

개발 포트폴리오

프로젝트 명	2D 카드 게임		
제작 기간	2020.04.17 ~ 개발 중	컨텐츠 분류	2D 모바일 게임
상세내용	<div>10-30 대 유저를 타겟으로 한 카드 모바일 게임</div> <div>-특징</div> <div><div>1. 2인, 3인, 4인 오토 매칭이 가능 함</div><div>2. 게임 연결 끊길 시 재접속 가능</div><div>3. 각 숫자마다 다른 이미지 로드</div><div>4. 2인, 3인, 4인 플레이시 각각 다른 룰 적용</div><div>5. 인벤토리, 상점, 메일 기능 제공</div></div> <div>-기능</div> <div><div>1. 로그인 기능</div><div>2. 인벤토리 장착 기능</div><div>3. 메일 함 기능</div><div>4. 게임 연동 로직 (게임 플레이 기능) / 데이터 로드</div><div>5. 게임 종료 및 재대결 기능</div><div>6. 게임 동기화 및 카운트 다운</div><div>7. 게임연결 끊길 시 재접속 기능</div><div>8. 운영툴 기능 메일 전송, 유저 정보 조회 가능</div></div>		
개발환경	<div>[Front-End]</div> <div>Unity 2020.3.0</div> <div>GitHub/Git desktop</div> <div>[Back-End]</div> <div>서버 DB - Mysql</div> <div>ORM - Dapper,</div> <div>운영툴 - ASP.NET CORE 3.1</div> <div>서버 - .NET FRAMWORK 4.7, Protobuf (C#)</div>		
구성원	2명	본인 역할 및 적용 기술	<div>1. 클라이언트, 서버 모두 구현</div> <div>2. 운영툴 구현 (ASP.NET CORE 3.1, MVC플랫폼)</div> <div>3. ORM으로 Dapper활용</div> <div>4. 로비, 게임 로직, 인증 쓰레드 나누어 멀티쓰레드 활용</div>
팀 역할	팀장		
주요성과	<div>게임 서버와 클라이언트를 모두 개발하면서 패킷 레이어 분리, 바인딩을 구현하며 코드를 읽기 쉽도록 만들었습니다. 또한, 게임 방(Room)들을 각각 다른 쓰레드로 나누면서 유저의 트래픽을 분산했습니다. 그리고 초기 접속 때 DB에서 계정 데이터를 읽는 부분은 로비 쓰레드에서 느리기 때문에 로그인쪽은 따로 LoginThread를 나누었고, 유저가 악의로 패킷을 여러번 전송하지 않기 위해 서버와 클라부분 모두 lock처리를 하였습니다. 멀티쓰레드를 사용했지만 로직들을 lock로 감싸는 것을 되도록 피했고 처음부터 모든 로직을 구현하면서 서버 개발의 프로세스를 제대로 공부 할 수 있었습니다.</div>		

로그인 (사용자 계정관리)

The screenshot shows the LUKIPELEU login interface on the left and its database schema on the right. The interface has a dark background with the title 'LUKIPELEU' in red and blue. Below the title is a text input field labeled 'Enter text...' and a 'Login' button. The database schema on the right shows a table named 'lucifer_login' with columns: uid, loginId, platformType, countryCode, market, osVersion, language, lastLogin, isRemoved, regDate, and state. The 'lucifer_login' table is expanded, showing its structure and a list of test users.

Database Schema: lucifer_login

uid	loginId	platformType	countryCode	market	osVersion	language	lastLogin	isRemoved	regDate	state
1	test1	Android	Korea	1	12	Korean	2020-06-20 14:58:58	0	2020-05-08 14:58:58	0
2	test2	Android	Korea	0	Android	Korean	2020-06-20 15:28:00	0	2020-05-08 14:58:58	0
3	test3	Android	Korea	1	12	Korean	2020-05-08 14:58:58	0	1992-07-30 00:00:00	0
4	test4	Android	Korea	1	12	Korean	2020-05-08 14:58:58	0	1992-07-30 00:00:00	0
5	test5	Android	Korea	1	12	Korean	2020-05-08 14:58:58	0	1992-07-30 00:00:00	0
6	test6	Android	Korea	1	12	Korean	2020-05-08 14:58:58	0	1992-07-30 00:00:00	0

