

김일환(Client Developer)

경력 / Work (요약)

- Unity 와 Spine 을 이용한 서브컬처 턴제 RPG 및 방치형 RPG 게임 개발 (게임 개발 1년 8개월)
- 상담 고객 정보 확인용 웹 페이지 개발, Git 환경 구축 및 관리, DB 조회 (SW 개발 5개월)
- .NET 프레임워크를 이용한 공정자동화 프로그램 개발 (SW 개발 1년)

경력 기술서

경력 사항 / Work Experience 총 3년 1개월 (게임 개발 1년 8개월 + SW 개발 1년 5개월)

| 회사명 | 근무기간 | 업무내용 | |
|-------------------|-------------------------------------|------|--|
| (주)엔퓨전 : 게임 개발 | 2022.03 ~ 2023.11 (1년 8개월) | 주요업무 | Unity 와 Spine 을 이용한 서브컬처 턴제 RPG 및 방치형 RPG 게임 개발 보유기술 : C#, Unity 개발환경 : Unity(2019 -> 2021), UGUI 및 NGUI, Spine(4.0 -> 4.1) 업무내용 : Tool, Contents, 전투(Deck), 편의 기능 개발, 코드 리뷰 및 리팩토링 |
| | | 상세기술 | <div>[Tool 개발]</div> <ul style="list-style-type: none">- EditorWindow 를 이용한 Camera 연출용 xml 문서 수정 Tool 개발<ul style="list-style-type: none">○ 신규 Camera 연출 추가 및 삭제, 이름 변경 기능 추가○ Camera Position 및 Size Unity Curve 를 이용한 수정 기능 추가- Item 소모 및 획득, 전투 Skip 등.. 편의 기능 관리용 Dlg 수정- Spine Animation 테스트용 Dlg 개발<ul style="list-style-type: none">○ Window File 을 이용한 Spine Data Import 기능 추가○ Spine Prefab 생성 및 삭제Skeleton Animation 정보 List 추가, 재생, 정지 기능 추가 <div>[코드 리뷰 및 리팩토링]</div> <ul style="list-style-type: none">- 코드 리뷰<ul style="list-style-type: none">○ Contents 기능 추가 또는 수정 시 기획서 내용 확인 후 관련 Class 및 연관 코드 구조 확인 (필요에 따라 순서도 작성)○ 기존 기능 테스트 과정에서 문제가 있거나 수정이 필요한 경우 해당 케이스 정리 후 담당자(클라이언트 및 서버, 기획 등..)에게 전달- 리팩토링<ul style="list-style-type: none">○ 불필요한 코드 또는 수정이 필요한 코드 정리 후 해당 코드 담당자에게 전달 또는 상황에 따라 해당 사항 직접 설계 후 적용 |

