

**BETTER and BETTER**

---

매 시간 발전하는 개발자 **김웅섭**

# 소개

## 프로필

이름 : 김웅섭

생년월일 : 2006. 03. 27

전화번호 : 010-4060-1993

## 이력

2023 지방 기능 경기대회 출전

2024 지방 기능 경기대회 출전(5위)

2022 교내 여름방학 게임잼 출전

2023 교내 여름방학 게임잼 출전

2024 교과 우수상(게임 프로그래밍)

GTQ Excel 자격증

## 목차

---

1. 슬라임 디펜스
  2. 2023 전국 기능대회 연습작
  3. 2024 지방 기능대회 연습작
  4. 몬스터 스크램블
  5. 핀볼 좀비
  6. Escape From
  7. 3D Rendering
  8. 길찾기 알고리즘 연구
-

# 슬라임 디펜스

링크 :

<https://github.com/P...>

플랫폼 : 모바일

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 2

기획 1

개발 기간 : 1개월

역할 : 메인 프로그래밍

#출시 목적 #디펜스

#슬라임 #모바일



## ● 게임 설명

구글 플레이 스토어에 출시를 목적으로 만들던 디펜스 게임.

목표 : 모든 라운드 클리어 또는 최대한 오래 살아남는 것.

아군 슬라임은 같은 종류와 같은 레벨인 다른 슬라임과 합치면 된다. 이외에도 증강체, 구조물 파괴 등을 하여 전략적으로 스테이지를 클리어 해야되는 게임

## ● 데이터 파싱

Google Spread Sheet에서 데이터를 자동으로 파싱하여 사용

## ● 스택 시스템

UniRx, Dictionary를 사용해 스택 시스템 구현

## ● 최적화

Batching, Occlusion culling 등 사용

# 2023 전국 기능대회 연습

링크 :

<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 1

개발 기간 : 1개월

역할 : 메인 프로그래밍



## ● 게임 설명

2023 전국 기능경기대회에서 만들기 위하여 제작하였던 타워 디펜스 프로젝트

도우미로서 기능경기대회를 참여

## ● 빌보드 시스템

2.5D 구현을 위해 캐릭터에 적용

## ● Tween 시스템

Static class extension, Lerp를 이용해 구현

#2023 기능경기대회

#디펜스 게임 #2.5D

# 2024 지방 기능대회 연습

링크 :

<https://github.com/Pr...>

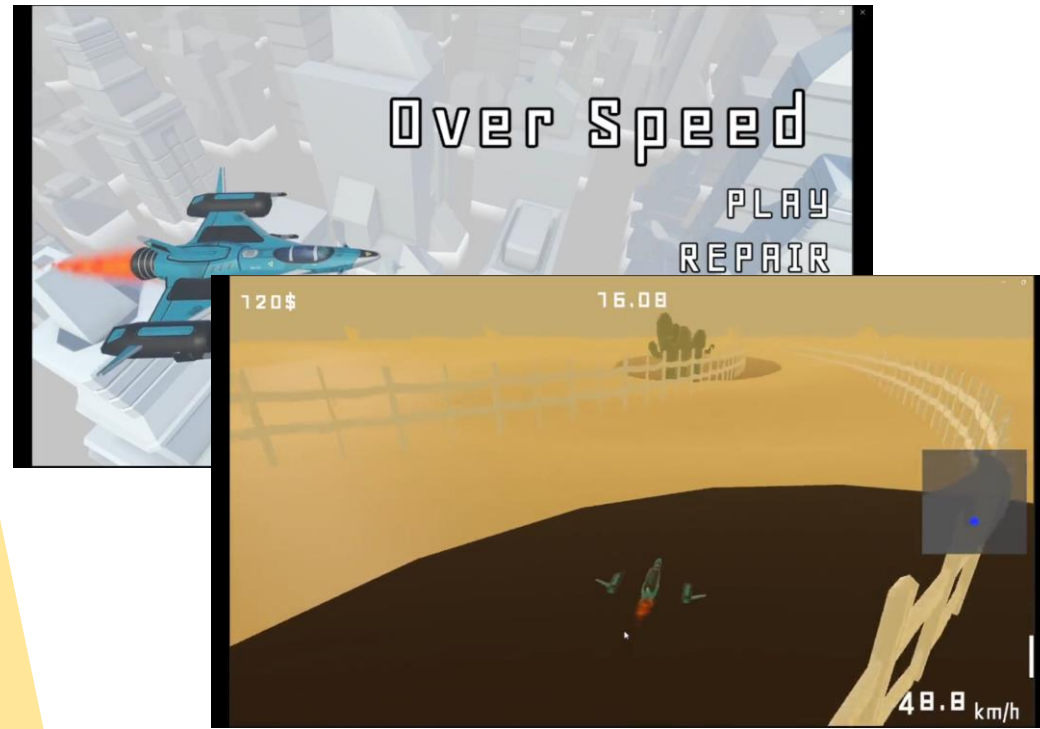
플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 1