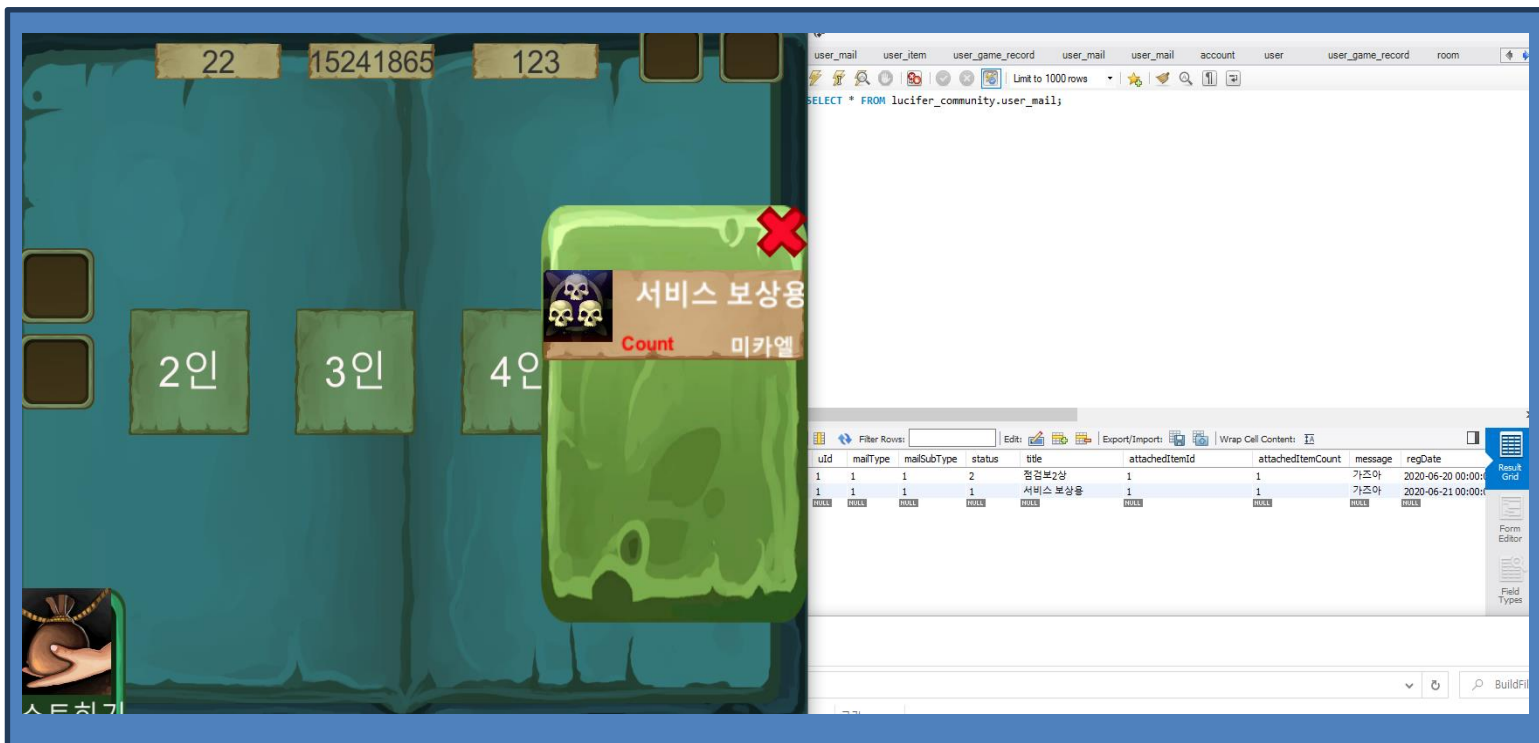
인벤토리 기능

The screenshot shows the LUKIPELEU inventory interface on the left and its database schema on the right. The interface has a dark background with the title 'LUKIPELEU' in red and blue. Below the title are two text input fields labeled '22' and '15241865'. Below these are six buttons with icons and labels: '오딘 Button', '로키 Button', '미카엘 Button', '프리스트 Button', '메두사 Button', and '헤라클레스 Button'. The database schema on the right shows a table named 'lucifer_community' with columns: uid, itemId, itemCount, regDate, and updateDate. The 'lucifer_community' table is expanded, showing its structure and a list of test users.

