

# Portfolio

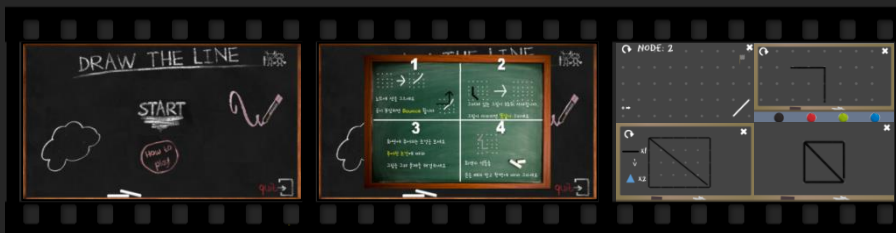
정직완

## 1. Introduce

## 2. The Mystery Room



## 3. 브레인 미니 게임



## 4. Regain



## 5. BubleSlug



# Introduce

## 1. 보유 기술

- 1) 주력 기술: C++, C#, Unity3D, Unreal Engine4
- 2) 보유 기술: 자료구조/알고리즘, 디자인 패턴, 게임 수학, Unity 최적화
- 3) 경험 해본 기술: TCP/IP, Direct9, Direct12, java, HLSL
- 4) 경험 해본 엔진: Unity3D, Unreal Engine4
- 5) 경험 해본 관리 기술: GitHub, SVN, Trello

## 2. 게임 제작 및 프로그래밍 관련 경험

- 1) 게임 학술 동아리 MARO SOFT 활동
  - 프로그래밍 세미나 참여, 프로그래밍 세미나 진행, 방학 프로젝트 참여
- 2) 게임 제작 및 벤처 동아리 CYPICS 활동
  - 프로그래밍 세미나 및 스터디 활동, 학기 중 게임 제작
- 3) 게임 창업동아리 MOIM 활동
  - 창업 경진대회 준비 및 Steam 출시 게임 제작
- 4) 서울게임 아카데미 학원 수료
  - 프로그래밍 수업 참여 및 게임 제작
  - 수료기간(2015.11~2016.11)

# Introduce

## 3. 커뮤니케이션 관련 경험

- 1) 게임제작 동아리 Cypics 팀장 (2017)
  - 재학생과 졸업생 연결에 노력, 동아리 세미나 진행 및 개인 지도를 하며 후배들과 소통, 회의를 통한 동아리 일정 관리
- 2) 창업동아리 MOIM 팀장 (2017)
  - 지원단장관 원활한 소통에 노력, 창업동아리 행사 일정에 참여
- 3) 학과 프로그래밍 파트 총괄 팀장 (2017)
  - 교수님과 학생 연결에 노력, 학과 프로그래머들의 의견 공론화

## 4. 교내 및 교외 활동 경험

- 1) 교내 활동 내용
  - 교내 행사 참가(졸업작품 시연), 교내 창업 경진대회 참가
- 2) 교외 활동 내용
  - 전국공학패스티벌 공학밴드 우수상, Steam 게임 출시



# The Mystery Room



- 개발 인원 – 5명(프로그래머 2, 기획 1, 그래픽 2)
- 본인 역할 – 메인 프로그래머
- 개발 기간 – 17.06~17.12
- 플랫폼 – PC
- 개발 환경 – Unity5.6.2ver, Shader Forge 1.38ver, NGUI 3.11.4ver
- 게임 장르 – 퍼즐, 3D 방 탈출
- 출시 년도 – **2017.12.02 스팀 출시** [스팀페이지 링크](#)
- 게임 영상 – [1. 유명 스트리머 플레이 영상](#) [2. 게임 플레이 영상](#)
- 샘플 코드 – [코드링크](#)

## 게임 설명

감힌 방 안에서 암호에 대한 퀴즈가 적힌 문서 또는 장치를 찾아서 방을 열 수 있는 열쇠를 찾아 방을 탈출 하는 게임입니다.

## 개발 내용

Shader Forge를 이용하여 Blur 셰이더를 구현했습니다.

대부분의 연출과 애니메이션은 코드로 구현했습니다.