| 회사명 | 근무기간 | 업무내용 | |
|-------------------|--|------|---|
| (주)엔퓨전 : 게임 개발 | 2022.03 ~ 2023.11 (1년 8개월) | 상세기술 | <p>[Contents 및 편의 기능 개발]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전투 : Deck 편성, Play 기능 테스트 및 수정 <ul style="list-style-type: none"> ○ 배치된 캐릭터 턴 순서(속도) 확인 및 변경 기능 개발 ○ 캐릭터 편성 시 스킬, 직업(가칭)에 따른 시너지 효과 정보 표기 기능 개발 ○ Tap 및 Press, Multi Input 에 따른 Touch 기능 관련 예외 처리 ○ 캐릭터 턴 순서 정보 Update 기능 테스트 및 수정 - Guild : 길드 가입 전, 후 기능 개발 <ul style="list-style-type: none"> ○ 가입 가능한 길드 조회 및 가입 신청 또는 생성 기능 개발 ○ 길드 이름 통한 조회 및 특정 조건에 따른 정렬 기능 개발 ○ 길드 마스터 : 가입 신청 및 길드 관리 관련 기능 개발 ○ 길드원 : 소개 수정 및 길드 출석, 탈퇴 기능 개발 ○ 공통 : 길드 퀘스트 조회 및 수락 기능 개발 - 인벤토리 <ul style="list-style-type: none"> ○ Item Category 에 따른 조회 기능 개발 ○ Select 된 Item 에 따라 Label 및 Object, Sprite 등 Info 정보 Update 기능 개발 - 미니 게임(곡식) : Drag 범위 안에 곡식 수확 미니 게임 개발 <ul style="list-style-type: none"> ○ Packet Data 를 기반으로 지정된 Position 범위 안에 목제 Spine Component 랜덤 배치 기능 추가 (최초 1회 및 중복 자리 허용) ○ Drag 시 범위 안에 있는 Spine 의 첫 번째와 마지막 Position 기준으로 Effect 연출(방향 및 위치) 추가 - 미니 게임(목제) : 타이밍에 맞게 Tap 하여 목제 수확 미니 게임 개발 <ul style="list-style-type: none"> ○ Packet Data 를 기반으로 지정된 Position 범위 안에 목제 Spine Component 랜덤 배치 기능 추가 (마지막 수량까지 반복 생성 및 중복 자리 허용) ○ 목제 Object 및 캐릭터 Spine Animation 연출 추가 - 미니 게임(금속) : 각 Input Type 에 따른 금속 제련 미니 게임 개발 <ul style="list-style-type: none"> ○ 용광로 Spine Animation 연출 추가 ○ Tap 및 Press, Double Tap 에 따른 기능 구현 및 관련 연출 추가 - 미니 게임(공통) : 미니게임 공통 기능 <ul style="list-style-type: none"> ○ 각 미니게임 별 Combo 기능 및 연출 추가 ○ 미니 게임 종료 후 Packet Data 에 따른 점수 및 Reward 연출 추가 |
| | | 퇴직사유 | 회사 경영 악화로 인한 권고 사직 |

| 회사명 | 근무기간 | 업무내용 | |
|-----------------|----------------------------------|------|--|
| 에스피치 : SW 개발 | 2021.08 ~ 2021.12 (5개월) | 주요업무 | Git 환경 구축 및 관리, DB 조회, 상담 고객 정보 확인용 웹 페이지 개발 |
| | | 상세기술 | <p>보유기술 : Java, MariaDB 개발환경 : Spring Boot, Redis, Linux, MariaDB 업무내용 : 로컬 테스트 환경 구축 및 관리, 고객 정보 확인용 웹 페이지 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 은행 내부 PC 에 Git Server 설치 후 Git 환경 구축 및 관리 <ul style="list-style-type: none"> o Git 사용방법 설명 및 Branch, Marge 등 개발 환경 관리 - Redis 설치 후 Spring Boot 연동 <ul style="list-style-type: none"> o 로컬 테스트 환경 구축 o 신규 인력이 투입된 경우 Git Clone 만으로 바로 작업 가능 하도록 개발 환경 구축 - 고객 정보 조회를 위한 쿼리 작성 |
| | | 퇴직사유 | 게임 회사 이직준비를 위한 퇴사 |
| | | | |

| 회사명 | 근무기간 | 업무내용 | |
|------------------------------|----------------------------------|------|--|
| (주)지에스티 스마트팩토리 : SW 개발 | 2020.08 ~ 2021.08 (1 년) | 주요업무 | 공정자동화 프로그램 개발 |
| | | 상세기술 | <p>보유기술 : C#, .NET, MS-SQL 개발환경 : Visual Studio, MS-SQL 업무내용 : .Net 프레임 워크를 활용한 사용자 인터페이스 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공정 관리를 위한 사용자 인터페이스 개발 및 수정 <ul style="list-style-type: none"> o 업체별 요구사항 명세서 확인 또는 미팅 후 업체 요구 기능 추가 및 수정 - 각 공정별 생산량 조회 또는 데이터 관리를 위한 쿼리 작성 <ul style="list-style-type: none"> o 업체 요구 사항에 따른 데이터 조회 및 삭제, 업데이트 쿼리 작성 o 조회 속도 개선을 위한 Index 설정 및 기존 쿼리 수정 |
| | | 퇴직사유 | 게임 개발 공부를 위한 퇴사 |
| | | | |

기술 스택 / Skill Set (요약)

| 구분 | Skill |
|----------------------|--|
| Programing Languages | C#, Jave, MS-SQL, MariaDB |
| Framework / Library | .NET |
| Server | Redis |
| Environment | Unity, Spring Boot, Linux, Visual Studio |
| DB | MS-SQL, MariaDB |