

# 이력서

조길호 남 1990년 (만 32세)

휴대폰

|

010-7411-4148

Email

|

ghwhrlf@gmail.com

주소

|

서울 강남구 수서동

학력

세종대학교

대학교(4년)

졸업

경력

주식회사 너디스타

퇴사

총 3년 1개월

인턴·대외활동 / 해외경험

-

자격증 / 어학

정보처리기사

AWS

Docker

Git

MySQL

PHP

Redis

TypeScript

GitHub

Nest.js

정보처리기사 자격

## 학력

2009. 03 ~ 2016. 02

세종대학교 컴퓨터공학과

졸업

학점

|

3.15 / 4.5

## 경력 총 3년 1개월

2022. 04 ~ 2023. 02

주식회사 너디스타 개발팀 사원

11개월

게임 Desprado B218 Mono-Repository Restful-api 서버 제작 참여

사용기술

TypeScript, Nestjs, typeorm

사용 환경

mysql 8, docker, git, redis

IDE - WebStorm

DB Tool - Navicat Premium

Git Tool - SourceTree

1. 신규 게임 콘텐츠 및 시스템 개발

1-1. 게임 Admin api 제작 ( 2022. 07 ~ 2022. 12 )

신규 게임에서 사용할 Admin 용 api를 제작 하였습니다.

- 게임 시스템 내 전체 조회 기능에는 Pagination 을 적용하여 한꺼번에 너무 많은 데이터가 DB에서 Select 되지 않도록 제작 하였습니다.

- 전체 / 개별 유저를 조회 하는 api 를 제작 하였습니다.

- 원활한 콘텐츠 테스트를 위해, 유저가 보유한 게임 내 화폐 및 핵심 콘텐츠 플레이에 필요한 아이템의 수량을 조정할 수 있는 api를

제작 하여 QA팀의 콘텐츠 테스트를 매끄럽게 진행할 수 있도록 도왔습니다.

- 재화 및 콘텐츠 참여에 필요한 아이템은 DB의 데이터를 직접 수정하는 방식으로 제작 하였습니다.

- 원활한 캐릭터간 밸런스 테스트를 위해, 유저가 보유한 전체 캐릭터 조회, 캐릭터별 상세 조회, 캐릭터의 정보 수정, 캐릭터 생성 기능

api 를 제작 하였습니다. 이를 통해 각 캐릭터간 밸런스를 기획팀과 사업팀이 원하는 방향으로 조정 할 수 있도록 도왔습니다.

- 캐릭터 조회 시, 등급과 이름을 표시 하기 위해 게임 내 데이터와 번역 데이터를 사용 하였습니다.

- 캐릭터의 생성은 게임 내 우편 시스템을 통하는 방법과 DB에 직접 생성 두 가지를 지원 하도록 하였습니다.

- 캐릭터의 각종 스탯 및 전투력 계산 공식을 게임 서버와 Admin 서버에서 동일하게 사용하기 위해 Provider를 작성하여 중복 코드를 줄이고

동일한 계산 로직을 사용 할 수 있게 처리 하였습니다.

- 게임 내에서 사용되는 재료 아이템 테스트를 위해, 유저가 보유한 전체 재료 조회, 재료 갯수 수정 및 재료 생성 api를 제작 하였습니다.

- 재료 조회 시, 재료의 이름을 표시 하기 위해 게임 내 데이터와 번역 데이터를 사용 하여 이름을 찾고, Response 되는 DTO에 추가 하였습니다.

- 재료 생성 시, 재료의 고유 ID가 게임 데이터에 존재하는지 체크하여 잘못된 재료 생성과 갯수 수정을 방지 하였습니다.

- 재료 생성은 게임 내 우편 시스템을 통하는 방법으로 제작 하였습니다.

- 게임에서 사용하는 JSON 형태의 데이터를 조회 할 수 있는 api를 제작 하였습니다.

## 1-2. 유저간 쪽지 시스템 개발 ( 2022. 10 )

유저간 쪽지 시스템 용 api와 DB Table을 제작 하였습니다.

- 쪽지 보내기 api 를 제작 하였습니다.

- 대화방(ex 카카오톡) 형식으로 구성 하기 위해, 보낸 쪽지 / 받은 쪽지를 구분 할 수 있게 DB Column 을 추가 하였습니다.

- 쪽지 읽음 표시를 위해, 읽음 상태 DB Column 을 추가 하고, 상대방과의 쪽지 내역을 조회 시 Update 되도록 제작 하였습니다.

- 가장 최근에 보내거나 받은 쪽지가 있는 상대방 10명의 마지막 쪽지를 가져오는 api를 제작 하였습니다.

