

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

● 기획자와의 원활한 작업을 위한 데이터 파싱

● 옴저버 패턴을 통한 스탯 시스템 구현

● Batching, Occlusion culling 등의 최적화

2023 전국 기능대회 연습

링크 :

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

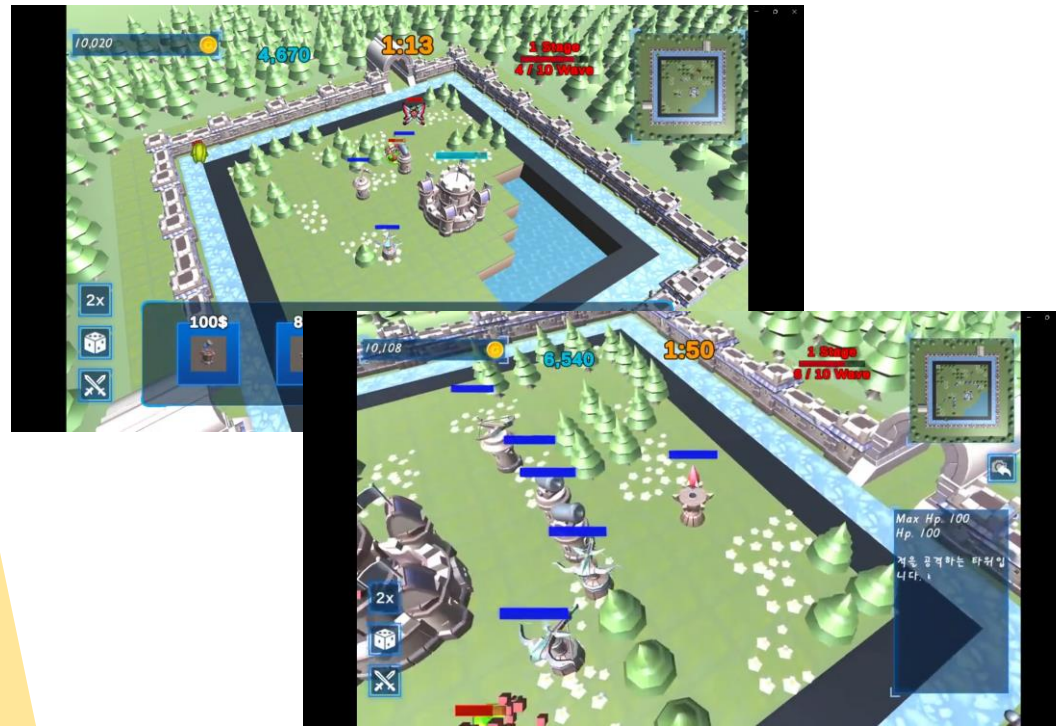
플랫폼 : 컴퓨터

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

● Tween 시스템 구현

#2023 기능경기대회

#디펜스 게임 #2.5D

2024 지방 기능대회 연습

링크 :

