1. 이전 회사의 퇴사 사유

저는 이전 회사에서 다양한 프로젝트를 수행했습니다. 처음에는 C++을 주로 사용하여 개발을 진행했었지만, 시간이 지남에 따라 프로젝트의 특성이 웹 개발 쪽으로 더욱 집중되었습니다. 이 과정에서도 제가 C++을 학습하고 익히는 것에 대한 관심과 열정은 변함없었습니다. 그러나 웹 개발에 집중하다 보니 C++에 대한 실무 경험을 충분히 쌓지 못한 것을 느꼈습니다. 그래서 저는 이제까지의 C++ 학습과 경험을 보다 활용하여 더 다양한 프로젝트에 참여하고, C++ 개발자로서의 커리어를 더욱 견고하게 쌓고자 결정하게 되어 퇴사를 했습니다.

2. 퇴사후 1년간 지금까지 무엇을 했는지?

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.

4. 자유롭게 본인을 소개해 주시고 지원하신 분야에 적합하다고 생각하는 이유를 말씀해 주세요.

개발을 잘 하기 위해서는 프로그래밍뿐만 아니라, 자신이 개발하려는 것을 잘 알아야 한다고 생각합니다.

제가 잘 아는 것은 게임입니다. 특히 ‘메이플스토리’라는 게임을 가장 잘 알고 있습니다. 대학생 때부터 지금까지 매일 하고 있기에 자신 있고, 메이플스토리를 너무 좋아해서 넥슨 프라임을 유지했었습니다. 또한 MVP 등급 유지를 위한 프로그램도 개발하여, 메이플스토리 인벤에 배포한 적 있습니다. 그 결과 많은 사람들이 제 프로그램을 사용해 주셨습니다.

지원한 분야는 클라이언트, 서버를 같이 개발하는 것에 있어 저는 두 개다 같이 경험을 갖고 있습니다. 이전 회사에서 클라이언트와 서버를 함께 구현한 경험을 바탕으로 프로젝트 진행에 보다 효율적으로 기여할 수 있습니다. 또한 개인 프로젝트로 게임 서버와 메이플스토리 리소스를 활용하여 클라이언트를 제작한 경험은 메이플스토리 N 프로젝트에 빠르게 적응할 수 있습니다.

마지막으로 협업 능력에 있어 저는 팀원들과의 소통을 통해 지속적으로 테스트하고 피드백을 주고받았습니다. 받은 피드백을 적극적으로 수용하고 개선점을 파악하여 자신의 역량을 향상시키는 데 노력했습니다.

이러한 저의 경험들이 메이플스토리N 개발에 있어서 많은 도움이 될 것이라 확신하여 지원했습니다.