

입사지원서



이름	김대민	영문	Kim Dae Min	한문	金大民
생년월일	1998년 09월 25일			나이	26세
휴대폰	010-5617-1033	전화번호	02-825-7221		
E-mail	KimDM1033@gmail.com				
주소	서울시 동작구 상도 3동				

학력사항

재학기간	학교명 및 전공	학위	소재지
2017. 04 ~ 2018. 04	학점은행제 경찰행정학과	행정전문학사	서울
2014. 03 ~ 2017. 02	성남고등학교	졸업	서울

교내활동

기간	활동내역	상세
2014. 05 ~ 2015. 02	동아리활동	교내 마술 동아리에 가입하여 마술에 대해 공부하였고 축제준비를 하며, 동아리 내부 선배와 외부 사람들과 대화하며 사회성을 길렀습니다.
2014. 03 ~ 2014. 06 2014. 07 ~ 2014. 08 2014. 09 ~ 2014. 12	방과 후 프로그램	방과 후 학교 프로그램인 수1 타파를 성실하게 수강하였고, 교과서에 없는 다양한 문제와 함께 고난이도 문제를 풀어봄으로써 문제 해결 능력을 길렀습니다. 여름방학에는 함수 익히기 학교 프로그램을 진행하여 함수 전반에 걸쳐 다루어 함수 개념을 이해하였습니다. 2학기에는 수2 타파 방과 후 프로그램을 진행하였고, 명제, 함수, 수열 등 다양한 수학 문제를 품으로써 수학 능력을 전반적으로 발전시켰습니다.
2014. 06 ~ 2014. 08	기계설계	특별 시간에 주사기 로봇 암 만들기 설계를 이용하여 로봇 팔 관절을 분석, 제작하여 로봇 공학 및 기계적인 요소에 대해 공부했습니다.
2015. 08 ~ 2016. 07	방과 후 자기주도학습	방과 후 자기주도 학습에 참여하여 매주 12시간 이상 자율적으로 자습실에서 공부하였으며, 공부시간을 철저하게 관리하여 학업 능력과 시간관리 능력을 올렸습니다.

교육내역

기간	활동내역	상세
2021. 05 ~ 2022. 09	쥬신 게임아카데미	C++과 DirectX에 대한 공부를 위하여 쥬신 게임 아카데미에서 관련 지식을 배우고 포트폴리오를 제작했습니다.
2023. 08 ~ 2023. 12	스파르타 코딩 클럽	유니티에 대한 심화적인 공부를 위하여 스파르타 코딩 클럽을 등록하여 공부를 했습니다.
2019. 05 ~ 2019. 10	엑셀을 이용한 게임 제작	군 복무 기간중 일과 후 쉬는시간에 인터넷 검색을 통하여 엑셀을 공부하였고, 엑셀의 Random을 이용하여 블랙잭, 7포커, 홀덤 등 카드게임과 친치로, 부루마블 등 주사위게임, 윷놀이게임 등을 시각화하여 제

		작했습니다.
2020. 12 ~ 2021. 05	프로그래밍 언어 기본지식 및 게임 알고리즘 독학	웹사이트(SoEn) 및 YouTube를 이용하여 기본 C언어와 C++ 언어를 배웠으며, 게임 매니악스 액션게임 알고리즘 책을 이용하여 기본적인 액션게임 예서의 여러 알고리즘들을 공부했습니다.
2021. 02 ~ 2021. 04	파이썬 기본언어 독학	YouTube 파이썬 강좌 코딩 강의를 듣고 기본 언어를 숙지 후 파이썬 Turtle을 이용한 거북이 경마게임 제작했습니다.
2023. 03 ~ 2023. 05	유니티 독학	인프런 유니티 유료강의와 YouTube 유니티 강의를 듣고 유니티 제작 과정을 배웠습니다.
2023. 03 ~ 2023. 05	C++서버 독학	인프런 C#, C++ 언어 기반 서버 프로그래밍 강의를 듣고 메모리 풀링, 오브젝트 풀링, 스마트포인터, 멀티쓰레드, 소켓 프로그래밍, 패킷 직렬화, 패킷 자동화, 데이터베이스 연동 등 서버 프로그래밍에 필요한 전반적인 지식을 배웠으며, TCP, UDP 서버를 이용한 채팅 서버 제작 및 유니티 기반 게임에 서버를 연동했습니다.

