


# 포트폴리오

## 프로필 & 요약

프로필			
	성명	한글	유민경
		영문	Minkyong Yu
	생년월일	1999.03.22	
	성별	여	
	연락처	010.5879.0247	
	이메일	Mingyeongyu8@gmail.com	
	github	<a href="https://github.com/Yuminkyong">https://github.com/Yuminkyong</a>	
	선호하는 게임장르	RPG, 캐주얼, 전략 등	

꾸준히 coding test 문제 풀이, 개인 개발을 하며 github 관리.



**Yuminkyong**  
Yuminkyong


I am studying java and c, c++, c#, python.  
In particular, I am interested in natural language processing and sentiment analysis. Also, I am studying Unity too)

Edit profile

4 followers · 5 following

Korea

Organizations



Overview Repositories 14 Projects Packages Stars

Popular repositories

**Front\_end** Public

Studying front-end

PHP

**ShootingGame** Public

Make a shooting game like "GALAGA"

**2022\_StatePattern** Public

C#

**RA** Public

2019~ing

**2021\_Hackathon** Public

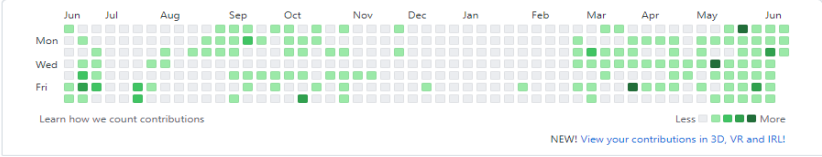
2021\_Hackathon\_Daily job offer service app

**AcademicActivites** Public

2019~2022 my academic activities or curricular activities

222 contributions in the last year

Contribution settings



Learn how we count contributions

Less More

NEW! View your contributions in 3D, VR and IRL!

