

...

경력기술서

이장표

E-Mail : jpl1221@naver.com

핸드폰 : 010.2723.6769

목차

- 진행프로젝트
 - 1) 씨온라인

1. 진행 프로젝트



- 씰온라인



- 회사
플레이워드 게임즈
- 부서
씰온라인 PC버전 클라이언트
- 팀원 구성
클라이언트팀 2명, 서버 2명, 기획 3명
- 게임 장르
PC MMORPG
- 재직기간
2019년 5월 입사 ~ 재직중
- 개발 환경
Visual Studio 2005, DirectX 9
- 사용 기술
C++, Windows API, MFC, DirectX

2. 프로젝트 개요



- 주요 업무

- 4개 국가 라이브 서비스 유지보수

1. 국내, 북미, 태국, 대만 업데이트 적용
2. 버그 수정

- 코드 리팩토링

1. UI Manager 시스템 개발
2. Icon Manager 시스템 개발
3. 하드 코딩 데이터 테이블화
4. 텍스트 출력 시스템 개선

- 게임 클라이언트 콘텐츠 제작

1. 출석, 접속 보상 시스템
2. 전투력 시스템

3. 랭킹 시스템

4. 태업 시스템(3차 옵션 부여)

5. 코스튬 교환 시스템

6. 펫 제련 시스템

7. 신규 던전 업데이트

- 게임 데이터 툴 유지보수

1. 맵 툴 유지보수

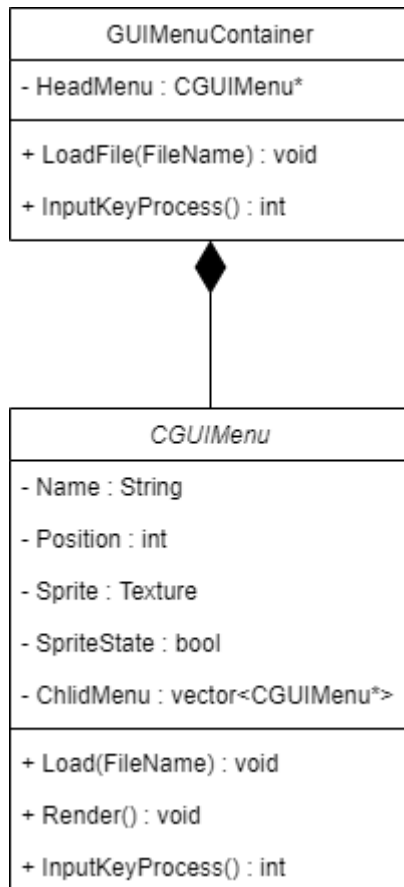
2. UI 툴 유지보수

3. 테이블 데이터 툴 유지보수

2. 프로젝트 개요



- 코드 개선 업무
 - UI Manager 시스템 개발



```
CGIMenuContainer* g_pLoginMenu = NULL;
extern CGIMenuContainer* g_pLoginMenu;

g_pLoginMenu = new CGIMenuContainer;
g_pLoginMenu->LoadFile("login.men", g_pZot3DApp);

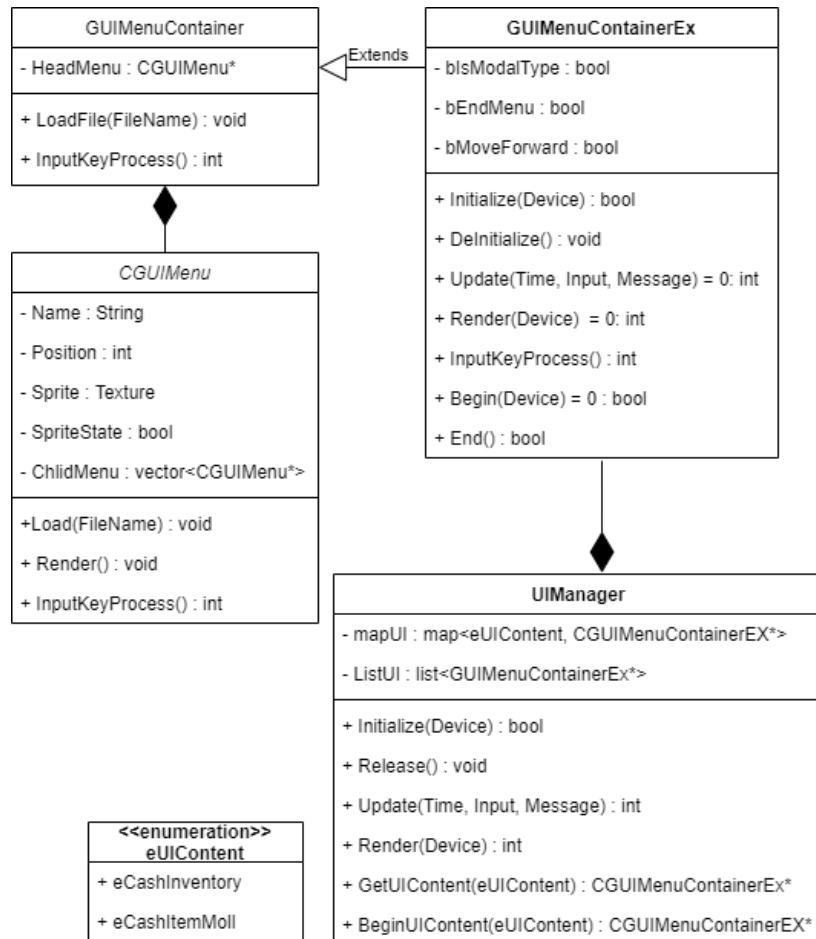
SAFE_DELETE(g_pLoginMenu);
```