프로젝트 제작 경험

기간	활동내역	상세	
2021. 01 ~ 2021. 01 (10일)	2D 런 게임 자작	프로젝트 설명	위에서 아래로 떨어지는 2D 중 스크롤 플랫폼 포머 형식의 게임을 연습으로 제작했습니다.
		내용	포물선 방정식을 이용한 중력작용, AABB충돌을 이용한 간단한 물리작용, 체력 및 각종 상호작용 블록을 구현했습니다. I
2021. 01 ~ 2021. 02 (11일)	2D 슈팅 게임 자작	프로젝트 설명	갤러그 방식의 2D 중 스크롤 슈팅게임을 제작 했습니다.
		내용	구형과 다각형, 선을 이용하여 오브젝트를 만들었으며, 몬스터의 패턴 조정 및 보스를 부위별로 나누어 부위마다 다른 움직임과 패턴을 구현했습니다.
2021. 02 ~ 2021. 03	2D RPG 모작	프로젝트 설명	Win32 API를 이용해 던전 앤 파이터를 모작하여 메카닉 캐릭터를 만들었습니다.
		내용	몬스터, 마을과 상점NPC 아이템UI, 스킬 쿨타임 시스템 캐릭터 스킬 8종, 다양한 공격 모션, 세트 아이템 효과, 보스 몬스터 등을 만들었습니다.
2021. 07 ~ 2021. 08	2D RPG 모작	프로젝트 설명	Win32 API를 이용해 Skul 게임을 모작했습니다.
		내용	7종류의 몬스터와 보스, 3종류의 플레이어 상태와 머리교체 및 플레이어 상태에 따른 각기 다른 기능, 스프라이트 시트를 이용한 2D애니메이션과 UI를 구현했습니다.
2021. 08 ~ 2021. 08 (7일)	2D 런 게임 모작	프로젝트 설명	플래시게임 플래피 버드를 팀으로 모작하여 제작 및 발표를 했습니다.
		내용	점수 카운팅과 바닥 및 배경을 구현했으며, 발표를 담당했습니다
2021. 08 ~ 2021. 08 (7일)	2D 런 게임 모작	프로젝트 설명	모바일게임 ReDungeon을 팀으로 모작하여 제작 및 발표했습니다.
		내용	게임 내 오브젝트, 텔레포트, 사망판정, 캐릭터 움직임, 점수 카운팅, 슬라임, 알파값 조절을 이용한 환각 효과를 구현했습니다. GitHub Desktop을 이용하여