Contribution activity

June 2022

Created 26 commits in 1 repository

[Yuminkyong/study\\_self](#) 26 commits

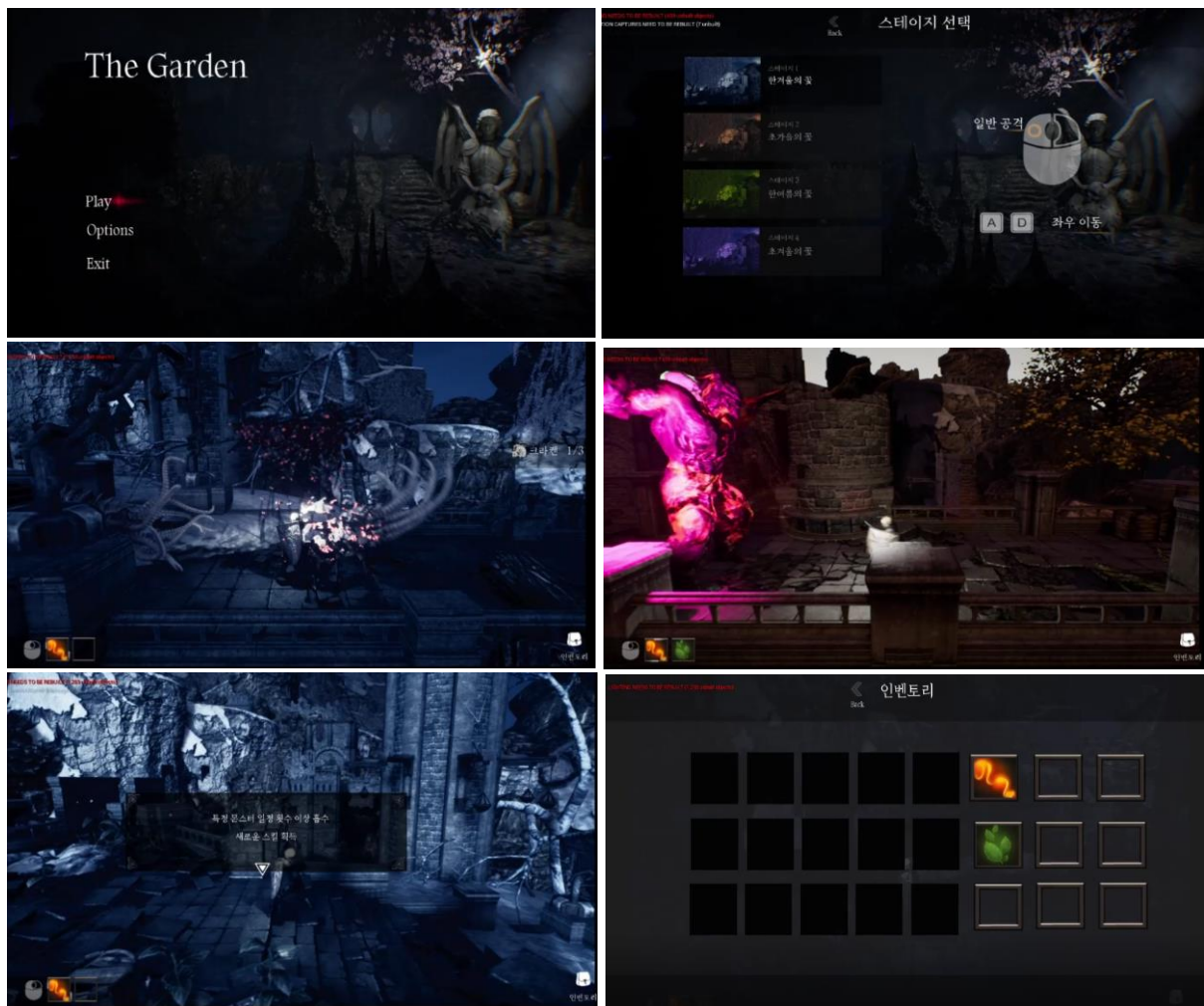
2022

2021

2020

2019

## 1. The Garden



장르	3d 횡스크롤 액션, 메트로배니아
게임엔진	Unreal Engine 4
개발 인원	1인
제작 기간	2022.03~06 (2학기 전시회 때 내용 추가)
링크	<a href="https://youtu.be/D17q6HZxwAw">https://youtu.be/D17q6HZxwAw</a>
요약 및 구현 내용	

### 1. 요약

게임 '그라임'에서 착안한 게임으로, 어떤 곳으로 다시 살아난 해골이 자신의 부활 이유를 찾아 떠나는 여정을 그림

### 2. 구현 내용

- 스테이지 저장 및 클리어 정보는 instance 선언하여 global하게 접근할 수 있게 구현
- 특정 몬스터를 일정 횟수 이상 죽이면 새로운 skill을 획득할 수 있는 system 구현. 이 때 사용

---

하는 monster 객체의 정보는 component 선언하여 관리 및 구현

-Player 연계 공격 및 획득한 skill을 선택적으로 사용할 수 있게 하여 역동적인 play 가능하게 구현

-각 열의 이름과 유형이 동일한 구조체를 선언해 DataTable을 만들고 USTRUCT, GENERATED\_BODY 매크로 사용하여 에디터 인터페이스에서 관리. 이를 통해 player skill book의 정보를 담은 .csv파일을 관리 및 활용

- AnimMontage와 AnimInstance 기반의 C++ 클래스를 사용하여 애니메이션 동작. AnimNotify 사용하여 애니메이션 타이밍 조절 및 C++ 함수 실행하게 구현