- 기존 UI 시스템
 1. 클래스의 인스턴스를 전역변수로 선언 사용
 2. 기존 UI 시스템 전역변수 선언 및 직접 삭제
 3. 삭제 코드 누락 시 메모리 누수 위험 존재
- UI Manager 시스템 개선
 1. 매니저 클래스 추가
 2. 코드 중복 개선
 3. 메모리 누수 위험 개선
 4. 코드 가독성 개선

2. 프로젝트 개요

• 코드 개선 업무

▪ UI Manager 시스템 개발



▪ 생성

```
CGIMenuContainerEx* pMenu = NULL;

pMenu = CreateUI<CCashInven>(pApp);
m_mapUI.insert(make_pair(CUIManager::eCashInven, pMenu));
```

▪ 해제

```
LIST_ITER_UI ListIter;
for(ListIter = m_ListUI.begin(); ListIter != m_ListUI.end(); ++ListIter)
{
    (*ListIter)->End();
}
m_ListUI.clear(); //업데이트 컨테이너는 클리어

//저장 컨테이너는 포인터 삭제
for(MAP_ITER_UI iter = m_mapUI.begin(); iter != m_mapUI.end(); ++iter)
{
    iter->second->DeInitialize();
    SAFE_DELETE(iter->second);
}
m_mapUI.clear();
```

2. 프로젝트 개요



- 코드 개선 업무

- UI Manager 시스템 개발

- 업데이트

```
CUIManager::GetInstance()->PreUpdate(fElapsedAppTime,g_pDInput,iMouseMessage);  
iReturn = CUIManager::GetInstance()->Update(fElapsedAppTime,g_pDInput,iMouseMessage);  
CUIManager::GetInstance()->PostUpdate(fElapsedAppTime,g_pDInput,iMouseMessage);
```

- 랜더링

```
CUIManager::GetInstance()->PreRender(g_pZot3DApp);  
CUIManager::GetInstance()->Render(g_pZot3DApp);  
CUIManager::GetInstance()->PostRender(g_pZot3DApp);
```

- UI 동작

```
#define BEGIN_UI_CONTENT(UI_TYPE, CZOT3DAPP) \  
CUIManager::GetInstance()->BeginContent(UI_TYPE,CZOT3DAPP)
```

- UI 관리 시스템

1. 게임 로딩 시 UI 시스템을 일괄 로드하여 Map 컨테이너에 저장
2. 메모리에 로드 된 콘텐츠를 활성화 시 List에 포인터를 복사하여 업데이트
3. List에 복사된 콘텐츠는 Update() 함수로 유저와 상호 작용, Render() 함수로 출력
4. 게임 종료 시 UI 콘텐츠를 일괄적으로 삭제

