

# 경력기술서

총 경력 4년 6개월

[ NXU ] 3년 6개월 (2019.07.15 – 재직중)

부서 및 직책	팬덤시티 개발팀 - 사원 (2019.07.15 – 2020.06.18) 팬덤시티 개발팀 - 파트장 (2020.06.19 – )
담당직무	프로그래머
개발환경	Unity, visual studio, ASP.net 4.5, Redis, Jenkins, SVN, AWS Windows&Linux 서버 운용, AWS CloudFront&S3 버킷 운용
업무내용	<p>1) 팬덤시티 게임 내 주요 콘텐츠 및 시스템 개발</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 서버 결투장, 필멸전, 일기토, 주요 이벤트, 인구연구소, 명예의전당 등 다양한 콘텐츠를 제작하고, 유저들에게 제공하여 색다른 재미를 제공했습니다. Unity로 클라이언트 단을 개발하고, .net 4.5와 Redis DB를 이용하여 서버 단을 개발했습니다.</li><li>- 코드 구조를 개선하고, DB에 대한 접근을 줄이면서 전투 공식을 개선했습니다. 개선을 통해 로직 수행시간이 줄어들어 좀 더 빠른 서비스를 제공했습니다.</li><li>- AWS CloudWatch와 Telegram을 연동하여, 유저들에게 발생하는 비정상적인 패킷이나 에러를 파악하여 즉각 조치했습니다. 이를 바탕으로 유저들에게 안정적인 서버 환경을 제공했습니다.</li><li>- 기존 구글, 페이스북 로그인만 제공하던 상태에서 자체 로그인 서비스로 좀 더 접근성이 편하게 만들었습니다. 계정 정보는 자체 DB에 저장하여 관리하였고, 계정 정보는 SHA256을 사용하여 암호화했습니다.</li><li>- 평소 유저들이 인 게임에서 불편하거나 정보 제공이 부족하던 부분을 수집하고, 유저들의 건의에 맞게 수정, 개발하여 유저들의 편의성을 개선하였습니다.</li></ul>

## 2) 팬덤시티 게임 외 시스템 개발 및 개선

- 기존에 클라이언트 푸시만으로 제공되던 서비스에는 한계가 있음을 느끼고 Firebase Cloud Messaging 서비스를 이용하여 운영팀에서 원할 때 푸시를 할 수 있게 개선했습니다.
- 각 서버에서의 유저들의 DAU, PU 등의 지표를 종합하여, 사업팀과 서버들의 방향성을 정한 뒤 서버 통합이나 서버 이전을 진행했습니다.  
비슷한 서버들끼리 통합, 이전을 진행하며 플레이 스타일에 맞는 새로운 유저들을 매칭시키니 좀 더 활기찬 서버가 되었고 지표도 좋아지게 되었습니다.
- 구글 플레이 스토어나 SDK에 필요한 경우 Unity 버전업을 진행했습니다. 새로운 버전에 맞게 새로운 빌드 환경을 구축하고, 부가적인 유니티 세팅을 바꾸면서 사내 개발환경을 발전시켰습니다.
- 기존에 Windows로 모두 사용하던 서버 운영체제를 일부 Linux 운영체제로 변경하였습니다.  
Redis DB 서버를 Linux 운영체제로 변경하여 좀 더 빠르고 안정적인 서버 환경을 제공하고, 서버 비용도 절감할 수 있었습니다.
- 기존에 BATCH 파일을 이용해 수동으로 진행하던 서버 패치 방식에서 Jenkins를 도입하여 자동화하고, 더 효율적인 서버 패치 시스템으로 개선했습니다.
- Facebook, Adjust 등 다양한 SDK를 연동하여 다른 부서에서의 업무가 효율적으로 진행될 수 있도록 제공했습니다.
- 기존에 AWS S3 버킷만을 이용하여 제공하던 CDN을 CloudFront도 도입하여 더 빠르고 비용도 저렴한 CDN 서비스로 개선하였습니다.

## 3) 서버 관리

- AWS 인스턴스를 직접 관리하여 프로젝트에 맞는 서버로 세팅했습니다. 최대한의 효율을 끌어낼 수 있는 서버를 분석하고 유지 보수를 진행했습니다.
- AWS CloudWatch와 Telegram을 연동하여, 인스턴스 멈춤, CPU 이상 감지 같은 서버의 비정상적인 작동을 실시간으로 확인하고, 조치할 수 있도록 만들었습니다.

- AWS Auto Scaling을 이용하여 유저들의 플레이가 적은 시간대에는 서버를 줄이고, 플레이가 많은 시간대에는 서버를 늘리면서 효율적인 서버 구조를 만들었습니다.
- AWS 협력 업체인 메가존 개발자들과 직접 소통하는 통로를 만들었습니다. 메가존 개발자들에게 AWS의 새로운 기술을 배우고 적용하며 효율적인 서버 관리를 진행했습니다.

#### 4) 글로벌 서비스

- 일본, 동남아 서비스를 위해 현지화 작업을 진행했습니다. 각 국가에 맞는 언어 제공을 하고, 각 국가의 물가 상황에 맞게 패키지를 수정 보완하여 출시했습니다.

#### 5) 팀원 관리 및 일정 관리

- 팀원들의 업무 성향과 장, 단점을 이해하고 팀원들의 장점을 최대한 발휘할 수 있는 업무를 배정하여 안정적인 업데이트를 준비했습니다.

팀원들과 많은 이야기를 나누며, 불편하거나 업무에 방해되는 것들은 없애고 개선사항은 적극적으로 수렴하여 좀 더 좋은 환경에서 업무 할 수 있도록 노력했습니다.

#### 6) 프로젝트 관리 및 협업툴

- 프로젝트는 사내 NAS 서버를 구축하고, SVN을 사용했습니다. SVN은 TortoiseSVN을 통해 사용했습니다.

사내 메신저는 Flow를 이용했고, 프로젝트 일정 관리나 업무 배분 역시 Flow의 프로젝트 관리를 통해 업무를 진행했습니다. 다만, 글로벌 서비스에 필요한 경우 Line, Skype 다른 메신저를 통해 소통했습니다.

[ OOZOO ] 1년 (2016.06.27 – 2017.06.23)

부서 및 직책	엑소스사가 개발팀 - 사원
담당직무	클라이언트 프로그래머
개발환경	Unity, visual studio, git, SourceTree
업무내용	<p>1) 엑소스사가 게임 내 콘텐츠 개발</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 신규 캐릭터의 밸런스를 테스트하고 콘셉에 맞는 신규 스킬을 제작했습니다.</li><li>- 콘텐츠의 UI 연결 작업을 진행했습니다.</li><li>- 유저들의 다양한 의견을 종합하여 기획팀과 논의 후 유저들이 불편해하는 부분의 편의성을 개선했습니다.</li></ul> <p>2) 글로벌 서비스</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 동남아에 맞는 언어를 제공하고, 언어 변경을 통해 원하는 언어의 게임 환경을 제공했습니다.</li></ul>
퇴사사유	프로젝트 종료로 인한 팀 해체.