-Blend Space 사용하여 boss animation 부자연스러움 보완

-키 입력에 따른 동작 구현부를 SetupPlayerInputComponent를 활용하여 state machine에서 사용해 조절

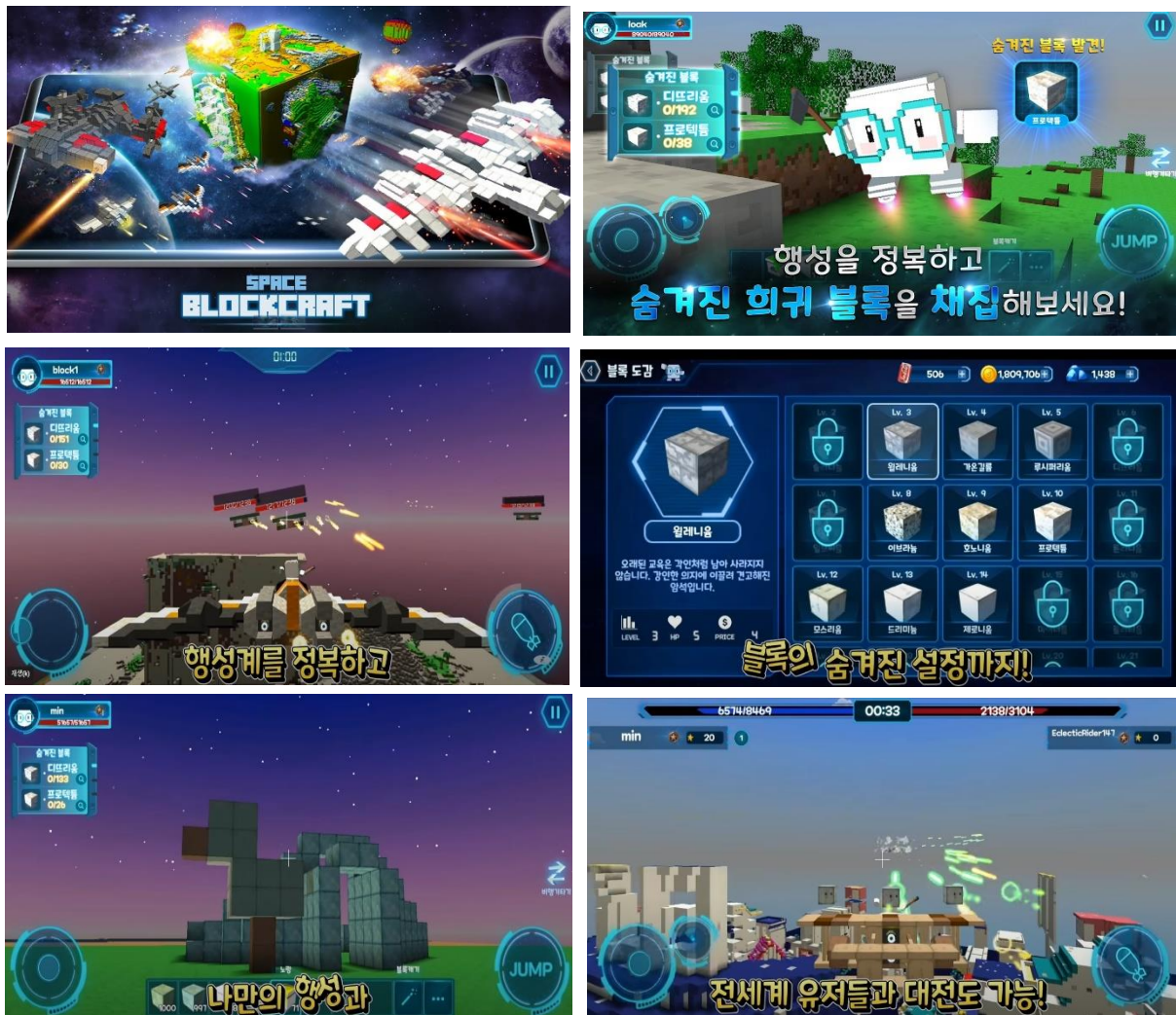
-Black Board, Behavior tree 사용하여 일반, 보스 몬스터의 AI 구현

### 3. 기타

-졸업 전시회까지 stage 추가 및 레벨 디자인 변경, skill system 강화, 스토리 시네마틱 영상 등이 추가될 예정

---

## 2. Space Block Craft



장르	3D 액션 RPG
게임엔진	Unity
개발사	CW Games
제작 기간	2021.07~2022.01
링크	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cwgames.spaceblockcraft">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cwgames.spaceblockcraft</a> <a href="https://www.youtube.com/channel/UCSYyc-VU6MojzCT7MLIQe0w">https://www.youtube.com/channel/UCSYyc-VU6MojzCT7MLIQe0w</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DS-Qycvhkw8">https://www.youtube.com/watch?v=DS-Qycvhkw8</a> – 2:57~3:24 <a href="https://github.com/Yuminkyong/SpaceBlockCraft">https://github.com/Yuminkyong/SpaceBlockCraft</a>
요약 및 구현 내용	

### 1. 요약

CW Games에 인턴(2021.07~09), 클라이언트 개발자(2021.09~2022.01) 재직 중에 개발한 게임으로, pvp, Story mode 등을 통해 블록을 캐고 자신의 비행기와 행성을 꾸미는 이야기.