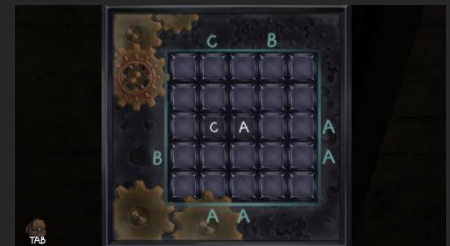
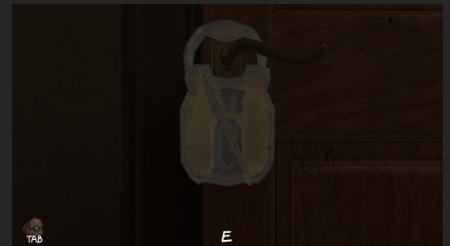
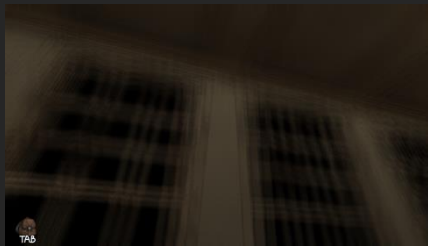
최대한 불필요한 Update 함수를 줄이기 위해 금고를 관리하는 매니저 스크립트에서 동작을 할 수 있게 구현했습니다.

XML을 이용하여 아이템 상태 정보와 이벤트 아이템에 대한 데이터 정보를 불러오게 구현했습니다.

※ 이외에 퍼즐 게임을 제외한 캐릭터, 카메라 연출, 이벤트, 애니메이션, UI, Save&Load, 씬 등 구현했습니다.

# The Mystery Room

## 참고 이미지



# 브레인 미니 게임



개발 인원 - 2명(프로그래머 1, 기획 1)

본인 역할 - 메인 프로그래머

개발 기간 - 17.03~17.04

플랫폼 - PC

개발 환경 - Unity5.4.1ver, NGUI

게임 장르 - 퍼즐

게임 영상 - [게임 플레이 영상](#)

샘플 코드 - [코드링크](#)

## 게임 설명

두뇌 개발에 도움을 주는 기능성 게임입니다.

## 개발 내용

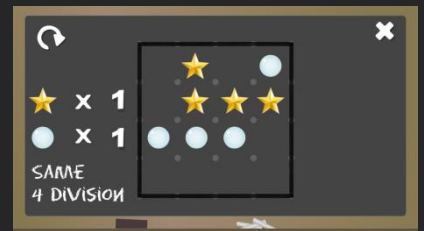
선 그리기를 구현했습니다.

한붓그리기를 구현했습니다.

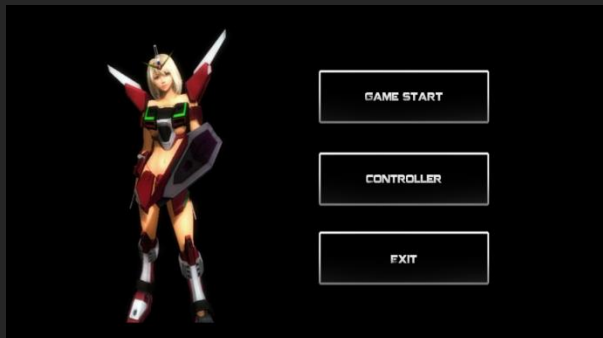
※ 이외에 각 퍼즐 게임 로직, 씬 등 구현했습니다.

# 브레인 미니 게임

참고 이미지



# Regain



개발 인원 - 2명(프로그래머 1, 기획 1)

본인 역할 - 메인 프로그래머

개발 기간 - 17.05~17.06

플랫폼 - PC

개발 환경 - Unity5.4.1ver, NGUI

게임 장르 - 액션

게임 영상 - [게임 플레이 영상](#)

샘플 코드 - [코드링크](#)

## 게임 설명

다양한 무기로 다수의 적을 죽이는 게임입니다.

네 종류의 무기를 사용해 체력이 다 닳기 전에 몬스터를 전부 죽이고 보스 몬스터를 물리치는 것이 이 게임의 목표입니다.

## 개발 내용

베이지어를 사용하여 레이저 곡선을 구현했습니다.

오브젝트 풀링을 사용하여 AI 적들을 스폰할 수 있도록 구현했습니다.

정렬을 사용하여 제일 가까운 적을 공격할 수 있게 구현했습니다.

