

인쇄하기

e-메일로 이력서 전송

**+ 영딩이가 무거운 남자입니다. C/C++ 클라이언트 프로그래머에 지원합니다.**



이재진 (남, 1992년생)  
GL\_36255551

경력	신입
희망연봉	회사내규에 따름
전화번호	01072080280
휴대폰	01072080280
e-메일	cx7achim@naver.com
홈페이지	미등록
주소	경기 성남시 분당구 서판교로 147 (판교동, 판교원마을현대 힐스테이트아파트)
보훈대상여부	비대상
장애여부	비장애
병역사항	군필(공익 이병)2012년4월~2014년4월

#### ▶ 희망근무 조건

▶ 희망 분야	게임개발(클라이언트)		
▶ 근무 형태	정규직		
▶ 희망 연봉	회사내규에 따름	▶ 희망 근무지	경기>성남시 분당구, 서울>구로구, 경기>안양시 동안구
▶ 검색 키워드	클라이언트, VisualC++, DirectX, Direct3D, STL, Win32, API, C, C++, MFC, Embedded, Python, 게임프로그래밍, 게임프로그래머		

#### ▶ 학력사항 | 대학교 졸업

- " 2008년 ~ 2011년 : 중앙대학교사범대학부속고등학교 졸업 [서울]
- " 2011년 ~ 2017년 07월 : 동국대 공학계열 전자전기학과 졸업 [서울]

#### ▶ 경력사항 | 신입

-

#### ▶ 보유기술 및 자격사항

##### ▶ 보유기술

C/C++, MFC, Socket, DirectX9, DirectX11, IMGUI

##### ▶ 자격증

##### ▶ 외국어능력

##### ▶ 교육과정

##### ▶ 해외연수사항

## ▶ 자기소개서

### [ 처음 소프트웨어 분야에 흥미를 느낀 순간 ]

대학 전공으로 전자전기공학을 공부하면서 전공수업에서 만보기를 Embedded System으로 구현해본 적이 있습니다. 코딩으로 구동되는 전자제품을 만들어보면서 무언가를 분석/연구/개발하는 Software분야에 흥미를 갖게 되었습니다. 이 흥미를 가지고 콘솔로 텍사스 홀덤 카드 게임을 만들어 본 적이 있습니다. 이 카드 게임은 지금 생각해보면 간단한 알고리즘과 자료구조로 구현할 수 있었겠지만 그 당시에는 주먹구구식으로 몇날몇일 밤을 지새우면 버그를 잡으며 완성을 하였습니다. 완성된 게임을 학우들과 공유하며 즐겼었는데, 소프트웨어 직무에 관심을 갖고 공부를 할 수 있는 원동력이 된 순간이었습니다.

### [ 대학교 졸업 후, 첫 소프트웨어 개발 직장 ]

졸업 후, 판교에 있는 유비쿼스라는 중소기업에서 2년 6개월간(2019.01~2021.06) Embedded 소프트웨어 개발자로 근무한 적이 있습니다. 업무는 주로 네트워크장비에 들어가는 application 개발 및 유지보수였습니다. 주요 상세 업무 예시는 아래와 같습니다.

- OOM(Out Of Memory)가 발생한 경우 Clean Reboot 기능 추가
- FTP, TFTP Source-Interface 기능 구현
- newfilter/iptables를 활용한 외부로부터의 Port Scan Defense 기능 추가
- 특정 단말 IP 재갱신 불가현상 (endian 문제로 x.x.x.224 ~ 239 대역의 dhcp packet 을 multicast로 오인식 drop)
- ACL(access control list)의 permit, deny 설정 불가 현상

등...

