

포트폴리오

For MINCOMMUNICATIONS

목차

1. ‘이동준’을 표현한 키워드와 그에 대한 설명
2. 이동준의 작품I – 게임 ‘Survival Apple’
3. 이동준의 작품II – C++ 과목프로젝트 ‘동물병원 관리 프로그램’
4. 이동준의 작품III – 소프트웨어공학 과목 프로젝트 ‘마작 튜토리얼’
5. 이동준의 작품IV – 졸업프로젝트 ‘Day By Day’
6. 이동준이 바라본 민커뮤니케이션

1. '이동준'을 표현한 키워드와 그에 대한 설명

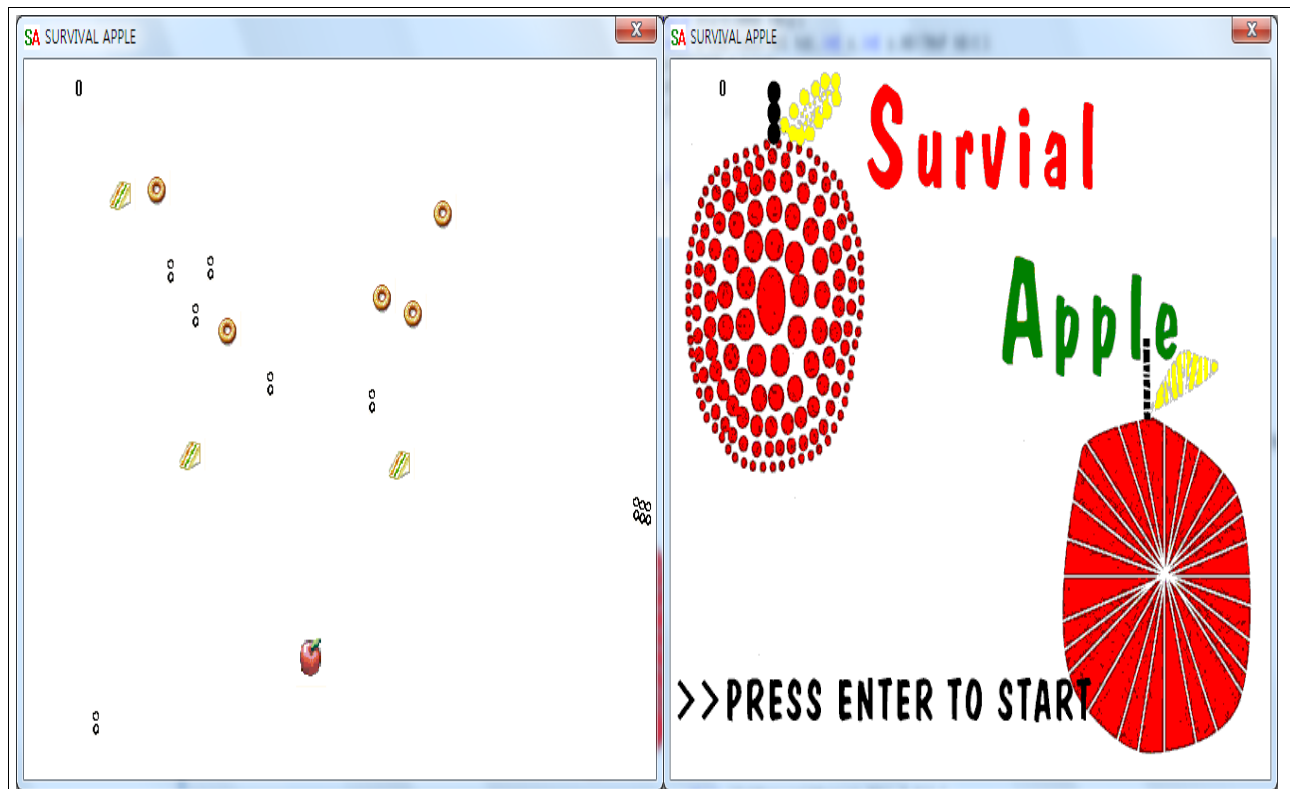
스토리

우선 저는 '스토리'를 좋아합니다. 스토리를 보고 즐기는 것을 가장 좋아하지만 때로는 직접 스토리를 구성해보기도 합니다.