개발 기간 : 1주일

역할 : 메인 프로그래밍



## ● 게임 설명

2024 지방 기능 경기대회를 나가기  
위하여 연습하였던 프로젝트

대회에서 5등(장려상)을 수상

## ● 움직임

Wheel Collider가 아닌 Sphere Collider를 사용

## ● Tween 시스템 구현

Static class extension, Lerp를 이용해 구현

#교내 게임잼 #핀볼 게임 #좀비

# 몬스터 스크램블

링크 :  
<https://github.com/P...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 1

그래픽 1

개발 기간 : 1개월

역할 : 메인 프로그래밍

#교내 과제 #뱀서 라이브

#Brotato #몬스터



## ● 게임 설명

교내에서 진행 했던 프로젝트

뱀파이어 서바이벌과 Brotato의  
강화 능력을 레퍼런스 삼아서 게임을  
기획

## ● 개발

빠른 속도를 위한 프리팹 중심의 개발

## ● Service Locator 패턴

Singleton 대신 사용하여 결합도를 낮춤

# 핀볼 좀비

링크 :

<https://github.com/ki...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 2

그래픽 1

기획 1

개발 기간 : 3일

역할 : 메인 프로그래밍

#교내 게임잼 #핀볼 게임 #좀비



## ● 게임 설명

1학년때, 교내에서 시행하였던 게임 잼에서 제작

계속해서 나오는 좀비들을 처치하고  
아이템을 먹어서 최대한 오래 살아남  
는 게임

메인 프로그래밍 작업

## ● 적 움직임 시스템

Dictionary를 사용하여 구현 및 관리

## ● 최적화

Object Pool 사용

# Escape From

링크 :

<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 2

그래픽 2

기획 1

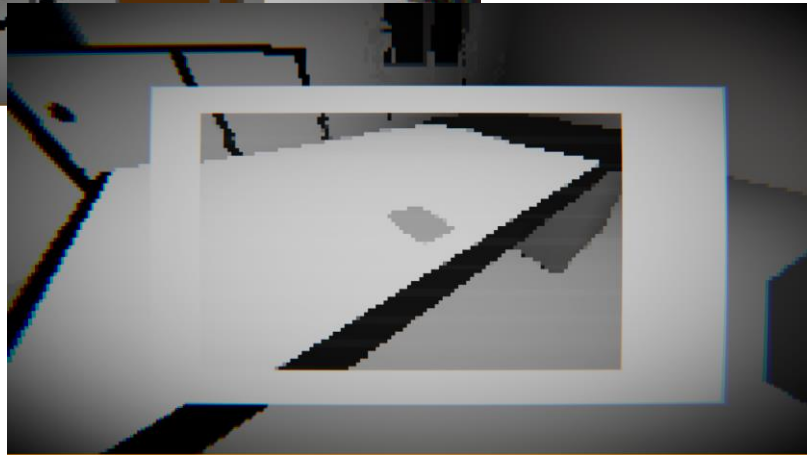
개발 기간 : 1개월

역할 : 메인 프로그래밍,

1층, 2층

#동아리 게임잼 #공포

#Pixelate



## ● 게임 설명

교내 동아리 게임잼에서  
제작했던 공포게임

작업자가 층을 맡아 작업을 했으며  
1층, 2층, 플레이어를 작업

IMSCARED라는 게임을  
레퍼런스로 해서 기획

## ● Custom Shader 제작

Pixelate, Retro Shader 구현 및 사용

## ● Custom Render Feature 제작

URP Pipeline Renderer에 Shader를 적용



# 3D Rendering

링크 :

