

황주현

Game Programmer



Contact



010-4039-9111



hyunhwang091@naver.com



부산광역시 전포대로 275번길 20



github.com/Hwang-Ju-Hyun



hwang-ju-hyun.github.io

(포트폴리오)

Additional Info



즉시 입사 가능



만기제대(육군) 2020.04.27 ~ 2021.10.31

Education



국립부경대학교(편입) @부산

컴퓨터공학과 | 2023.03 ~ 2026.02 (졸업예정)

한서대학교(입학) @충남

컴퓨터공학과 | 2019.03 ~ 2023.02

Skills

- **C/C++** : 메모리 관리, 포인터, OOP 기반 구조 설계에 익숙하며 게임 엔진 제작 과정에서 동적 할당과 자원 관리를 직접 구현한 경험 보유
- **GIT(Bash)** : CLI 환경에서 브랜치 관리 및 커밋, 머지등 기본 협업 워크플로우 활용 가능
- **OpenGL** : VAO/VBO, Shader, Texture 3D렌더링 파이프라인을 직접 구성하고 Assimp와 연동한 모델 로딩 및 렌더링 구현 경험(자체 게임 엔진 설계 및 개발)
- **Unreal Engine** : Blueprint 기반의 게임 플레이 로직, AI 제어, 애니메이션 상태 전이 등 구현 경험

Language

- TOEIC : 725 (LC : 400 | RC : 325)

2025.07.27

Project

Wothingthing2 @국립부경대학교(졸업작품)

2025.04 ~ 진행중

OpenGL, GLFW, ASSIMP, IMGUI/IMGUIZMO, JSON, Visual Leak Detector / 1인 프로젝트

- Behavior Tree 프레임워크를 직접 설계 및 구현하여 AI 행동 패턴을 유연하게 구성
- Blackboard & Message System을 설계하여 객체의 전역 데이터를 일관성있게 관리하고 비동기 메시지 큐 시스템을 통해 새로운 노드로 전환하는 구조 구현
- Raycast 및 AABB 기반 충돌 판정 시스템을 자체 구현하여 객체 상호작용 처리
- Finite State Machine(FSM) 구조를 구현하여 AI와 애니메이션 시스템을 설계
- 2D캐릭터가 3D 배경 속에서 항상 카메라 방향을 바라보도록 빌보드 렌더링을 구현
- Cubemap기반 Skybox를 구현하여 3D 환경에 자연스러운 하늘과 원근감을 구현
- ASSIMP를 이용해 외부 모델 로드를 처리하고 엔진 렌더링 파이프라인에 연동

Gonjiamerica @디지펜 아카데미

2024.12 ~ 2025.02

Unreal Engine(Blueprint) / 3인 프로젝트

- AI Perception기반 감지 시스템 활용 및 Behavior Tree를 활용한 객체 행동 제어 로직 제작
- 나이아가라 기반의 안개, 공기 흐름 등 환경 연출 효과 구현
- 애니메이션 블루프린트 기반 상태 전이 구성 및 몽타주를 통한 공격/특수 동작 제어
- Nav Mesh 기반 경로 탐색을 적용해 객체가 장애물을 회피하며 플레이어를 추적하도록 구현

MyBomberMan @디지펜 아카데미

2024.10 ~ 2024.11

OpenGL, GLFW, IMGUI, JSON / 1인 프로젝트

- 컴포넌트 기반 자체 엔진 구조 설계 및 구축
- 직접 Shader(정점/프래그먼트) 작성 및 VAO/VBO 기반의 2D 렌더링 파이프라인 구축
- Serializer를 활용하여 맵 데이터를 저장/로드할 수 있는 시스템을 구축
- ImGui를 통해 직접 맵을 편집하며 게임 레벨을 제작

Wothingthing @디지펜 아카데미

2024.07 ~ 2024.08

Alpha Engine(Rendering Tool), JSON / 3인 프로젝트

- **컴포넌트 기반** 게임 엔진을 설계하고 오브젝트 관리와 리소스 매니저를 포함한 핵심 구조를 설계 및 구현 환경 마련.
- **DFS** 기반 커스텀 경로 탐색과 **가상 노드(Virtual Node)** 활용으로 몬스터의 장애물 회피 및 최단 경로 추적 구현
- **JSON** 기반 **외부 파일 입출력** 시스템을 구축하고 맵 에디터와 연동하여 효율적인 레벨 제작 지원.

External Experience

WAP | 국립부경대학교 프로그래밍 중앙동아리 | 2025.03 ~ 2025.06

Unity를 활용한 3D기반 1인칭 게임 개발 참여

Digipen Academy | 디지펜 아카데미 | 2024.05 ~ 2025.02

게임 프로그래밍 및 컴퓨터 그래픽스 프로그래밍 기술 습득

상기 기재 사항은 허위 사실이 없음을 확인합니다.

지원자 : 황 주 현