---

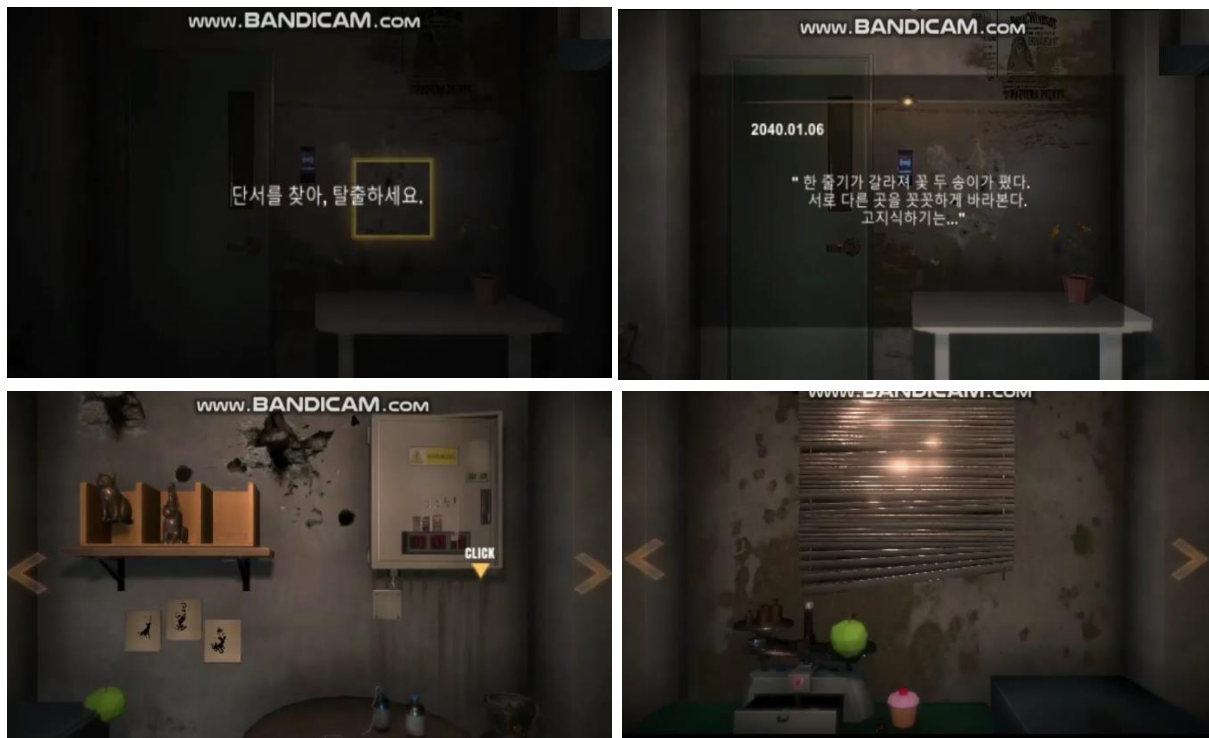
## 2. 구현 내용

- UI 개발 및 Player 정보 robo3t, node.js 등을 활용해 받아와 필요한 부분에 정보를 나타낼 수 있게 구현
- 엑셀에서 관리 중이던 상점, stage 별 몬스터 스탯 등을 .tsv 파일로 불러와 필요 정보를 사용
- 메인 화면, 인게임, 인벤토리 UI 수정 및 개발
- 기존 메인 화면 DB 전송 코드 수정
- 블록 합성 시스템에서 사용하던 계산식의 loof가 끝나지 않아 발생했던 문제를 파악 후 계산식과 코드 수정을 통해 수정
- 상점, 캐릭터 프로필 등 구현
- google ads 사용하여 광고 후 보상받는 시스템 구현

## 3. 기타

- 기존 게임의 코드분석 및 신규 기능 개발 등을 진행.
  - 맵 생성 및 비행기의 정보를 바이너리 파일로 관리하여 사용. 이를 위한 공부를 진행.
  - 벽 뚫림, 미끄러짐 등 Unity 물리 엔진에서 사용하는 몇몇 문제들을 파악하고 여러 시도를 통해 해결.
  - CWGames 내에서 개발을 용이하게 하기 위해 별도의 헤더 파일 등을 생성하여 게임 로직 관리 및 직관적인 tool을 만들었는데, 해당 부분의 코드를 공부하며 Unty Game Scene 정보를 받아와 카메라 위치 자동 설정, 시나리오 시스템 등을 개발
-