- Sub Query와 MAX, Group By를 사용해 쪽지 생성 시간이 가장 최근인 10명의 유저를 필터링 하도록 제작 하였습니다.

- 쪽지를 받지 않게 유저를 차단할 수 있는 api를 제작 하였습니다.

- 대상 유저의 PK를 저장하고, NOT IN Query를 사용해 차단 유저의 쪽지를 필터 하였습니다.

## 1-3. 게임 내 길드 시스템 제작 ( 2022. 11 ~ 2022. 12 )

게임 내 길드(게임 내에서 여러 유저들이 함께 소속되어 협력하고 경쟁하는 단체를 형성하는 기능) 시스템 용 api 및 DB

Table 을 제작 하였습니다

- 길드 생성 / 삭제 api 를 제작 하였습니다.

- 생성 / 삭제 과정에서 발생 하는 각 테이블간 Query에 올바른 실행을 보장하기 위해, Typeorm의 QueryRunner를 통한 Transation을 사용해 처리 하였습니다

- 길드 멤버 관리를 위한 api 를 제작 하였습니다.

- 길드 탈퇴 및 추방 이후 다음 길드의 가입 까지의 제한 시간 계산을 위해 record 삭제 시간을 기록하는 Soft Delete를 사용해 record를 바로 지우지 않게 처리 하였습니다.

- 길드 멤버의 직위 ( 마스터 / 부 마스터 / 일반 길드 멤버 ) 를 구분하기 위한 Column을 추가하고, 직위를 체크하는 Function을 제작 하였습니다.

- 길드 가입 신청에 관한 api 를 제작 하였습니다.

- 길드 가입 처리 방식( 즉시 가입 / 승인 가입 ) 에 따른 가입 신청 처리를 구현 하였습니다.

- 길드에 유저를 초대 하는 초대 기능에 관한 api를 제작 하였습니다.

- 초대 권한이 있는 직위인가? / 초대 전 해당 유저가 이미 다른 길드에 가입 하였는가? / 길드 인원이 초과 되지 않았는가? 를 체크 하는 로직을 통해 정확한 초대 기능을 제작 하였습니다.

- 길드 멤버의 활동에 따른 리워드를 지급하기 위한 api를 제작 하였습니다

- 길드 멤버가 특정 콘텐츠를 플레이 했을 때, 리워드 포인트가 지급되고, 일정량 이상의 포인트가 쌓이면 길드 멤버 전체에 리워드가 지급 되는 시스템 입니다.

- 리워드 저장용 DB Table을 제작하여, 받을 수 있는 리워드를 누적하고, 원할 때 한꺼번에 받을 수 있도록 제작 하였습니다.

- 게임 내 우편 시스템을 통해 리워드를 지급하도록 구현 하였습니다.

- 저장된 리워드를 모든 길드 멤버에게 지급하기 위해 Transaction 을 사용해 처리 하였습니다.

#### 1-4. nProtect Game Guard 인증용 Server 제작( 2023. 01 ~ 2023. 02 )

클라이언트에서 실행되는 Game Guard의 위변조를 검증하는 CS 인증 Server 및 API 제작

- linux용 동적 라이브러리 파일을 호출하여 Nestjs 서버에서 사용할 수 있게 적용 하였습니다.

- M1 MAC에서 linux 용 Native 라이브러리 적용 테스트를 위해 docker file 과 compose 파일을 제작 하였습니다.

- Docker 컨테이너로 실행된 테스트 환경에서의 원활한 디버깅을 위해 IDE 설정을 진행 하였습니다

( WebStrom -> Attach to Nodejs/chrome 메뉴 사용)

- 로그아웃 한 유저의 게임가드 인증 인스턴스 제거를 위해, TTL을 적용하고 Cron Job을 통해 일정 시간 동안 TTL 갱신이 없는 인스턴스를 제거하는 Function을 제작 하였습니다.

- AWS Cloud Front + S3 bucket 을 사용해 CS 인증 용 라이브러리 파일 업데이트용 CDN 을 제작 하였습니다.

#### 2. 프로젝트 및 협업 관련

- 프로젝트는 Github을 통해 관리 되었고 Git-Flow 를 기반으로 작업을 진행 하였습니다.

- 사내 메신저는 Slack을 사용 하였습니다. 일정 관리는 Notion, 기획서는 Figma 를 통해 공유하여 협업 하였습니다.

- 클라이언트 개발자 와의 원활한 소통과 문서화를 위해 Swagger 를 도입 해 API 문서화를 진행 하였습니다.

