix.id}/"
# ur blog thumbnail url
thumb="https://blog.5-23.dev/p/{starix.id}/thumb.jpg"
# webhook bot name
name="Asta blog"
# profile url
avatar="https://avatars.githubusercontent.com/u/86705803?v=4"

[post]
content="@everyone `'{starix.id}`'가 올라왔어요!"
color="#00ff00"

[fix]
content=""
color="#ffff00"
```

# SERAPITE

[github.com/phant80m/seraphite](https://github.com/phant80m/seraphite)

linux의 hyprland를 좀더 쉽게 설정하고 꾸밀수 있게 만든 dotfile manager입니다.  
이걸 사용하면 다른사람이 만들어놓은 설정과, 테마를 가져올수 있습니다.  
저는 버그수정과 docs의 기능을 개선후 pr을 넣었습니다.



```
mod.rs  link.rs
140 } if !config_link.is_symlink() {
141     error!("refusing to delete a non Symlink");
142 }
143 match config_link.symlink_metadata() {
144     Ok(metadata) => {
145         if metadata.file_type().is_symlink() {
146             fs::remove_file(&config_link)?;
147             success!("Removed symbolic link at: {}", config_link.display());
148         }
149     }
150     Err(_) => {
151         error!(
152             "Failed to get sy
153             config_link.displ
154         );
155     }
156 }
157 Ok(())
158 fn copy_directory(source: &Path, dest
159 for entry in fs::read_dir(source)
160 let entry = entry?;
161 let source_path = entry.path();
162 let dest_path = dest.join(sou
163
164 if source_path.is_file() {
165     fs::copy(&source_path, &d
166 } else if source_path.is_dir(
167     fs::create_dir_all(&dest_
168     Self::copy_directory(&sou
169 }
170
171 }
172 }
173 }
174
175 Ok(())
176 fn create_backup(source: &Path, backup: &Path) -> Result<()> {
177     fs::create_dir_all(backup)?;
178
179     let current_datetime = chrono::Local::now();
180 }
```

src/linker/link.rs

Zellij (verdant-cuckoo) NORMAL Tab #1

LF rust

STAGGERED

# SERAPITE

[github.com/phant80m/seraphite](https://github.com/phant80m/seraphite)

아까 설명했던 stonyte처럼 .dotfile폴더를 사용해 .config파일과 연동을합니다.

[여기](#)에 예시 레포가 있습니다.

# BAX-ADVENTURE

파이썬 실력이 좀 부족한것 같아서,  
1일이라는 시간 제한을 걸고 만들게 된 게임입니다.



# BAX-ADVENTURE

[github.com/5-23/BaxAdventure](https://github.com/5-23/BaxAdventure) 유튜브 영상

아래사진에 있는 사과와, 총을 먹을수 있습니다.

사과를 먹으면 채력이 차며, 총을 먹으면 초록색 사각형한테 총을 쏠수 있습니다.

초록색 사각형한테 뚫으면 채력이 떨어집니다.