2. 프로젝트 개요



- 코드 개선 업무
 - Icon Manager 시스템 개발

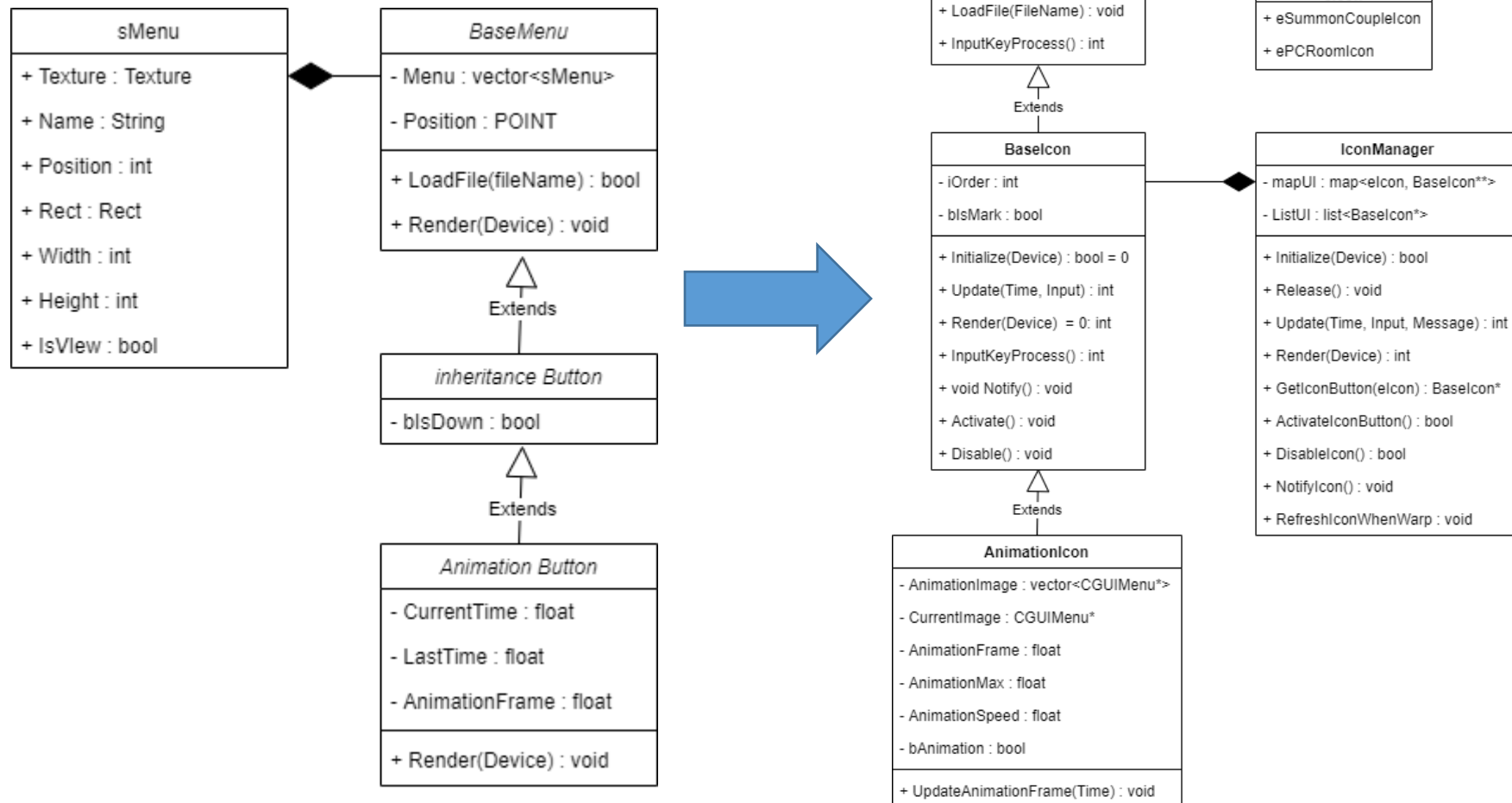


- Icon Manager 시스템
 1. UI 아이콘의 접기 펴기 기능 추가
 2. 아이콘 애니메이션 추가
 3. 내부 아이콘의 상태 변경 알림 추가
 4. 중복 코드 개선
 5. 코드 가독성 개선

2. 프로젝트 개요



- 코드 개선 업무
 - 좌측 Icon 개선



2. 프로젝트 개요



- 코드 개선 업무
 - 하드코딩 데이터 예외처리 테이블 적용

```
if(pItem->m_iType == 1001 || pItem->m_iType == 1002)
{
    g_bInput = false;
}
```

- 기존의 코드에 적용되어있는 하드코딩 데이터를 테이블 데이터로 전환



Type	Key	Field	
int	CSPotion	1001	1002



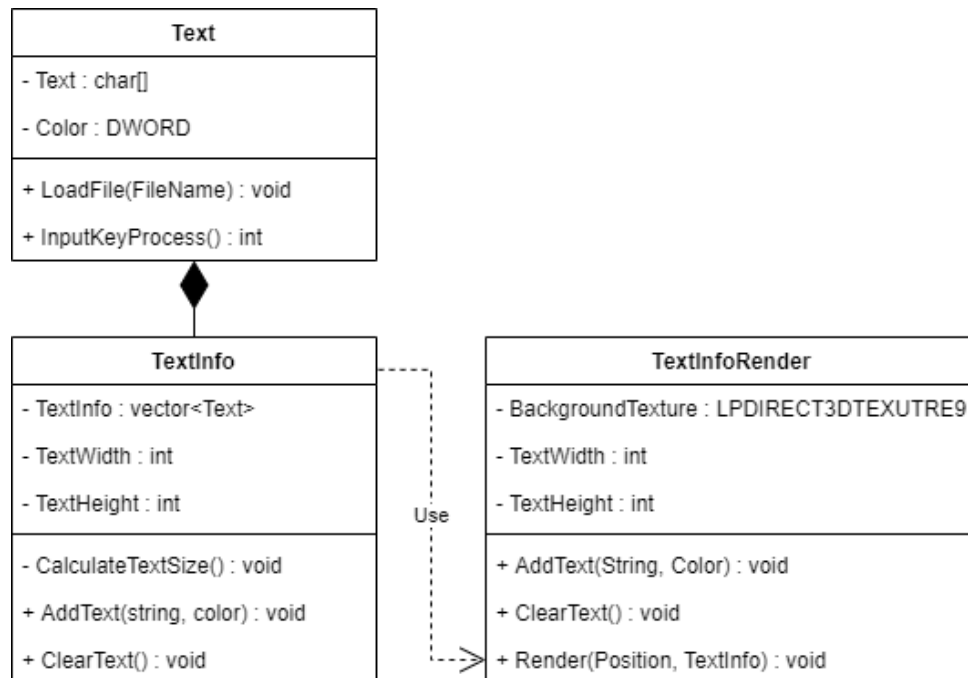
```
bool isSkillResetItem = CSealConstValueManager::GetInstance()->IsCSPotion(pItem->m_iType);
if(isSkillResetItem)
{
    g_bInput = false;
}
```