			팀 프로젝트를 원활하게 진행했습니다.
2021. 08 ~ 2021. 08 (7일)	2D 슈팅게임 모작	프로젝트 설명	플래시게임 Leading Edge를 제작 및 발표하였습니다.
		내용	Windows API 기본 제공 함수인 Draw함수를 이용하여 피격 이펙트, 대쉬 이펙트, 권총, 라이플, 화염방사기, 스나이퍼, 레이저총, 수류탄, 방패를 만들었으며, 총알소모 및 구매, 재장전 등의 기능을 구현했습니다.
방2021. 08 ~ 2021.09	MFC 툴 제작	프로젝트 설명	쿼터뷰 게임을 제작하는 동기들과 함께 사용하기 편한 MFC툴을 제작하였습니다.
		내용	블록설치, 블록 크기 조절, 블록 상태 설정, 오브젝트 설치, 오브젝트 능력 조절, 몬스터 설치, 몬스터 상태 및 능력 조절, UI배치 등을 구현했습니다.
2021. 10 ~ 2021. 12	3D 퍼즐게임 모작	프로젝트 설명	스팀게임 포탈1을 모작하여 제작 및 발표하였습니다.
		내용	팀장이 되어 팀을 구성하였고 팀원들의 일정을 조율했으며, 게임 내 오브젝트, 몬스터 및 보스, 벽과 바닥, 버튼, 미사일, 레이저 이펙트, 포탈을 구현했습니다. 3D 버전의 툴을 제작하여 맵을 구성했습니다.
2022. 03 ~ 2022.04	3D 슈팅게임 모작	프로젝트 설명	스팀 게임 데몬 엑스 마키나를 모작하여 제작 및 발표하였습니다.
		내용	공중 및 지상 로봇액션, 몬스터, 보스, 빛 처리, 그림자 등을 구현하였습니다. 툴을 제작하여 충돌처리, 오브젝트 위치를 세밀하게 조절했습니다.
2022. 05 ~ 2022. 08	3D RPG 모작	프로젝트 설명	스팀 게임 튜닉을 팀으로 모작하여 제작 및 발표하였습니다.
		내용	physX를 이용한 물리작용, 플레이어 조작, 아이템, 장착형 아이템, 몬스터, 충돌처리, 보스, 각종 무기, 멀티 사운드, 이펙트, 각종 매니저, 타겟팅, 인벤토리를 구현했습니다. 작업실을 이용하였으며 팀원들과 자주 소통하여 단체생활을 문제없이 성실하게 수행했습니다.

대외활동

기간	활동내역	상세
2022. 07 ~ 2023. 03	게임제작 스터디	네이버 카페 게임 기획 스터디 가입. 다양한 회원들의 게임 개발 과정과 아이디어 및 강좌를 보며 공부하고, 관련 디스코드 및 오픈 카카오톡에 가입하여 사람들과 대화하며 사회성을 길렀으며 게임 개발 및 프로그래밍에 대한 열정을 키웠습니다.
2023. 05 ~	인디 게임 개발 갤러리	프로그래밍에 대한 매너리즘에 빠졌을 때 다양한 사람들의 개발일지를 구경하고, 개발 과정에서 생기는 문제점들을 같이 고민하고 답변하며 시간을 보냈었습니다.덕분에 게임 개발을 지속할 수 있게 되었습니다.

사회활동

기간	활동내역	상세
2017.10 ~ 2017.11	전통시장 활성화 아르바이트	오티비 컴퍼니에서 주관하는 전통시장 활성화 이벤트 아르바이트. 행사자재 설치, 행사관리, 지원 등의 일을 수행하며, 여러 사람과 대화

		하고 도움을 주며 사회성을 길렀습니다.
2017.05 ~ 2018.03	편의점 아르바이트	학점은행제 이수 중 개인 생활비를 위하여 GS25 편의점 주말 야간 근무 수행했습니다.
2020. 07 ~ 2021. 04	편의점 아르바이트	학원 등록과 개인 생활비를 위하여 편의점 야간근무를 수행하였고 틈틈히 책을 읽고 게임을 제작해보는 등의 활동을 했습니다,

자격증

취득일	자격증/ 면허증	등급	발행처
2014. 07	태권도	3단-	
2016. 03	운전면허증	1종보통	
2017. 11	소방안전관리자	2급	한국소방안전원
2017. 09	유도	1단	

병역사항

복무기간	군별/ 계급/ 병과
2018. 05 ~ 2020. 1	군 필/ 병장/ 수색병

보유기술 + 자료구조 넣기

언어 및 툴

종류	상세
C	텍스트 알피지, 자판기, 성적표, 숫자야구, 가위바위보 등 간단한 프로그램들을 만들며 공부하며 절차지향의 개념을 익혔습니다..
C++	다양한 게임들을 창작 및 모작할 때 사용하고 공부하였으며, C++언어에서 추가된 다양한 기능들을 사용 할 수 있으며, 객체지향의 개념을 익혔습니다.
C#	C#을 이용한 코딩테스트 연습, 팀 텍스트 알피지 제작 등 유니티를 배우기 위하여 기본언어 공부를 했습니다.
Unity	갤러그를 응용한 2D 슈팅게임, 포톤을 이용한 온라인 전투게임, 엔터 더 건전 모방 게임 등을 만들었으며 Unity의 다양한 기능들을 사용할 수 있습니다.
Rider	Unity와 Rider를 연동하여 맞춤설정과 다양한 플러그인으로 조금 더 빠른 프로그래밍을 할 수 있게 되었습니다.
Python	Youtube를 이용하여 기본 언어 사용법을 배웠으며, 간단한 게임들을 제작하였습니다.