### 3. Calling Me



장르	3D 방탈출
게임엔진	Unity
개발 인원	1명
제작 기간	2021.03~2021.06
요약 및 구현 내용	

#### 1. 요약

3D 방탈출 게임 기획 및 개발

#### 2. 구현 내용

- Raycast 사용하여 3D 상의 물체의 위치 값을 평면으로 받아와 조정 및 이동할 수 있게 구현
- 그림과 일치하는 퍼즐, 직소 퍼즐, 저울의 무게 맞추기 총 3가지의 퍼즐 구현
- 인벤토리 및 아이템이 적재적소의 id에 사용되었을 경우 방탈출 가능
- 아이템 및 인벤토리 array 관리 및 휴리스틱 사용하여 id 크기 별 인벤토리 정리하게 구현



#### 4. 꿈의 파편



장르	3D RPG
게임엔진	Unity
개발 인원	2명
제작 기간	2021.04~2021.06
요약 및 구현 내용	

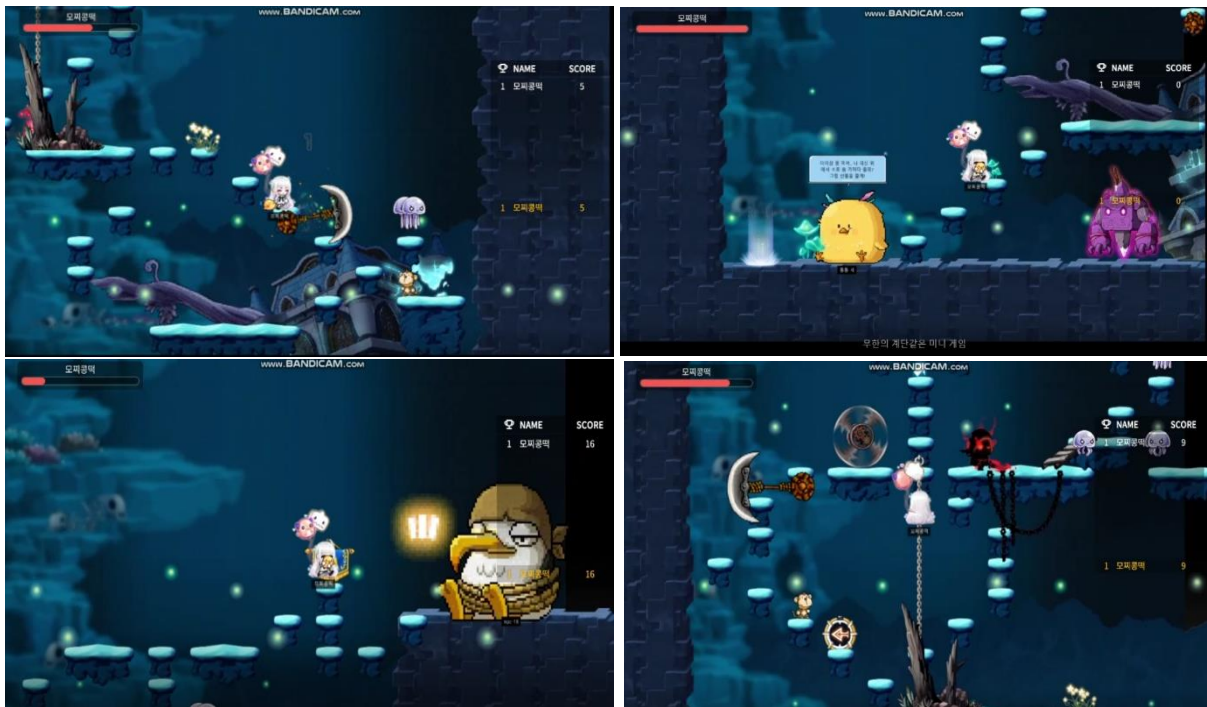
##### 1. 요약

RPG 게임 기획 및 개발. Stage 4 중 stage 1, 2를 맡아 개발

##### 2. 구현 내용

- Monster AI Navigation을 사용해 구현
- 아이템 창의 슬롯 array로 관리 및 활용
- 플레이어의 일반 공격, 콤보 공격, skill, 이동 구현
- 미로 속 퍼즐 게임 시스템 구현
- inspector 창에 camera를 할당받아 할당 순으로 camera를 세부 조정하는 camera 연출 system 개발