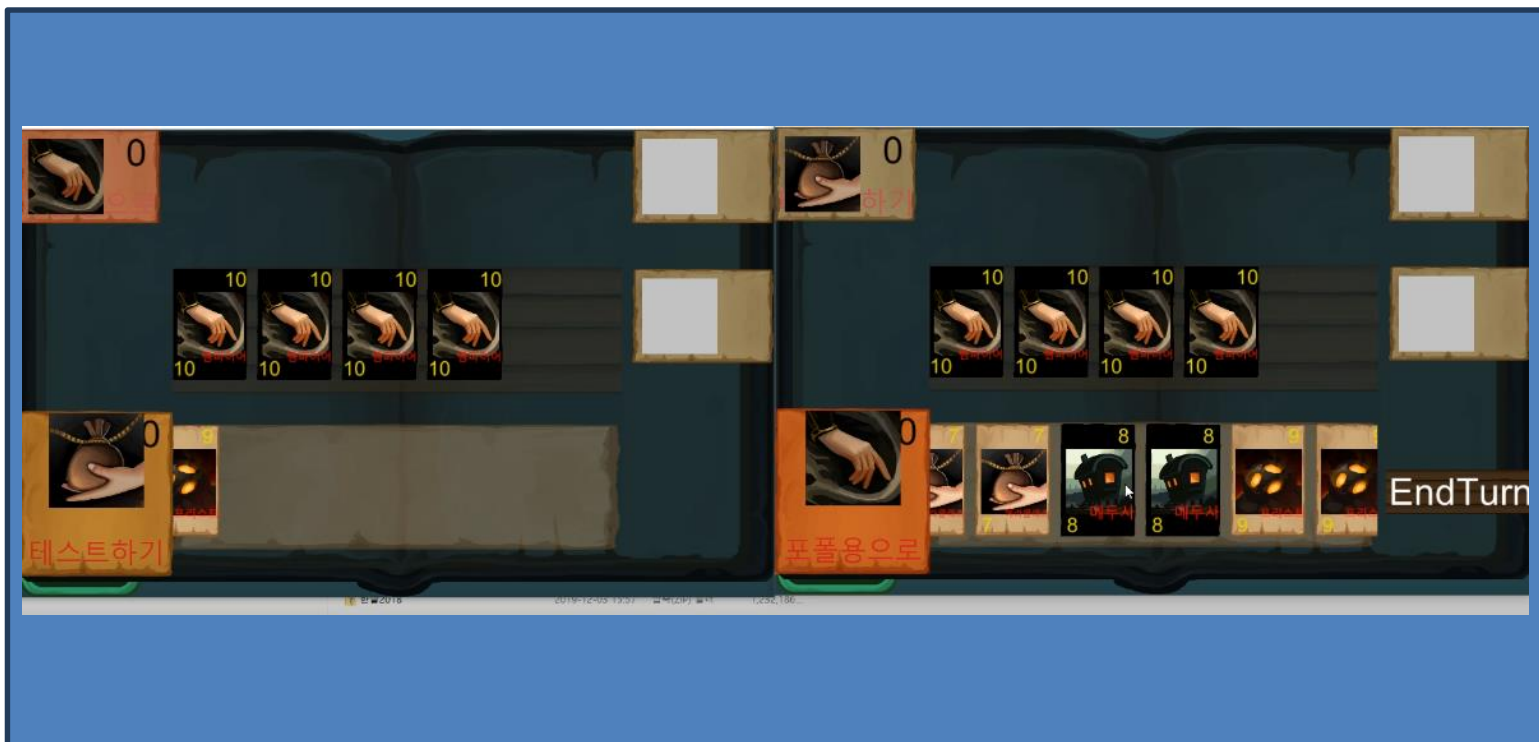
Database Schema: lucifer_community

uid	itemId	itemCount	regDate	updateDate
1	3	1	2020-06-18 15:57:41	2020-06-18 15:57:41
1	4	1	2020-06-18 17:40:21	2020-06-18 17:40:21
1	1	1	2020-06-19 15:04:44	2020-06-19 15:04:44
2	1	1	2020-06-21 16:33:09	2020-06-21 16:33:09
1	9	1	2020-06-21 16:37:12	2020-06-21 16:37:12
1	8	1	2020-06-21 16:37:14	2020-06-21 16:37:14
1	7	1	2020-06-21 16:37:16	2020-06-21 16:37:16
2	10	1	2020-06-21 16:52:54	2020-06-21 16:52:54
2	4	1	2020-06-21 16:56:25	2020-06-21 16:56:25
2	5	1	2020-06-21 16:56:27	2020-06-21 16:56:27