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

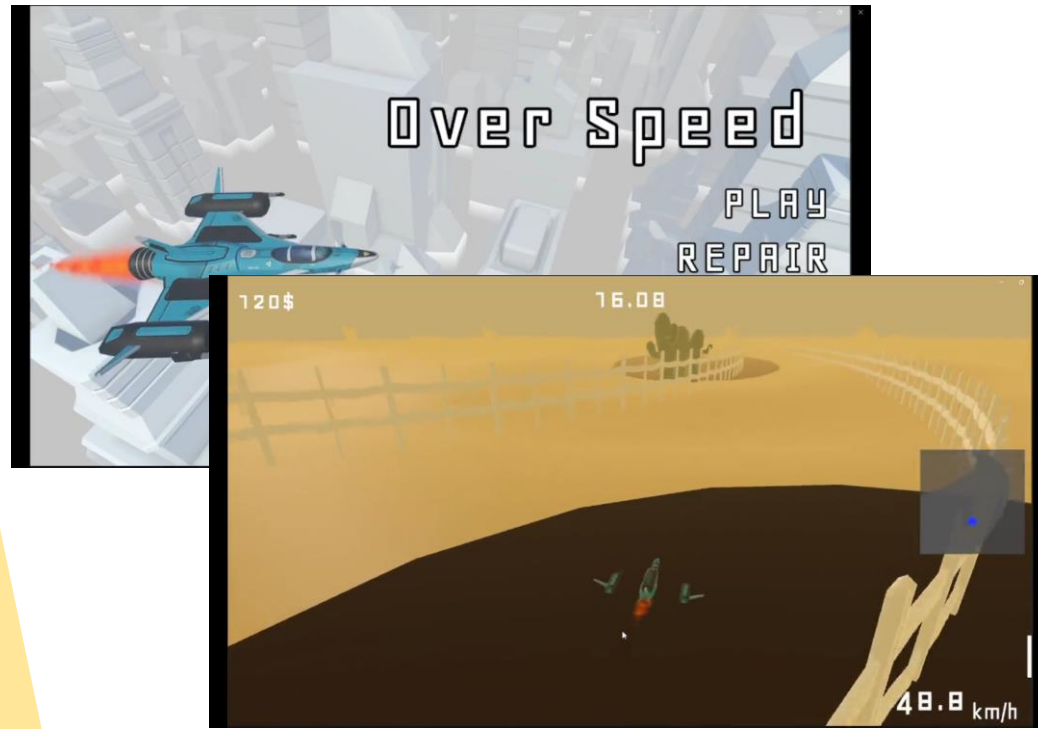
플랫폼 : 컴퓨터

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

- Sphere Collider를 사용해서 움직임을 구현
- Tween 시스템 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

● 프리팹 위주로 개발

● 서비스 로케이터 패턴을 사용

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 만든 게임

메인 프로그래밍 작업

● Dictionary를 사용한 맵 시스템

● ObjectPool 사용

Escape From

링크 :