## 5. MOD



장르	2D 액션, 아케이드
게임엔진	MOD, lua script
개발 인원	1명
제작 기간	2022.05
요약 및 구현 내용	

### 1. 요약

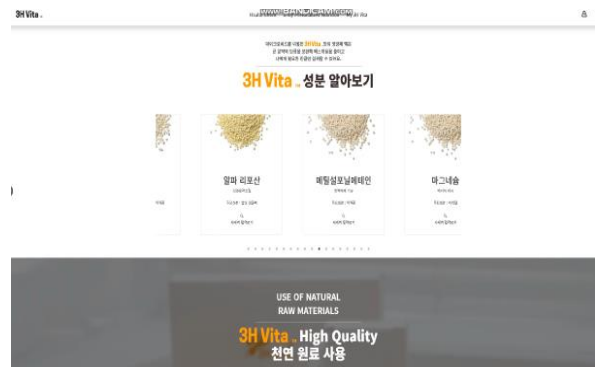
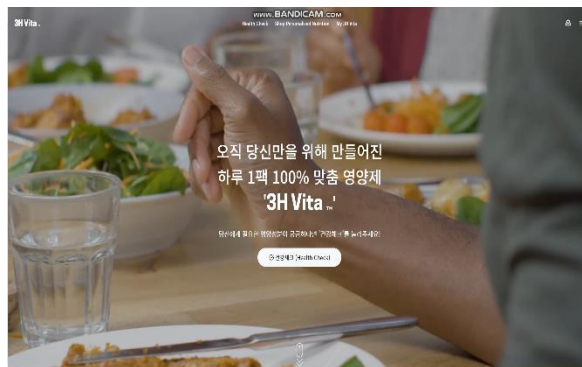
Mod툴을 사용하여 maple api를 활용한 게임 제작

### 2. 구현 내용

- 플레이어의 횡, 종 이동 제한 위해 player component 생성하여 transform, movement에 대한 프로퍼티 선언 후 Onupdate에서 움직일 수 있는 area를 정의한 함수를 실행시키게 구현
- 몬스터가 일정 개수 이상 spawn 될 수 있게 구현
- 위치 정보를 받아 점수로 전환하고, 제공된 UI에 적용할 수 있게 구현
- 몬스터 애니메이션에서 나오는 장애물의 공격 처리를 위해 두 가지 box를 생성하고 attack component를 생성해 calcDamage를 override 하여 사용하는 등 작업을 통해 피격, 공격 처리 구현



## 5. 3HVita



tool	phpMyAdmin, html, css, javascript, 그누보드...
개발사	엘리테크
제작 기간	2021.03~2021.06
요약 및 구현 내용	

### 1. 요약

대부분 홈페이지 제작의 단계가 기획-설계-디자인-퍼블/프론트 개발/ 백단 개발이 있다면, 프론트를 담당하여 로이바이오와 협업해 3hvita 홈페이지 제작

### 2. 구현 내용

- 디자이너에게 받은 디자인을 효율적이게 적용
- 회원 정보 관리 및 건강 설문 조사 페이지 제작
- 설문 조사 정보 홈페이지에 업로드 또는 서버 전송
- 비회원인 회원은 로그인 페이지로 이동할 수 있는 로직 생성 및 개발
- 로그인 시 중복 데이터 검사 개발
- 입력한 dna 조사 정보를 바탕으로 비타민 추천 화면 연결 개발