주요직무 | 서버관리

2021. 05 ~ 2022. 04  
1년

**주식회사우주** 개발팀 사원

게임 Exos Heroes (LINE Games 서비스)

PHP 로 제작된 HTTP-RPC 기반 게임 서버 유지 보수 및 게임 내 신규 컨텐츠 개발

사용기술

PHP

사용 환경

mysql 5.7, Docker, git, redis, nginx

IDE - PHPStorm

DB Tool - Navicat Premium

Git Tool - SourceTree

1. 게임 내 길드 초대 시스템 개발 (2021. 06 ~ 2021. 07)

기존 게임 내에 존재하던 길드(게임 내에서 여러 유저들이 함께 소속되어 협력하고 경쟁하는 단체를 형성하는 기능)에 유저를 초대 할 수 있는 기능을 추가 하였습니다.

- 초대 유저 관리를 위해 Database Table 을 제작하고, 해당 table에 CRUD api를 php로 제작 하였습니다.  
- 초대 유저 추천 기능을 추가 하였습니다. 길드에 가입되지 않은 유저들의 기본 정보를 redis에 저장하고, 저장된 유저 리스트 중 무작위의 유저 10명을 선택 하여 정보를 제공해 줍니다.

2. LINE Games 게임 서비스 플랫폼 'FLOOR' / STEAM 결제 Api 연동 (2022. 04 ~ 2022 .06)

라인 게임즈 게임 서비스 플랫폼인 FLOOR 과 STEAM 에서 게임을 서비스 하기 위해 퍼블리셔 의 Platform Api 연동 작업을 진행 하였습니다.

- 기존 게임 내 결제 로직에 FLOOR / STEAM 플랫폼에서의 결제 로직을 추가 하였습니다.  
- FLOOR 웹 페이지 안에서 게임 내 유료 재화 구매 후 인게임 지급을 위한 api를 제작 하였습니다.  
- FLOOR 웹 페이지 안에서 유료 재화 결제 후 지급이 되지 않을 시, 재화 복구용 api를 제작 하였습니다.  
- STEAM 결제를 위해 퍼블리셔가 제공한 Platform Api를 게임 클라이언트에서 호출 할 수 있도록 Api를 연동 하였습니다.

주요직무 | 서버관리

2020. 02 ~ 2021. 05  
1년 4개월

**(주)한국워터테크놀로지** 사원

회사 정부과제 프로젝트 진행

2019. 01 ~ 2019. 08

사용 기술

FrontEnd - Python(PyQT5, Modbus)

BackEnd - Django, MariaDB, Modbus

회사 기기(산업용 대형 전기 탈수기)의 전반적인 데이터를 모니터링 하는 Window용 GUI 프로그램 PyQt5를 사용해 제작 하였습니다.

기기의 소모품 사용을 체크하여, 사용 시간을 넘길 시 담당자 이메일로 알람을 발송하는 기능을 추가 하였습니다.

기기에 발생한 알람을 체크하여 메시지를 발생시키는 기능을 추가 하였습니다.

주요직무 | SI개발

자격증

2019. 05	정보처리기사	한국산업인력공단
----------	--------	----------

자기소개서

<p><b>성격의 장단점</b></p> <p>1. 장점 - 경청과 소통</p> <p>이전 직장에서 하나의 기능을 개발할 때 마다, 기획자와 클라이언트 개발자가 바뀌는 상황을 자주 겪었습니다. 이런 환경 속에서 먼저 잘 듣고, 서로간의 대화를 통해 각각의 개발자와 기획자가 가진 아이디어와 우려를 이해하고 수용하며, 그들과 함께 최상의 결과를 찾는 데 주력했습니다.</p> <p>2. 단점 - 성급한 시작</p> <p>일을 시작할 때 깊이 생각하지 않고 빠르게 돌입하는 경향이 있습니다. 이런 단점을 극복하기 위해 개발을 시작하기 전에 충분한 시간을 들여 계획을 세우고, 레거시 코드들을 참고하는 과정을 거쳤습니다. 또한, 다른 동료들과의 논의를 통해 다양한 시각을 수렴하고 의견을 모아 개발하도록 노력했습니다.</p>
---

포트폴리오

포트폴리오	<a href="https://github.com/DeathByS">https://github.com/DeathByS</a>	포트폴리오	<a href="http://ec2-13-124-187-52.ap-northeast-2.compute.amazonaws.com:8080/api-docs">http://ec2-13-124-187-52.ap-northeast-2.compute.amazonaws.com:8080/api-docs</a>
-------	---	-------	---

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[군필] 2011. 08 ~ 2013. 08 공익 이병 제대			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직
희망근무지	서울전지역, 경기전지역

희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무   백엔드개발자

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 조길호

이 이력서는 2023년 10월 02일 (월)에 최종 수정된 이력서 입니다.  
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.  
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며  
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.  
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.