2. 프로젝트 개요

- 코드 개선 업무
 - 유연한 텍스트 출력 시스템 개선



- TextInfo 인스턴스를 생성해서 넘겨주면 자동으로 백그라운드 이미지 사이즈를 계산하여 출력하는 시스템 개발

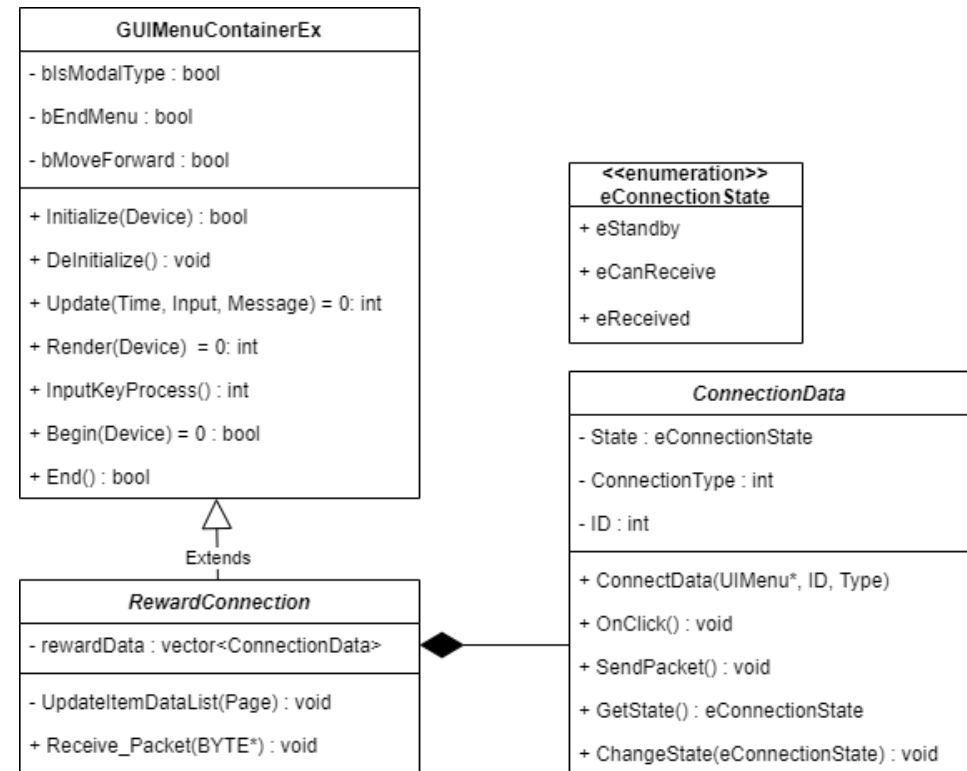


2. 프로젝트 개요

- 콘텐츠 개발 업무
 - 출석, 접속 보상 시스템



- 유저들이 게임에 접속했을 때 보상을 지급하는 시스템 제작

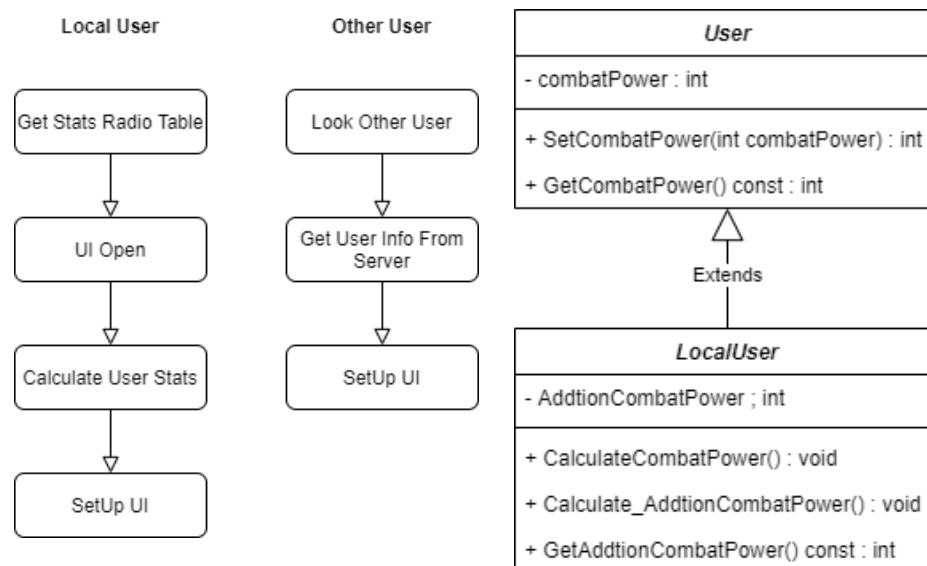


2. 프로젝트 개요

- 콘텐츠 개발 업무
 - 전투력 시스템