API

종류	상세
Windows API	Windows API를 이용하여 스컬을 모작하였고, Draw 기능을 이용하여 도형을 만들어 간단한 슈팅게임 및 런게임을 제작했습니다.
DirectX 9	Portal 1 , Bastion 을 모작 할 때 화면관리 및 정점 렌더링 과 행렬을 DirectX9을 이용하여 구현했습니다.
DirectX 11	데몬 엑스 마키나, 튜닉을 모작 할 때 셰이더 처리와, 정점 렌더링, 매쉬 렌더링 등 각종 렌더링을 DirectX11을 이용하여 구현했습니다.

Library

종류	상세
FMOD	게임 모작 시 사운드 구현을 위하여 FMOD를 사용하여 멀티사운드와 싱글사운드를 구현했습니다.
Random	포탈, 튜닉 제작 시 Time값을 이용한 랜덤이 아닌 Random라이브러리 안의 메르센 트위스터 알고리즘을 사용했습니다.
MFC	베스천, 포탈, 데몬 엑스 마키나 제작 시 효율적인 오브젝트 배치 및 설정을 위하여 MFC를 이용해 툴을 만들어 사용했습니다.
ImGui	튜닉 제작 시 디버그 테스트 중 객체 정보 확인 및 각종 설정을 하기 위하여 사용했습니다.
Assimp	3D 게임 모작 시 fbx파일을 불러오기 위하여 사용했습니다.
DirectXTK	튜닉 제작 시 벡터 행렬등을 간단하게 사용하고, 충돌 도형을 그리거나, 폰트를 띄우기 위하여 DirectXTK를사용했습니다.
PhysX	튜닉 제작 시 객체의 자연스러운 충돌을 구현하기 위하여 Nvidia사의 PhysX 라이브러리를 사용하였고, 팀원들이 사용하기 편하도록 랩핑을 했습니다.

STL

종류	상세
Vector	장착형 인벤토리, 레벨 정렬, 사운드 채널 등 삽입 삭제가 다양하지 않고 인덱스 접근을 이용하고 싶을 때 사용했습니다.
List	오브젝트리스트, 락온 몬스터 정렬 등 삽입삭제가 빈번하고 순회를 해야할 일이 있는 경우 사용했습니다.
Stack	서버 프로그래밍 공부 중 데드락 상황 탐지를 위하여 현재 스레드에서 적용했던 락을 보관하고, 가장 최근에 사용한 락을 확인하기 위하여 스택에 저장했습니다.
Queue	몬스터의 패턴 시 애니메이션을 순서에 맞게 재생하기 위하여 사용하였습니다.
Priority_Queue	최초에 애니메이션 정렬이 필요한 상황에 사용하였는데, 정렬기준의 불편함이 있어, 거리에 따른 정렬, 객체 아이디에 따른 정렬 등 간단한 값으로 자동 정렬을 사용해야할 때 사용했습니다.
Set	서버 프로그래밍 공부 중 데드락상황 탐지를 위하여 그래프방식으로 락의 간선을 저장하여 사용했습니다.
Map	튜닉 제작 시 사운드의 이름과 채널을 Key와 Value로 정하여 사용하여 탐색이 편리하도록 사용하였습니다. Unordered Map보다 대용량 데이터를 효율적으로 관리하기에 데이터양이 많이 들어가는 사운드 저장에 이용했습니다.
Unordered_Map	오브젝트 프로토타입, 컴포넌트 프로토타입 저장시 사용하였으며 해시 테이블을 이용하여 Key를 통한 빠른 접근을 이용할 때 사용했습니다.