<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

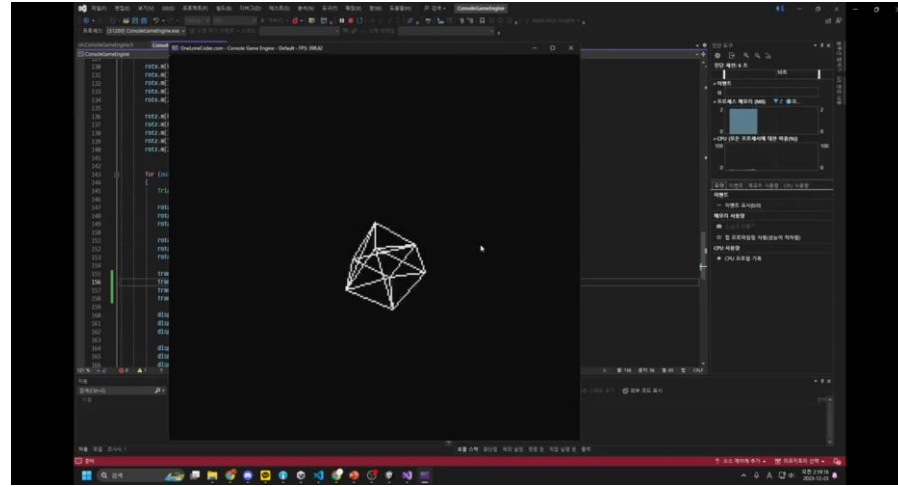
개발 인원 : 프로그래밍 1

개발 기간 : 1일

역할 : 메인 프로그래밍

#Rendering

# Math



## ● 수학

Camera Projection, Rotation Matrix

## ● 게임 설명

인터넷에서 우연찮게 찾아본 3D Object Rendering 영상에 호기심이 생겨서 연구한 프로젝트

3D Rendering 을 구현하기 위하여 삼각함수와 행렬의 사용법을 이해하고 연구

# 길찾기 알고리즘 연구

링크 :  
<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

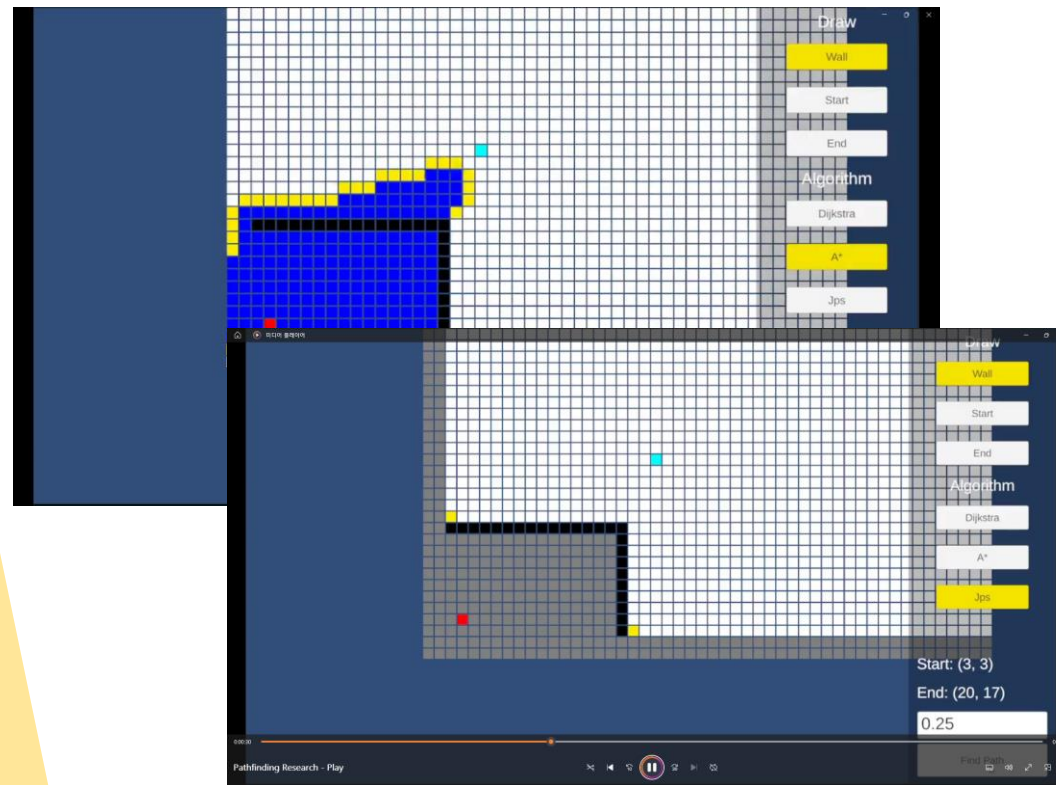
개발 인원 : 프로그래밍 1

개발 기간 : 2일

역할 : 메인 프로그래밍

#길찾기 알고리즘

#Astar #JPS



## ● 게임 설명

길찾기 알고리즘의 연구를 위하여 만들었던 프로젝트

A\*만 알고있었는데 우연히 알게된 JPS 알고리즘에 대하여 호기심을 가지게 되었고 그에 대한 코드를 구현하여 성능을 비교