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

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 2

그래픽 2

기획 1

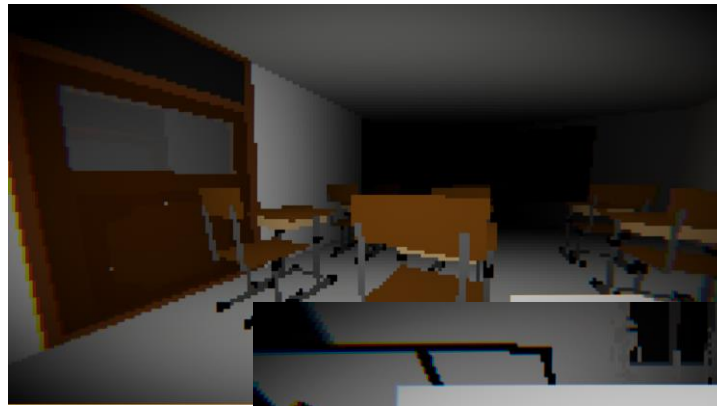
개발 기간 : 1개월

역할 : 메인 프로그래밍,

1층, 2층

#동아리 게임잼 #공포

#픽셀레이트



● 게임 설명

교내 동아리 게임잼에서
제작했던 공포게임

작업자가 층을 맡아 작업을 했으며
1층, 2층, 플레이어를 작업

IMSCARED라는 게임을
레퍼런스로 해서 기획

● Pixelate, Retro 셰이더 작업

● Render Feature 사용

3D Rendering

링크 :
<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

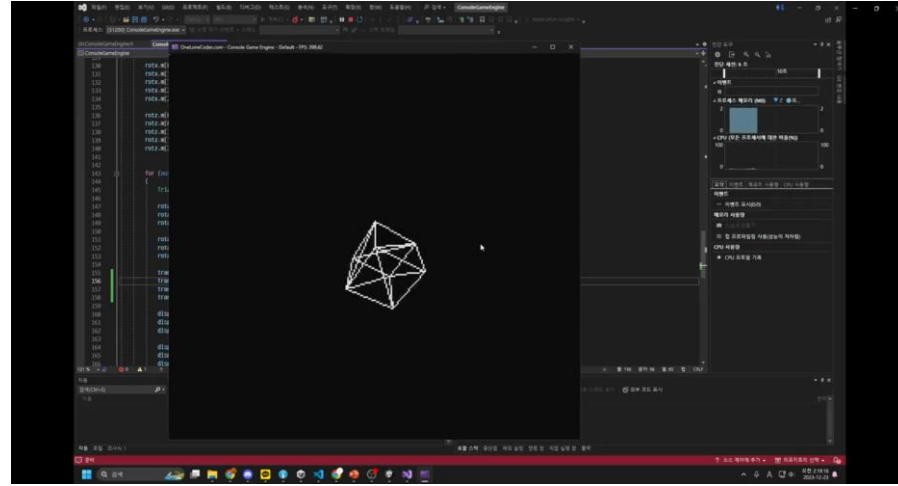
사용 언어 : C#

개발 인원 : 프로그래밍 1

개발 기간 : 1일

역할 : 메인 프로그래밍

#교내 게임잼 #핀볼 게임 #좀비



● 게임 설명

인터넷에서 우연찮게 찾아본 3D
Object Rendering 영상에 호기심
이 생겨서 연구한 프로젝트

3D Rendering 을 구현하기 위하여
삼각함수와 행렬의 사용법을 이해하
고 연구

● Camera Projection, Rotation Matrix

길찾기 알고리즘 연구

링크 :
<https://github.com/Pr...>

플랫폼 : 컴퓨터

사용 언어 : C#

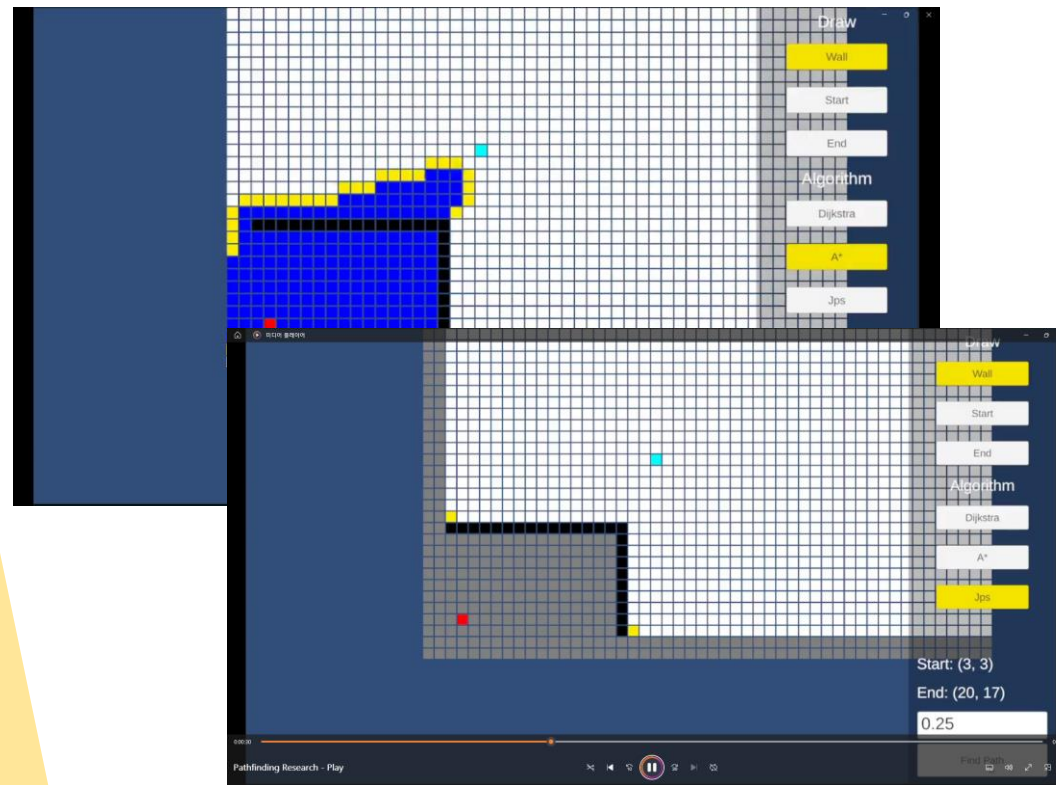
개발 인원 : 프로그래밍 1

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