기능/최적화

종류	상세
Reference Counting	디바이스나 포인터 형식을 사용하는 모든 오브젝트의 메모리를 효율적으로 관리하기 위하여 공부했습니다. 간단한 쉐어드 포인터를 구현하여 자동적인 레퍼런스 카운팅을 구현했습니다.
SmartPointer	데몬 엑스 마키나 모작 시 메모리 누수를 효율적으로 방지하기 위하여 표준 라이브러리에 있는 스마트포인터를 사용했습니다.

Thread	튜닉 제작 시 외부에서 파일을 로딩하거나 보스의 패턴테이블을 찾는 조건이 복잡하고 시간이 오래 소요된다고 확인하여 쓰레드를 이용하여 계산하여 속도를 개선했습니다.
PatternTable	튜닉 보스 제작 시 조금 더 똑똑한 AI 구현을 위하여 각종 상황에 따른 패턴 테이블을 만들어 관리했습니다.
Frustum Culling	데몬 엑스 마키나, 튜닉 제작 시 화면에 보이지 않는 객체들도 렌더링이 되며 프레임이 떨어지는 상황을 개선하기 위하여 절두체 컬링을 이용하여 객체의 렌더링 여부를 결정했습니다.
Billboard	매트릭스를 조절하거나, 역행렬을 곱하여 이펙트나 객체가 카메라방향으로 회전을 하는 기능을 구현했습니다.
Lamda	멀티 스레드 프로그래밍에서 스레드 매니저를 구현할 때나 조건에 맞게끔 정렬을 하는 등 간단하고 자주 쓰이지 않는 함수들을 람다식을 통하여 구현했습니다.

Shader/Rendering

종류	상세
HLSL	셰이더를 사용한 3D 프로젝트들은 전부 HLSL을 이용하였으며 문법에 맞춘 셰이더를 만들 수 있습니다.
Instancing(예비)	이펙트를 인스턴싱을 통해 만들었습니다.
Trail	데몬 엑스 마키나, 튜닉 모작 시 사용하였으며 트레일의 정점을 조절하여 자연스러운 연출이 가능합니다.
Shadow	데몬 엑스 마키나, 튜닉 모작 시 사용하였으며 그림자의 렌더링 범위를 조절하거나, 렌더타겟이나 절두체를 이용한 선명한 그림자를 구현해보았습니다.
Normal Mapping	깊이저장과 깊이에 따른 World좌표와 Normal벡터를 가져오고 이용했습니다.
Emissive Texture Mapping	데몬 엑스 마키나 모작 시 빛의 영향을 받지 않는 부분을 구현하였습니다. 특정 색을 조건으로 받아 렌더링 여부도 결정했습니다.
Point Light	점광원의 원리에 대해 배웠으며, 점광원의 색 등을 조절해보았고, 렌더링 범위를 조절하여 점광원을 최적화하는 방법을 배웠습니다.
Directional Light	방향성 광원의 원리에 대해 배웠으며, 방향성 광원을 이용한 그림자, 스페큘러를 구현했습니다.
DebugDraw	DirectXTK 의 기능을 이용하여 충돌범위를 나타내는 캡슐, 구, 사각형, 매쉬를 렌더링 했습니다.
Glow	튜닉 모작 시 매쉬에 특정한 색을 넣어 Glow의 색을 조정하고 범위를 조절했습니다..
Alpha Blend	알파블렌딩을 이용하여 반 투명 물체를 그려보았으며, 거리에 따른 렌더링 순서를 조절하는 방식으로 알파블렌딩의 문제점을 완화해보았습니다.
Alpha Test	데몬 엑스 마키나 모작 시 사용하였으며, 확실한 이펙트나 나무들, 모델의 투명한 부분을 제거할 때 사용했습니다.
Specular	데몬 엑스 마키나 모작 시 노말맵과 방향성광원을 이용하여 물체에 빛반사를 구현했습니다.
Disolve(배워야해요)	튜닉 모작 시 오브젝트의 자연스러운 사라짐을 구현하기 위하여 사용하였습니다.
Blur	데몬 엑스 마키나 모작 시 이펙트나 emissive Texture 에 Blur 처리하여 빛의 표현과 역동성을 주었습니다.