## 감성 분석 기반의 시 추천 웹 서비스

유민성, 채필경  
홍익대학교 정보통신공학부  
minyeon98@gmail.com, byech@hongik.ac.kr

A Poem Recommendation Web Service Based on Sentiment Analysis

Yu Minyoung, Chaehyeon Rye  
Hongik University, School of Games

### 요약

본 논문은 네이버 및 현대시 데이터(NSMC)를 학습시킨 koBERT 언어 모델을 활용하여 사용자가 입력한 자신의 하루에 대한 감성평을 분석하고, 이와 관련된 현대시를 제공하는 웹 서비스를 제안한다. 극성 등 가진 NSMC 데이터와 인터넷 포털을 학습시킨 후, 사용자 평가 결과에 따라 NSMC 데이터에서 72%의 정확도를 보였다. 또한, 인터넷 포털에 올라간 댓글은 감성평으로 사용 가능한 데이터로 활용하여, 인터넷 포털에 제공된 시를 비교하여 다량과제 제시할 수 있는 시의 특성에 따라 다량의 시를 추천할 수 있는 서비스의 정확도와 신뢰도를 높일 수 있음을 확인했다.

### 2. 웹 서비스 제공 및 평가

#### 1. 서론

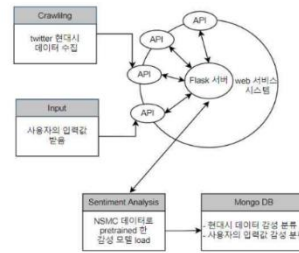
감성 분석(Sentiment Analysis)에 대한 관심이 높아지며, 주어진 데이터셋으로 감성 분석의 성능을 높이는 연구가 활발히 이루어지고 있다[1][2]. 이러한 감성 분석 연구는 2000년대 이후 본격적으로 학제적으로 이뤄졌으며, 뉴스 기사 등의 데이터에 적용하여 선택적 분석 및 정보의 차이를 생성 등의 응용에서 사용되고 있다[3]. 이러한 연구에 도움을 주는 데이터셋은, 일반 텍스트 1,000~10,000개 이상으로 구성되어, 의미있는 데이터셋 구축에는 큰 시간이 소요된다[4]. 따라서, 본 논문에서는 인터넷에 공개되어 현재 다양한 용도로 사용되고 있는 데이터셋과, NSMC 데이터(NSMC, Naver Sentiment Movie Corpus)를 활용하고, 사전 학습시킨 감성 모델을 효과적으로 이용하여 사용자 입력한 ‘자신의 하루’에 대한 감성평을 기반으로 현대시 추천 서비스를 제공한다.

본 연구의 웹 서비스 시스템은 그림 1과 같다. 그림에서 koBERT 언어모델로 학습한 감성 분석 모델을 사용하여 입력한 자신의 하루에 관련된 시 데이터를 감성 분석에 사용한다. 제공된 감성 분석 모델의 가중치를 불러와 코멘트 product score에 따른 감성 분석 기준의 일정한 때 따라 5가지(매우 긍정, 긍정, 보통, 부정, 매우 부정)로 분류된다.

제출된 시스템 아키텍처를 기반으로 사용자가 자신의 하루에 대한 감성평을 입력하면, 그에 따른 감성 분석 결과에 따라 시를 추천할 수 있으며, 이를 위해 그림 2와 같은 간단한 웹사이트를 구축하였다.

웹 서비스 제공을 위해 파이프라인으로 일괄적으로 koBERT 학습 결과에 따른 감성평을 분석하고, 이를 기반으로 시를 추천할 수 있는 시스템을 구축하였다.

(그림 1) 시스템 아키텍처



(Figure 1) System Architecture

(그림 2) 감성 평가 및 시 추천을 위한 웹 서비스



(Figure 2) A Web Service for Sentiment Analysis and Poem Recommendation

tool	Flask, AWS, MongoDB, html, css, Python...
연구 기간	2020.07
요약 및 기타	

#### 1. 요약

NSMC 데이터를 학습 시킨 koBERT 언어 모델을 활용하여 사용자가 입력한 자신의 하루에 대한 감성평을 분석하고, 이와 적합한 현대시를 제공하는 웹 서비스를 제안

#### 2. 의의

극성 데이터셋을 사용했지만 감성 분석에 대한 만족도가 높음을 확인. 제한된 데이터셋의 활용 및 방안 모색

#### 3. 한계점

시의 중의적 표현 및 전후 관계에 따라 달라질 수 있는 감성은 분류하지 못함.

#### 4. 향후 계획

-시의 특성에 대한 분석 및 문맥을 고려한 분석 기준을 다양하게 적용하여 시 분류 및 군집을 확보.

-BERT, Knowledge Graph등을 함께 적용해야 함.