메일함 기능



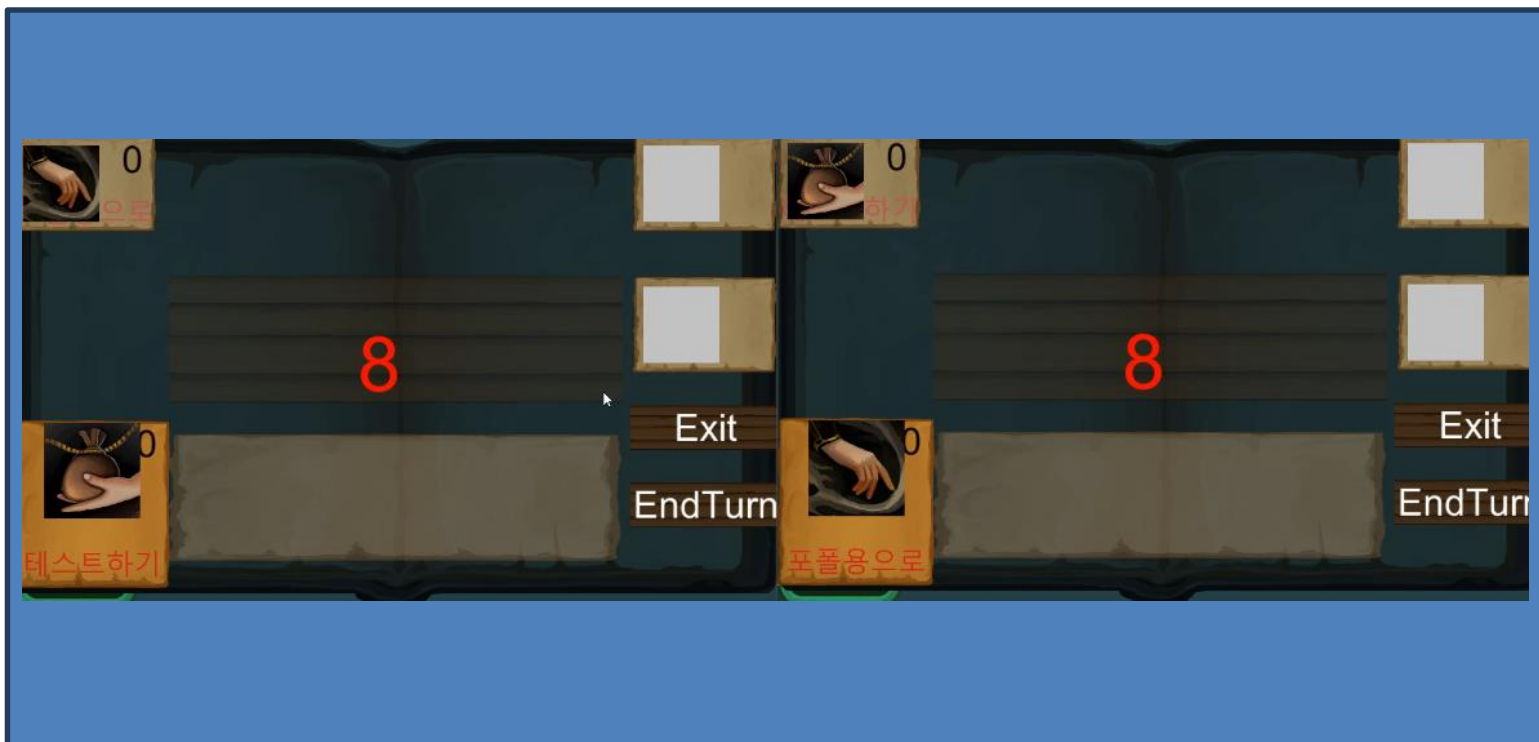
게임 연동 로직/ 데이터 로드