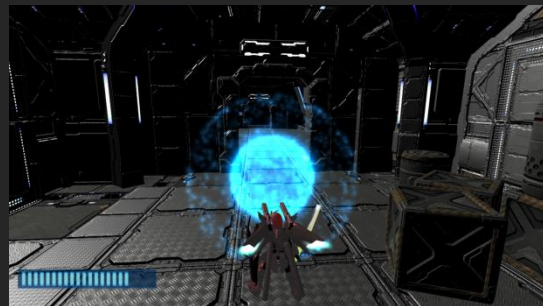
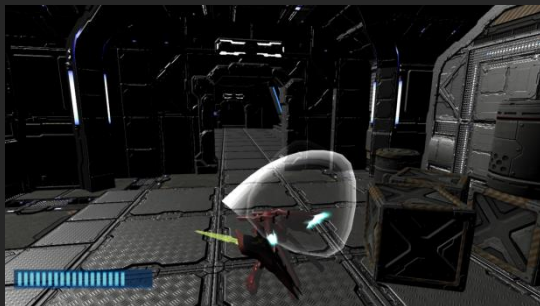
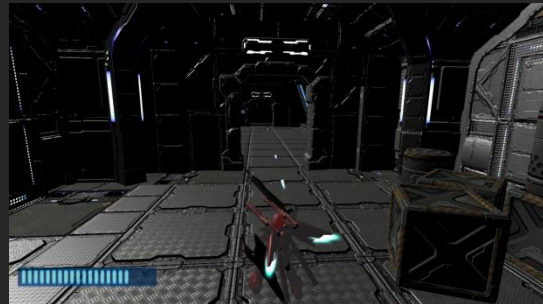
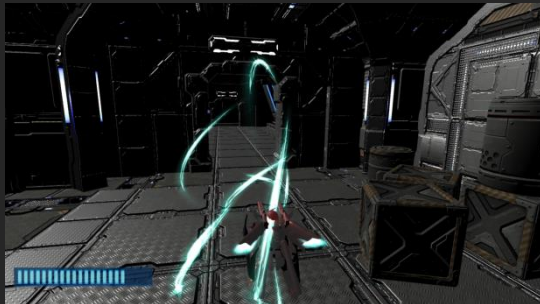
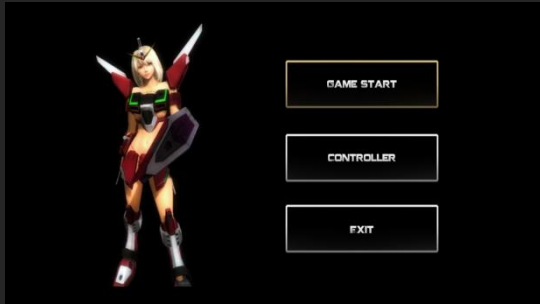
보스 캐릭터에 애니메이션 동작은 휴머노이드를 사용하였고 FSM을 이용하여 구현했습니다.

※ 이외에 캐릭터, 무기, AI, 연출, 씬 등 구현했습니다.



# Regain

## 참고 이미지



# BubbleSlug



개발 인원 - 1명(프로그래머 1)

본인 역할 - 메인 프로그래머

개발 기간 - 16.04~16.05

플랫폼 - PC

개발 환경 - C++, API

게임 장르 - 슈팅

게임 영상 - [게임 플레이 영상](#)

## 게임 설명

버블보블 게임과 메탈슬러그 게임을 접목시켜 만든 모작 작품입니다.

## 개발 내용

적 AI는 FSM을 이용하여 구현했습니다.

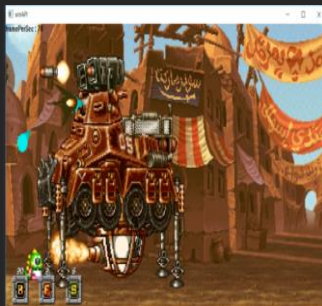
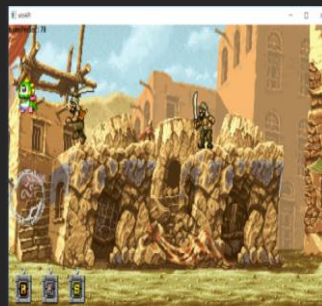
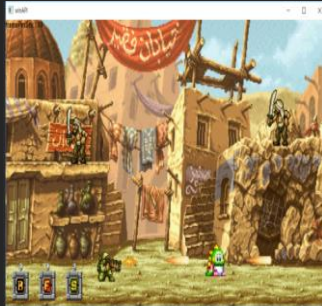
픽셀 충돌을 이용하여 바닥과 구조물들을 구분했습니다.

적들의 공격 무기들과 플레이어의 공격 무기들은 렉트 충돌을 이용하여 구현했습니다.

※ 이외에 캐릭터, 무기, AI 등 구현했습니다.

# BubbleSlug

## 참고 이미지



**Thank You**