|  |
| --- |
| 경력기술서 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 넵튠 | | |
| 클라이언트 개발 | | 2020.04 – 현재  1년 7개월 |
|  | **라이브 서비스 게임 컨텐츠 개발(Line TanTan, 프렌즈 사천성)**   * Unity 2D 캐주얼 퍼즐 게임. * NGUI 기반 UI UX 개발 * 신규 보너스 모드 개발(보너스 룰렛) * 신규 컨텐츠 개발(블록 퍼즐, * 퀘스트 월드 난이도 추가, 블록 스킨 시스템, 로딩 펫 및 코스튬 노출 ui개선, 메인화면 메뉴 개선, 미션 ui 개선, 탐험 ui 개선, 연속 클리어 부스터 기능 개발, 미션 정렬기능 추가, 배너 신규제작, 깜빡이 부스트 기능 제작, 프렌즈 즉시회복 기능 추가, 스페셜데이2 개선, 유저id 복사기능, 로컬푸시 기능, sdk 업그레이드, 유니티 버전 업그레이드(ios 빌드), 인게임 로직 개선(버그 수정) 춘식이 시스템 개발 * Spine line kakao 퍼블리싱 게임 * Git svn 소스트리 fork studio code, * 아틀라스 텍스쳐   **신작 컨텐츠 개발 참여(Onet Adventure)**   * Unity 2D 캐주얼 퍼즐 게임. * UGUI기반 UI UX 개발 * 신규 컨텐츠 용 신규 기믹 블록 개발(코인 블록, 토템 블록) * 3별 등급 삭제, 1자형 구조로 변경, 보너스, 하드 모드 개발, 토템 블록 개발, 메인화면 수정(좌우로 탭 이동 기능, 버튼으로 해당 탭 바로가기 기능), safearea 해상도대응, | |