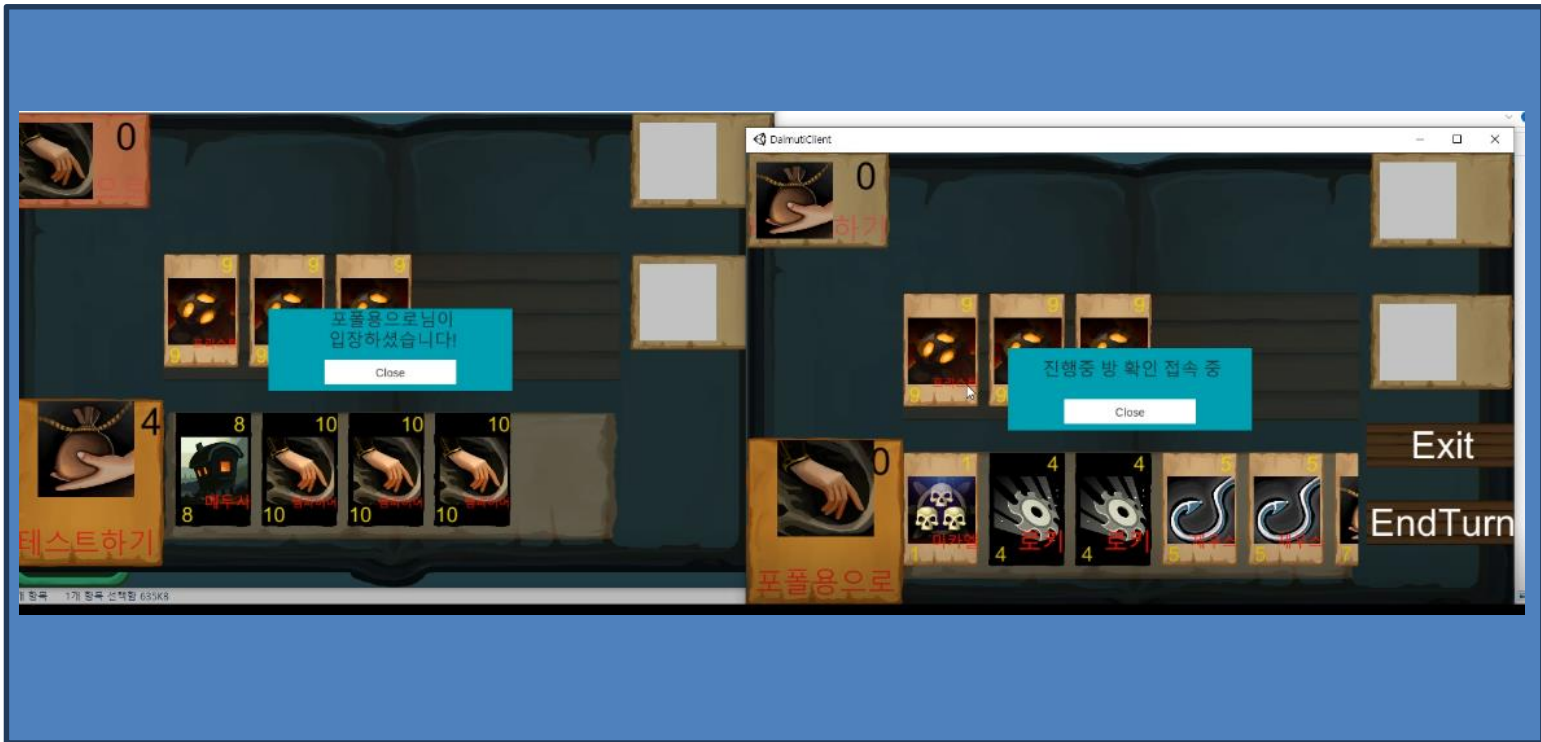
게임 종료 및 재대결



게임 동기화 시작시 카운트 다운



게임 재접속



게임 운영툴 조회