- 사용자가 직접 투자한 능력치 포인트와 착용 아이템을 계산하여 하나의 지표로 표시해주는 시스템

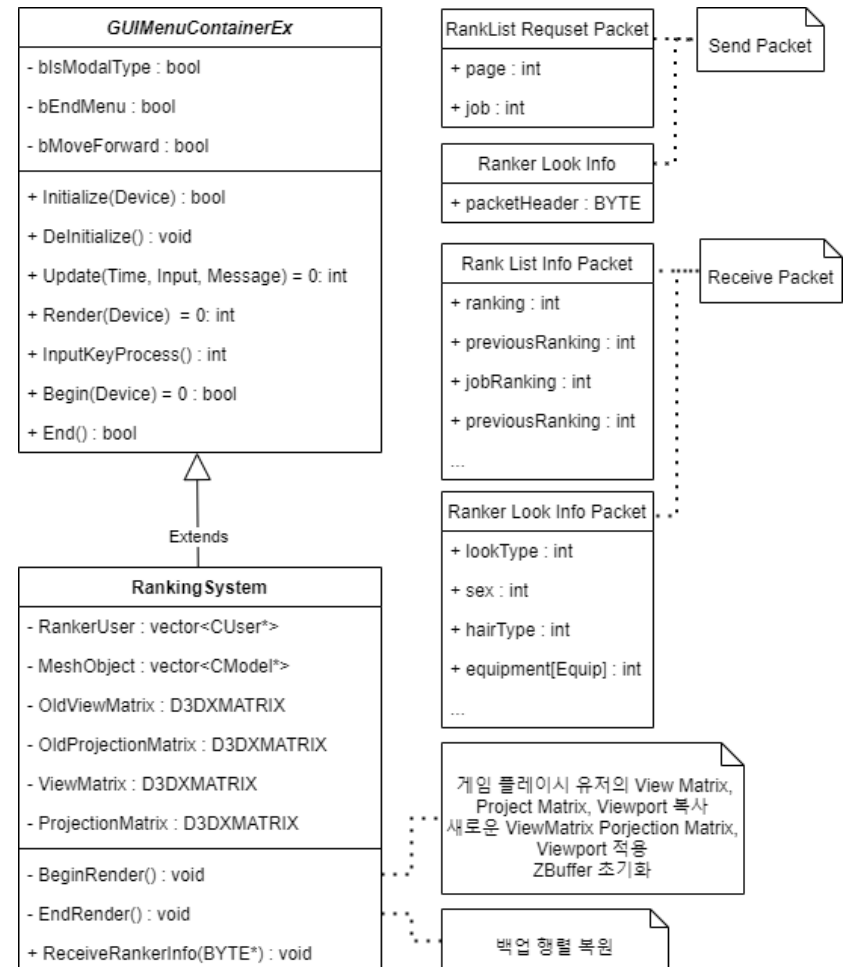


2. 프로젝트 개요

- 콘텐츠 개발 업무
 - 랭킹 시스템



- 전투력을 기반으로 유저들의 랭킹을 표시해주는 시스템 개발



2. 프로젝트 개요

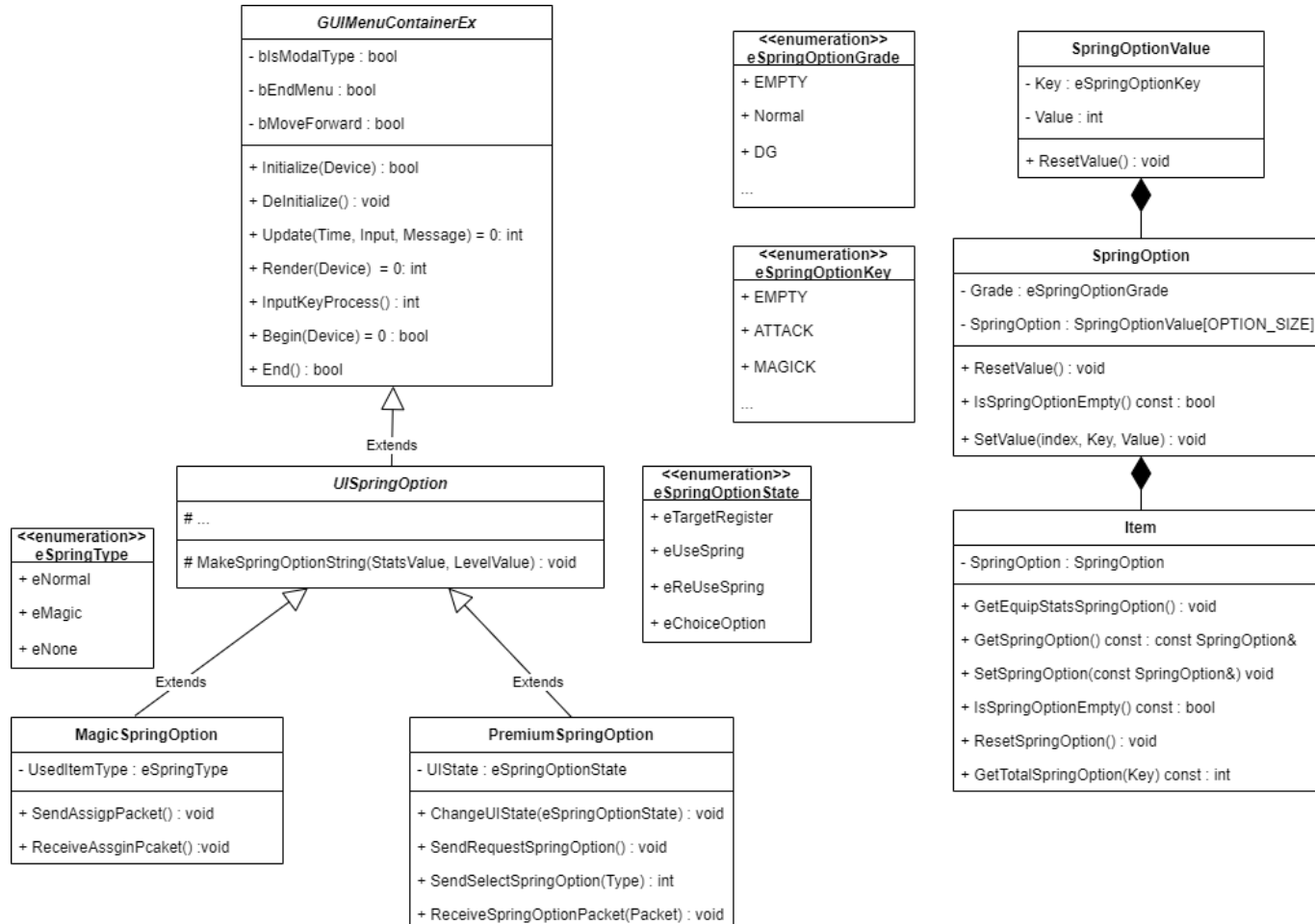
• 콘텐츠 개발 업무

- 태엽 시스템(3차 옵션 부여)
- 날개, 반지, 귀걸이, 목걸이, 팔찌 아이템에 추가 옵션을 부여해주는 시스템



2. 프로젝트 개요

- 콘텐츠 개발 업무
 - 태업 시스템(3차 옵션 부여)