만들기

그리고 저는 '만들기'를 좋아합니다. 단, 시작이 어렵습니다. 하지만 만들기 시작하면 그 것에 푹 빠집니다. 특히 프로그래밍을 할 때 더욱 그렇습니다.

2. 이동준의 작품I - 게임 'Survival Apple'



연관된 키워드	만들기
기간	2 개월
느낀점	게임을 개발 한다는 것이 생각보다 어려웠습니다. 그러나 하나하나 완성해 가는 즐거움 역시 컸습니다. 제가 가진 스토리를 게임으로 표현하여 많은 사람들과 나누고 싶다는 꿈을 꾸게 되었습니다.
배운점	Windows API에 대해서 익숙해졌습니다. 그리고 reference들을 참조하며 활용하는 방법들을 배우게 되었습니다. 보통 학교에서 배우는 과목들의 경우에는 구현하고자 하는 기능을 처음부터 끝까지 학생이 직접 설계 및 코딩을 합니다. 그런데 실무에서는 대부분의 기능들을 reference를 참고해가며 구현합니다. 개발자의 경우에는 전체적인 설계를 주로 하는 것을 알게 되었습니다.
기여	메인 화면과 본 화면을 연결하는 역할과 발표를 맡았었습니다. 하지만 메인 화면과 본 화면을 연결하는 부분의 구현은 실패하였습니다. 하지만 발표를 하기 위해 코드의 전반적인 이해와 발표 콘티를 짜고 발표하는 부분에 기여하였습니다.
기능	사과가 적의 미사일을 피하며 최대한 오래 살아 남는 게임입니다.

3. 이동준의 작품II - C++ 과목프로젝트 ‘동물병원 관리 프로그램’

```
#ifndef ANIMALHOSPITAL_H ///포함감시자## 이 걸 통해서 헤더파일이 여러번 읽어들이는 걸 방지해준다.
#define ANIMALHOSPITAL_H // 한 번만 읽어들인다.
//불필요하게 읽혀지는 걸 방지한다.

#include<iostream>
#include<fstream>
#include<string>
#include<iomanip>
#include<vector>

class AnimalHospital
{
private:
    void admin( );          // 관리자모드
    void res_del( );        // 예약 삭제
    void check( );          // 고객정보 보기
    void res_list( );       // 예약리스트
    void regist( );         // 고객추가
    void res_addadmin( );   // 관리자 모드에서의 예약 추가
    // 고객의 동물추가
    // 고객의 동물 삭제
    // 동물 처방전 수정/삭제/추가하기

public:
    void custom( );         // 고객모드
    void initial_screen(void); // 초기화면
    void login(void);       // 로그인화면
    void reserve( );        // 예약 목록 보여주기
    void res_add( );        // 예약 추가
    //동물 처방전 보기|
};
#endif
```

연관된 키워드	만들기
기간	1 개월
느낀점	무언가를 재작함에 있어서 사람 마다 잘하는 것이 다르다는 것을 느꼈습니다. 한 팀원은 프로그램의 전체적인 틀을 잘 짰지만 세부 기능 구현에는 미숙했었습니다. 하지만 저는 세부 기능 구현에는 능숙하였지만 전체적인 틀을 짜는 데 있어서 미숙했었습니다.
배운점	벡터의 기능 및 활용을 익혔습니다. 유동적 크기를 가진 배열을 만들기 위해서는 C언어의 경우에는 malloc을 활용하여 동적 할당을 해주어야 하며 C++의 경우에도 new를 통한 동적 할당을 해주어야 하는 것으로 알고 있었습니다. 그러나 실무에서는 벡터를 많이 활용한다는 말을 듣고 직접 사용해보았습니다. 메모리를 따로 할당해줄 필요 없이 간단하게 배열을 만들 수 있었습니다.
기여	벡터 기능을 이용하여 고객 리스트 등의 리스트를 추가 삭제 수정하는 부분을 구현하였습니다.
기능	C++을 이용한 고객관리 프로그램입니다. 관리자 모드와 고객 모드로 나뉘며 원하는 항목을 추가/수정/삭제할 수 있습니다.

목 차

1. 마작이란?

