1. 자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요

성실함이 저의 가장 큰 장점입니다. 저의 일을 미루지 않고, 매일 계획한 부분까지 끝내려고 노력합니다. 그래서 프로젝트를 시작하면, 다른 사람에게 피해를 주지 않도록 최대한 저의 맡은 부분을 빠르게 구현하려고 노력합니다. 다른 사람이 저를 기다리는 것이 아니라 제가 기다리려고 노력합니다. 또한 팀 프로젝트에서 의사소통이 중요한 부분 중 하나입니다. 그러나 저는 말주변이 많지 않아 다른 사람의 이야기를 잘 들어주는 성격입니다. 최대한 다른 사람의 이야기를 귀 기울이면서 그 사람과의 관계를 좋게 유지하려고 노력합니다.

단점은 걱정이 많은 것입니다. 예를 들어, 프로젝트에서 저의 구현 파트가 발견하지 못한 버그가 생길까 걱정을 많이 합니다. 그래서 이러한 저의 단점을 극복하기 위해 끊임없이 테스트를 하여 저의 실수와 걱정을 줄이려고 노력합니다.

1. 당사 입사지원하신 이유와 함께 지원하신 분야를 희망하는 이유, 그리고 면접관이 꼭 알아주었으면 하는 점을 적어주세요

저는 개발자가 되고 나서 게임이 아닌 다른 서비스를 개발하는 회사에서 시작했었습니다. 개발이라면 무엇이든 가능할 것 같다는 도전 정신으로 다른 서비스 업무의 개발을 시작했던 것 같습니다. 당시 개발하고 있는 서비스의 지식이 부족했던 저는 개발하는 동안 많은 어려움을 겪었습니다. 하지만 게임은 어릴 때부터 제가 가장 많이 즐겨했고, 이해도도 풍부하다고 생각합니다. 또한 제가 공부했던 IOCP를 활용할 수 있는 기회가 생겨서 지원을 했습니다.

저는 개인 프로젝트로 2D MMORPG 게임 서버와 클라이언트를 구현한 적이 있습니다. 서버는 IOCP 모델을 사용하여 제작했습니다. 서버 부하를 줄이기 위해 채널링과 섹터를 구현하였고, 패킷 처리를 워커 스레드가 담당했습니다. 처음에는 오브젝트 관리를 위해 stl과 mutex를 사용했습니다. 그러나 서버의 성능을 위해 tbb의 concurrent 컨테이너를 사용하였고 성능을 개선시켰습니다. 그 결과, 8000개 더미 클라이언트를 처리할 수 있었습니다.

1. 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요

평소에 저는 PC방에 가서 게임을 하는 것을 좋아합니다. 그래서 사람들이 PC방에서 불편하지 않고 쾌적하게 이용할 수 있도록 다양한 PC방 관리 서비스를 제작해보고 싶습니다. 아직은 부족한 저의 개발 실력이지만 팀원들과 의사소통도 잘하고, 팀원들의 피드백을 잘 받아 제가 부족했던 부분과 몰랐던 부분을 배우고 공부하고 싶습니다. 그래서 안정적이고 성능이 좋은 서버를 만드는 서버 개발자가 되고 싶습니다.