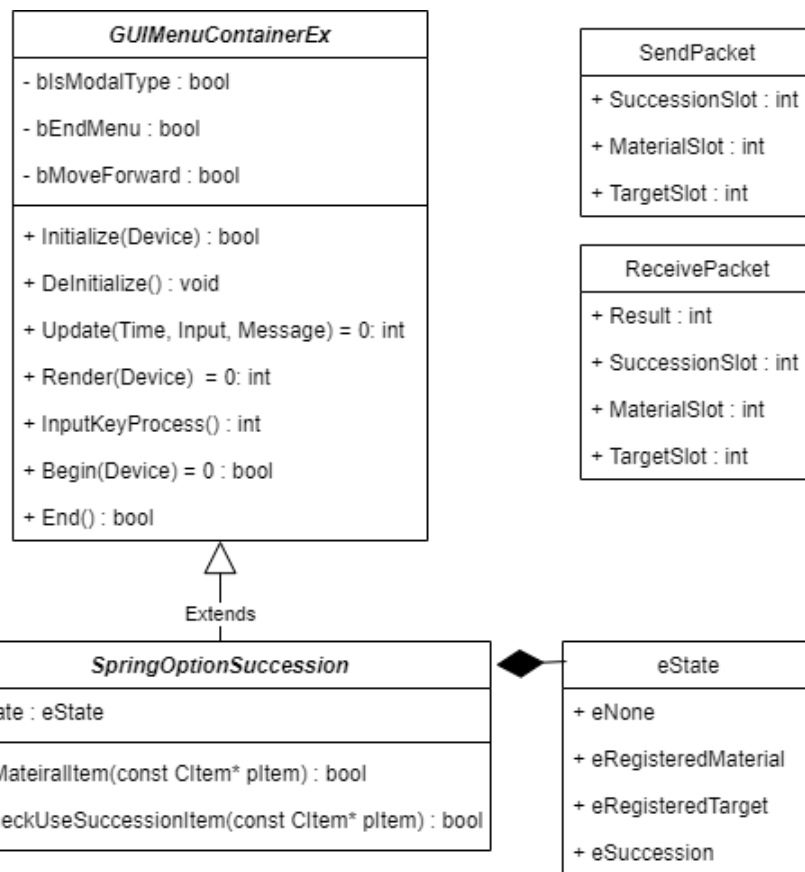


2. 프로젝트 개요

- 콘텐츠 개발 업무
 - 코스튬 교환 시스템
 - 코스튬 분해



- 코스튬 아이템을 코스튬 교환에 사용할 수 있는 재화로 교환해주는 시스템
- 패킷 전송 시 비어있는 슬롯의 경우 -1로 전송



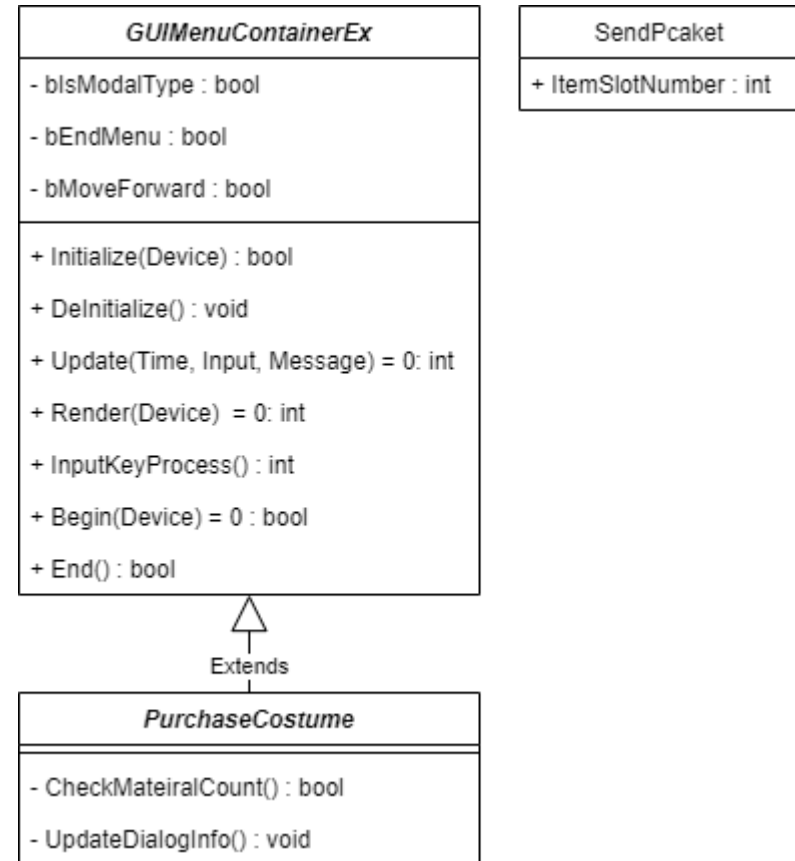
2. 프로젝트 개요



- 콘텐츠 개발 업무
 - 코스튬 교환 시스템
 - 코스튬 구매



- 코스튬을 분해한 재화로 상위 단계 코스튬으로 구매 시스템
- 구매한 아이템은 우편 시스템으로 전송되어 결과를 처리하지 않음

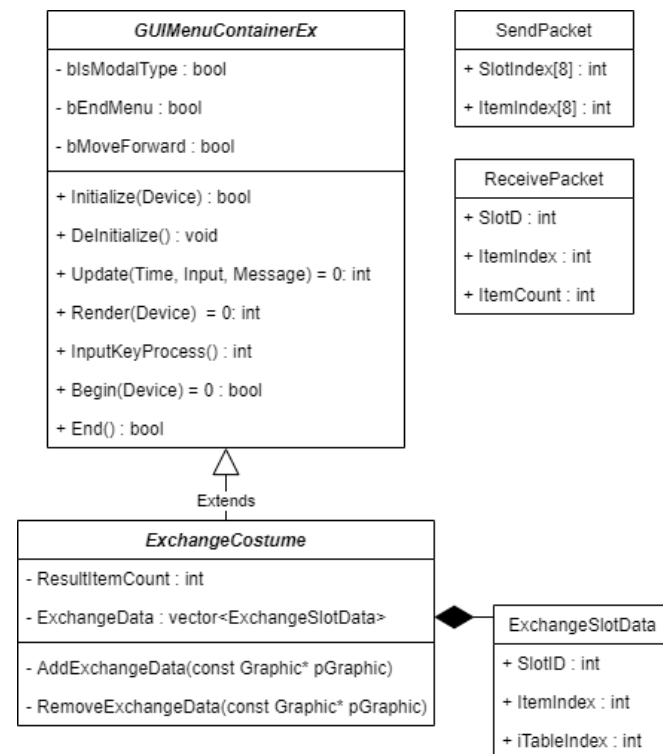


2. 프로젝트 개요

- **콘텐츠 개발 업무**
 - 태엽 옵션 계승 시스템
 - 태엽 옵션 계승



- 태엽 시스템을 이용해서 부여한 옵션을 다른 아이템으로 계승



2. 프로젝트 개요



- 콘텐츠 개발 업무
 - 펫 제련 시스템
 - 펫 분해 시스템