6.1판의 역들

8. 점수 계산 법

2. 마작패의 종류

7. 2, 3, 6판 역

3. 게임의 시작

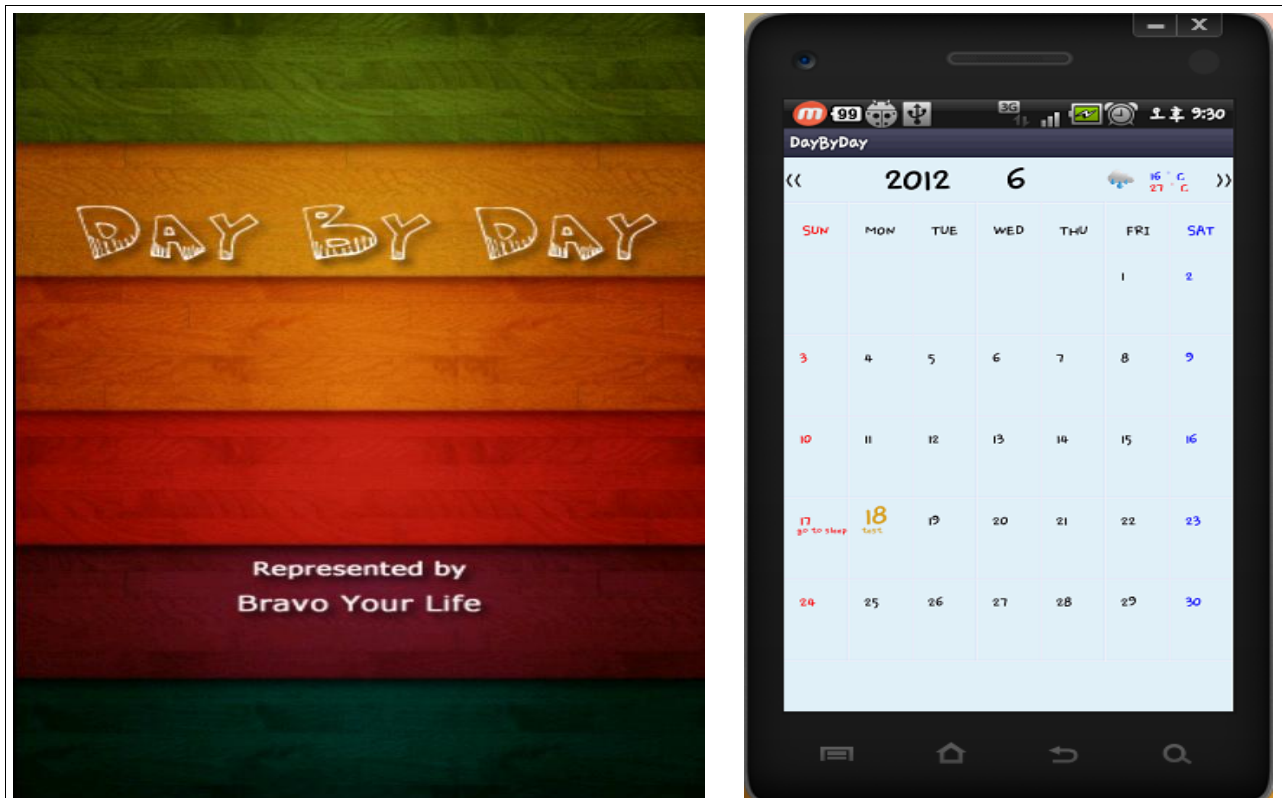
4. 폰? 리치?

5.이기는 방법



연관된 키워드	스토리 & 만들기
기간	2 개월
느낀점	<p>마작이 생각보다 건전하고 재미있는 게임이라는 생각이 들었습니다.</p> <p>그리고 누군가에게 어떤 개념을 설명하기 위해서는 그 개념을 이해하는 것만으로는 안 된다는 것을 알았습니다. 그 개념을 이해한다고 하여도 완벽하게 이해하지 못한다면 설명할 수 없습니다. 그리고 많은 글과 말보다는 직접 그림을 보여주며 설명하는 것이 설명을 듣는 입장에서는 편하지만 설명을 하는 입장에서는 어렵다는 것을 알았습니다. 상대방이 직관적으로 이해할 수 있을 만한 그림을 선정하고 어떤 개념을 먼저 설명해줘야 상대가 이해 할 수 있는지 고려해야 하기 때문입니다.</p> <p>튜토리얼의 전체적인 스토리를 짜고 그 스토리에 맞춰서 만들어 나가는 과정 중 가장 쉬웠던 것은 오히려 만들기였습니다. Flash를 전혀 몰랐었지만 책과 인터넷을 참고하며 기능은 금방 구현하였습니다. 오히려 마작의 룰을 익히고 그 것을 알기 쉽게 설명할 수 있게끔 스토리를 짜는 과정이 훨씬 어려웠었습니다.</p>
배운점	Macromedia Flash MX 2004 를 활용하는 법과 마작이라는 게임의 룰을 익혔습니다.
기여	목차의 짝수 부분을 맡았습니다. 전체적인 틀은 팀원과 함께 짭니다.
기능	마작에 대한 전반적인 이해를 위한 플래시 애니메이션입니다.