주로 검증팀에서 확인한 네트워크 장비 콘솔 명령어 버그 보안을 하거나 기술팀에서 제시한 새로운 기능들을 추가하는 업무를 맡았습니다. 아무래도 네트워크 Embedded 개발이다 보니 리눅스 커널단을 건드려보며 수정한 적도 있었고, 어플단에서는 네트워크 관련 명령어를 보완하거나 기능 추가를 하였습니다. 또한 연구, 시험, 개발을 하는 직무이다 보니 내부적으로 작은 세미나를 진행한 적도 많습니다. 주로 새로운 네트워크 장비 스펙 또는 사업자 측에서 제안한 프로젝트에 대해 공부하며 분석한 내용을 공유하였습니다. 자동화 관련해서는 Jenkins를 활용하여 OS 빌드 자동화 및 동작 시험을 구현한 적이 있습니다. 회사 코드관리툴로는 SVN을 사용하였는데 OS 용량이 큰 경우에는, SVN 업데이트하고 빌드하는데 15분정도 걸렸습니다. 이를 자동화하여 매일 새벽에 빌드하도록하였고, 전날 빌드 history와 비교하여 추가된 warning 문구들을 확인할 수 있도록 하였습니다.

### [ 새로운 업종, 게임 개발 분야에 마지막 도전 ]

BMT(Bench Marking Test)를 진행하며 철야에 당일 아침 출근한 적이 많았고, 반복되는 업무, 새로운 업무에 대한 공부, 재미있는 코딩을 2년 4개월간 하던 와중.... 문득, 게임 업계에서 개발한다고 해도 지금 하는 일과 별반 다르지 않을것 같다는 생각이 들었습니다. 대학교 학부 시절 단순 흥미로 치부되었던 게임 개발을 이제는 업으로 삼고 싶은 마음이 점점 생겨났습니다. 하지만, 당장 게임 개발 업에 뛰어들기에는 재능이 있는지 없는지 가늠이 안될뿐더러 마땅한 포폴도 없었기에, 인수인계를 마치고 퇴사 다음날 미리 등록한 게임 개발 학원(쥘신게임아카데미)에 들어가면서 마지막 도전을 시작하였습니다. (2021.07 ~ 현재)

### [ 게임 개발을 업으로 ]

퇴사후로 이상과 현실간의 갈등이 있었지만, 학원에서 3개월차때 WinApi로 던그리드 모작을 하면서부터는 상황이 달라졌습니다. 코딩을 통해 캐릭터, 몬스터가 움직이는 것을 보니, 콘솔작업에서 느낄수 없는 엄청난 흥미가 이 곳에 있었습니다. 또한 게임개발도 제조업과 비교해서 크게 다르지 않구나 라는 것을 느꼈습니다. 제한 시간 이내 해야할 일들이 있고 이를 얼마나 잘 빠르게 구현을 하는가의 싸움이라는 것을 깨닫고 나서부터, 좀 더 높은 목표를 잡고 열심히 게임 개발을 하였습니다. 디자인패턴 책에 나온 그리드 패턴을 통해 시간 최적화를 구현해보기도 하였고, 가변 인자 함수와 콜백함수를 이용하여 UI를 개발해보기도 하였습니다. 또한 DirectX11로 넘어가면서 셰이더를 활용하여 Distortion, Dissolve, GPU 기반 파티클 시스템을 구현해보기도 하였습니다. 파면 팔수록 공부할것들이 계속 나오는 개발업인 만큼, 겸손한 자세로 매일 꾸준히 공부하며 개발 업무를 수행해나가겠습니다.

## ▶ 포트폴리오 | 파일 1건

파일



FILE 첨부 방식

프로젝트소개  
서  
등록일:  
2022-04-29

등록된  
포트폴리오가  
없습니다.

등록된  
포트폴리오가  
없습니다.



본 정보는 취업활동을 위해 등록한 이력서 정보이며 게임잡은 기재된 내용에 대한 오류와 사용자가 신뢰하여 취한 조치에 대한 책임을 지지 않습니다. 누구든 본 정보를 게임잡의 동의없이 재배포할 수 없으며 본 정보를 출력 및 복사하더라도 위 목적 이외의 용도로 사용할 수 없습니다. 아울러 본 정보를 출력 및 복사한 경우의 개인정보보호에 대한 책임은 출력 및 복사한 당사자에게 있으며 정보통신부 고시 제2005-18호(개인정보의 기술적·관리적 보호조치 기준)에 따라 개인정보가 담긴 이력서 등을 불법유통 및 배포하게 되면 법에 따라 책임지게 됨을 양지하시기 바랍니다.