- 기획 테이블에 등록되어있는 펫을 분해하는 시스템

- 펫 분해 시스템

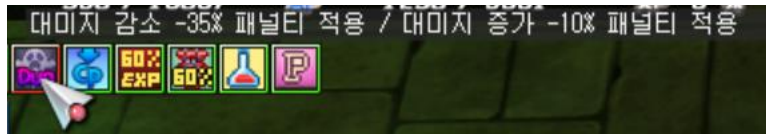


- 기획 테이블에 등록되어있는 테이블을 통해 펫을 강화하는 시스템

2. 프로젝트 개요



- 신규 던전 업데이트
 - 현자의 탑 인스턴스 던전 업데이트



- 신규 인스턴스에서 새로운 맵 디버프 시스템 추가
- 신규 필드 맵 업데이트 및 몬스터 업데이트 진행

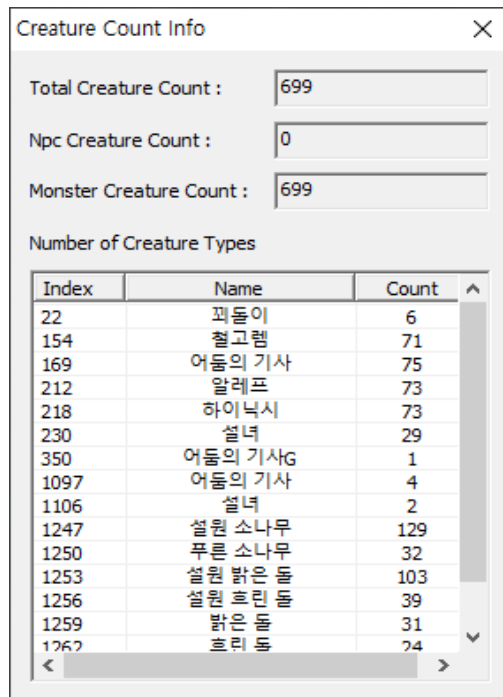
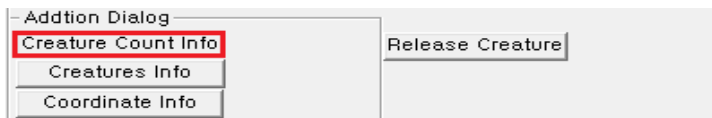
<i>LocalUser</i>
- SystemBuff[BUFF_SIZE] : int
- SystemDeBuff[BUFF_SIZE] : int
+ GetSystemBuff(BUFF_STATS_TYPE) : int
+ GetSystemDeBuff(BUFF_STATS_TYPE) : int
+ GetTotalBuff(BUFF_STATS_TYPE) : int
+ ReceiveSystemBuff(BYTE* pPcaket) void