Algorithm

종류	상세
Sort	버블 정렬, 선택 정렬, 삽입 정렬, 병합 정렬, 퀵 정렬 에 대해 알고있고 구현 할 수 있습니다..
Quad Tree	쿼드 트리에 대하여 이해하고 있으며, 구현 및 사용이 가능합니다.
AABB	2D 게임 충돌 구현 시 사용하였으며, AABB알고리즘을 이해하고 있고, 구현 및 사용이 가능합니다.
OBB	2D, 3D 게임 충돌현상 구현 시 사용하였으며, OBB알고리즘을 이해하고 있고, 구현 및 사용이 가능합니다.
DFS	서버 프로그래밍 공부 시 DFS방식을 이용해 역방향 간선을 탐지하여 그래프 의 사이클을 판별하고 데드락 현상을 방지했습니다.
BFS	BFS방식에 대해 이해하고 있으며, 간단한 미로 찾기 프로그램을 구현할 때 학습을 위하여 사용했습니다.
Dijkstra	다익스트라 방식에 대해 이해하고 있으며, 미로찾기 프로그램을 구현할 때 학습을 위하여 사용했습니다.
AStar	AStar에 대하여 이해하고 있으며, 구현 및 사용이 가능합니다. 간단한 미로 찾기 프로그램을 구현하여 사용했습니다.

Design Pattern

종류	상세
Component	3D 프로젝트 작업 시 여러 객체가 동일한 기능을 사용한다면 컴포넌트화 시켜서 독립적인 클래스로 두고 유지 및 보수했습니다.
Prototype	3D 프로젝트 작업 시 여러 객체를 생성함에 있어서 복제를 통하여 객체 생성 비용을 줄이기 위하여 사용했습니다.
State	플레이어, 몬스터, 오브젝트의 상태를 State패턴을 이용하여 유지 및 보수에 유리하도록 구현했습니다.
Singleton	각종 매니저 클래스, 피직스 라이브러리, 사운드 클래스 등 다양한 곳에서 사용하는 객체들은 사용하기 편하도록 Singleton을 사용했습니다.
Iterator	C++에서 기본으로 제공되는 Iterator를 사용하여 STL들을 순회하는 코드를 STL을 사용하는 모든 프로젝트에서 사용했습니다.

Math

종류	상세
선형대수학	3D 게임 프로젝트 작업중 매트릭스, 벡터 등을 이용하여 객체의 위치, 크기, 회전 등을 조정했습니다.
Lerp	튜닉, 데몬 엑스 마키나 프로젝트 작업 중 자연스러운 유도탄, 회전을 적용시키기 위하여 사용했습니다.
삼각함수	튜닉, 데몬 엑스 마키나, 베스천, 포탈 프로젝트를 만들 때 유도탄, 몬스터 회전, 플레이어 회전 등 다양한 곳에 사용했습니다.
포물선 방정식	튜닉 팀 프로젝트 작업 중 자연스러운 포물선 연출을 보여주거나 스컬, 데몬 엑스 마키나, 포탈 등 여러 프로젝트에서 점프를 이용할 때 사용했습니다.

VCS Gui

종류	상세
----	----

GitHub Desktop	포탈 팀 프로젝트와 MFC를 이용한 툴 제작 작업 그리고 2D런게임 팀작업에 사용하였으며, 원격 저장소 생성, 관리, 브랜치 생성, 병합충돌관리, 커밋 등의 기능을 간단하게 할 수 있습니다.
Sourcetree	튜닉 팀 프로젝트 작업과 유니티 팀 프로젝트 작업에 사용하였으며, 브랜치 생성 및 병합과 커밋을 하고 병합충돌관리를 수행했습니다.

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2023년 12월 28일

성 명 : 김 대 민