5. 이동준의 작품Ⅳ - 졸업 프로젝트 ‘Day By Day’



연관된 키워드	만들기
기간	3 개월
느낀점	포기하지만 앓는다면 무슨 언어든지 할 수 있다는 것을 배웠습니다. 그리고 잊고 있었던 개발에 대한 즐거움을 다시금 느꼈습니다. 안드로이드는 커녕 자바에 대해서 생소했었던 제가 3 개월 동안 동안 이 프로젝트에 참여하게 되면서 성장하게 되었고 프로그래머로서, 안드로이드 유저로서의 자긍심을 가지게 되었습니다.
배운점	자바 프로그래밍과 안드로이드에 대한 전반적인 지식과 TTS(TextToSpeech) 함수를 호출하는 방법을 배웠습니다. 처음에는 ‘알람’을 막연히 정해진 시간에 소리가 나거나 진동이 울리는 것이라고만 생각했었는데 그에 대한 패러다임이 전환되었습니다. 특정 시간 때에 특정 명령을 수행하는 것. 그 것이 알람이라는 것을 알았고 특정 시간에 TTS를 호출 할 수 있게 구현하게 되었습니다.
기여	TTS 함수 구현 및 응용 부분을 맡았습니다.
기능	기존의 일정관리 앱에 날씨 알람 기능과 일정 알람 기능을 추가하였습니다. 정해진 시간에 사용자가 입력한 일정을 TTS함수가 읽어줍니다.

6. 이동준이 바라본 민커뮤니케이션



민커뮤니케이션에는 세 가지 스토리가 있습니다.

첫 번째는 다양한 개발이라는 스토리입니다. 지금의 민커뮤니케이션이 있기까지 많은 개발들이 있었습니다. 대구경북 최초의 상용게임인 ‘세 가지 보석’, 3D 엔진 ‘Sigma 3D’, 3D 전략시뮬레이션 게임인 비너시안, 메르메르 온라인 그리고 아시아의 Top을 달리는 란 온라인까지 많은 개발들이 있었습니다. 그리고 이런 프로그래밍뿐만 아니라 민프레스를 통해 출판도 하였습니다. 출판을 통해 많은 사람들의 프로그래밍을 돕기도 하였습니다. 지금의 민커뮤니케이션은 란온라인으로 많이 알려져 있지만 단지 란 온라인 하나만으로는 민커뮤니케이션을 설명하기 힘듭니다. 그만큼 많은 것을 개발해왔고 시행착오도 겪어왔습니다.

두 번째는 란 온라인이라는 스토리입니다. 아시다시피 민커뮤니케이션의 대표작은 란 온라인입니다. 아시아에서 많은 사람들은 란 온라인의 스토리 속에 빠져있습니다. 그들이 란 온라인을 통해 써내려가는 스토리 역시 민커뮤니케이션의 스토리입니다.

마지막으로, 세 번째는 끊임없는 도전이라는 스토리입니다. 그러나 민커뮤니케이션은 이에 안주하지 않습니다. Experience와 Partnership을 기반으로 나아가고 있습니다. 순수 자체 기술로 개발한 Sigma 3D와 실패를 두려워 않고 노력하는 직원들이 있습니다. 그리고 글로벌 네트워크 형성을 통해 각 나라의 문화를 파악하며 그들이 즐길 수 있는 게임 서비스를 제공하고 있습니다.

저는 스토리를 즐길 줄 압니다. 그리고 그 스토리를 구현하는 것은 저의 꿈입니다. 민커뮤니케이션과 함께 그 스토리를 만들어가고 싶습니다. 다양한 개발이라는 경험을 기반으로 끊임없이 도전하는 민커뮤니케이션의 스토리의 일부가 되어 그 것을 구체적으로 구현하고 싶습니다.