BUFF_STAT_TYPE	ReceivePacket
+ BUFF_ATTACK	+ Hp : int
+ BUFF_MAGIC	+ Ap : int
...	+ BuffValue : int
+BUFF_END	+ BuffType : BUFF_STAT_TYPE

2. 프로젝트 개요



- 툴 개선 업무
 - 맵 툴 개선
 - 몬스터의 배치 정보 출력



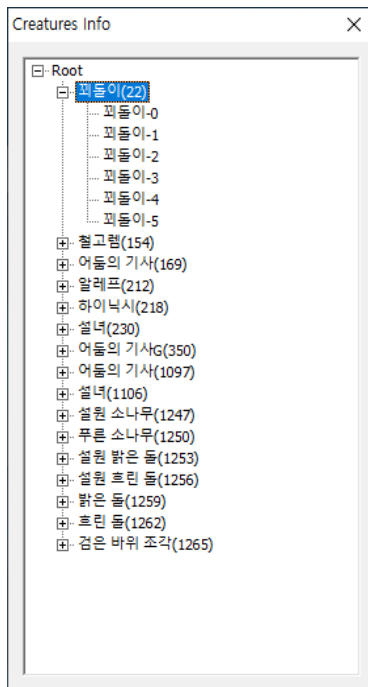
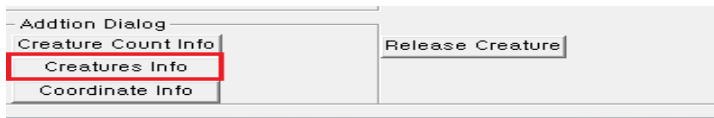
- Creature Count Info : 크리처의 개수 출력해주는 다이얼로그

1. Total Creature Count : 현재 맵에 있는 총 크리처의 수
2. Npc Creature Count : 현재 맵의 있는 NPC의 수
3. Npc Creature Count : 현재 맵의 있는 NPC의 수
 1. Index : Creature의 인덱스
 2. Name : 크리처의 이름
 3. Count : 해당 크리처의 수

2. 프로젝트 개요

• 툴 개선 업무

- 맵 툴 개선
- 몬스터의 배치 정보 출력



▪ Creatures Info : 현재 크리처의 정보를 볼 수 있는 다이얼로그

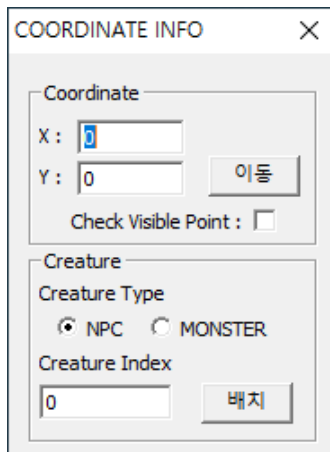
1. 탐색기형식에서 괴돌이는 이름, 괄호안에는 몬스터 인덱스가 출력됩니다.

Ex) 괴돌이-0을 더블클릭 할 시 해당 크리처의 위치로 이동합니다.
2. 제목 위치에서 우 클릭 시 RemoveCreatues가 나타나며 누를 시 하위 몬스터가 모두 삭제됩니다.

2. 프로젝트 개요

• 툴 개선 업무

- 맵 툴 개선
- 새로운 몬스터 배치 방식 추가



▪ Coordinate Info : 좌표관련 정보 Dialog

1. X,Y 좌표의 원하는 값을 입력 후 이동버튼을 누르면 이동
 2. Check Visible Point에 체크 시 해당 좌표에 이미지가 출력출력
 3. X,Y값이 유효한 상태에서 해당위치에 크리처를 배치하고 싶다면 해당 크리처 타입을 결정한 후에 배치를 누르면 몬스터가 배치
- 주의사항 : 크리처 배치 시 해당 몬스터 타입과 목록 확인
- Ex)NPC를 배치 할 때는 NPC탭과 NPC타입 체크, 몬스터를 배치 할 때는 Monster탭과 Monster 타입 선택

2. 프로젝트 개요



- 툴 개선 업무

- UI 툴 개선
 - UI 파일 로드 시 종료 이슈 수정 : 특정 텍스처 파일이 연결되어 있지 않을 경우 툴 클라이언트 종료 수정
 - UI 파일 형식 업데이트 : UI파일 데이터 형식에 노드 인덱스 값을 추가하여, 툴에서 복사 붙여 넣기 기능을 추가
- 데이터 테이블 업데이트
 - 새로운 콘텐츠 및 시스템이 추가 될 때 기획자가 요청한 데이터를 서버에서 사용하는 특정 데이터 형식 및 클라이언트에서 사용하는 데이터로 변환 작업

...

감사합니다

이장표

E-Mail : jpl1221@naver.com

핸드폰 : 010.2723.6769