

작성자 : 제로페이지 31기 김용우

최저시급 개발자 후기

20240228

BRIEF INTRODUCTION

Subin
dmstjdhdh · he/him

중앙대학교 소프트웨어학부 20학번



아는것 없이 개발자가 되었다.

FEAT: 산업기능요원

아는건 없지만 개발자해서 군생활 꿀
빨고 싶어!



PS를 잘하는가?



개발 경험이 있는가?



전공공부는 했는가?

▣ 그럼 대체 어떻게 회사는 들어간거에요 ㅋ;

면접 썰

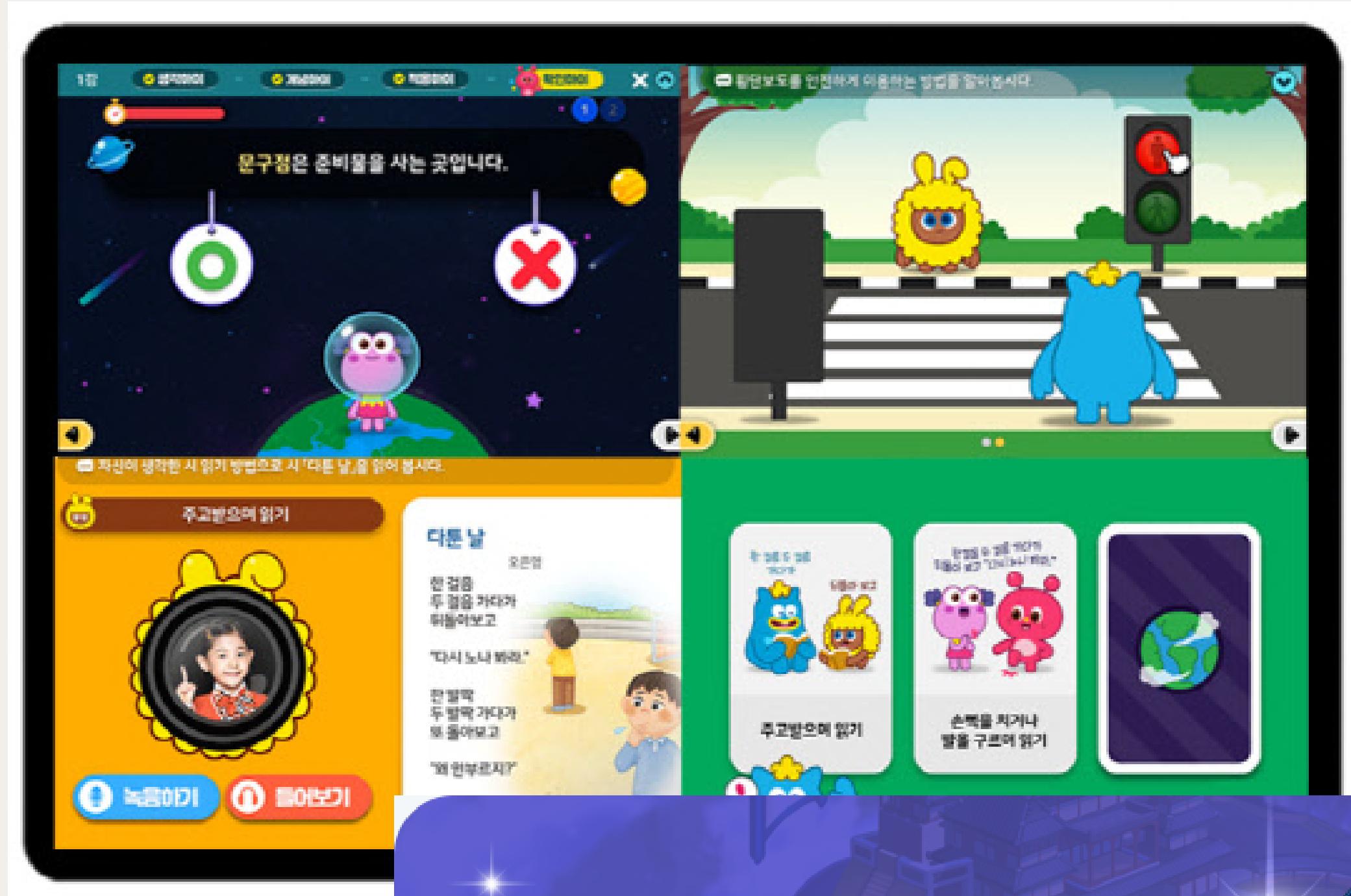


웹드라마 : 좋좋소

▣ 입사에 성공한 개발자의 첫 하루

수원 -> 신촌, 첫 출근 야근, 사수 없음,
개발자 총 3명, 식대 지원 없음, 심심하면
튕기는 게임엔진

그래도...



☒유니티 시켜준다며. 왜 이상한거 시키는데

면접때는 분명...

Understanding the Runtime Fee

YOUR CHOICE OF
2.5% gross revenue share
OR
fee based on initial engagements

Tiered rates apply once per initial engagement **after** your game surpasses \$1M revenue (trailing 12 months) **and** 1M lifetime initial engagements.

	PERSONAL	PRO	ENTERPRISE
Initial engagements per month	Group A*		
1-100,000	\$0.15	\$0.125	
100,001-500,000	\$0.075	\$0.06	
500,001-1,000,000	\$0.03	\$0.02	
1,000,000+	\$0.02	\$0.01	
Initial engagements per month	Group B*		
Each initial engagement	No fee	\$0.01	\$0.005

Fees will not exceed 2.5% of your game's monthly gross revenue.
Fees only apply to Unity Pro and Enterprise.

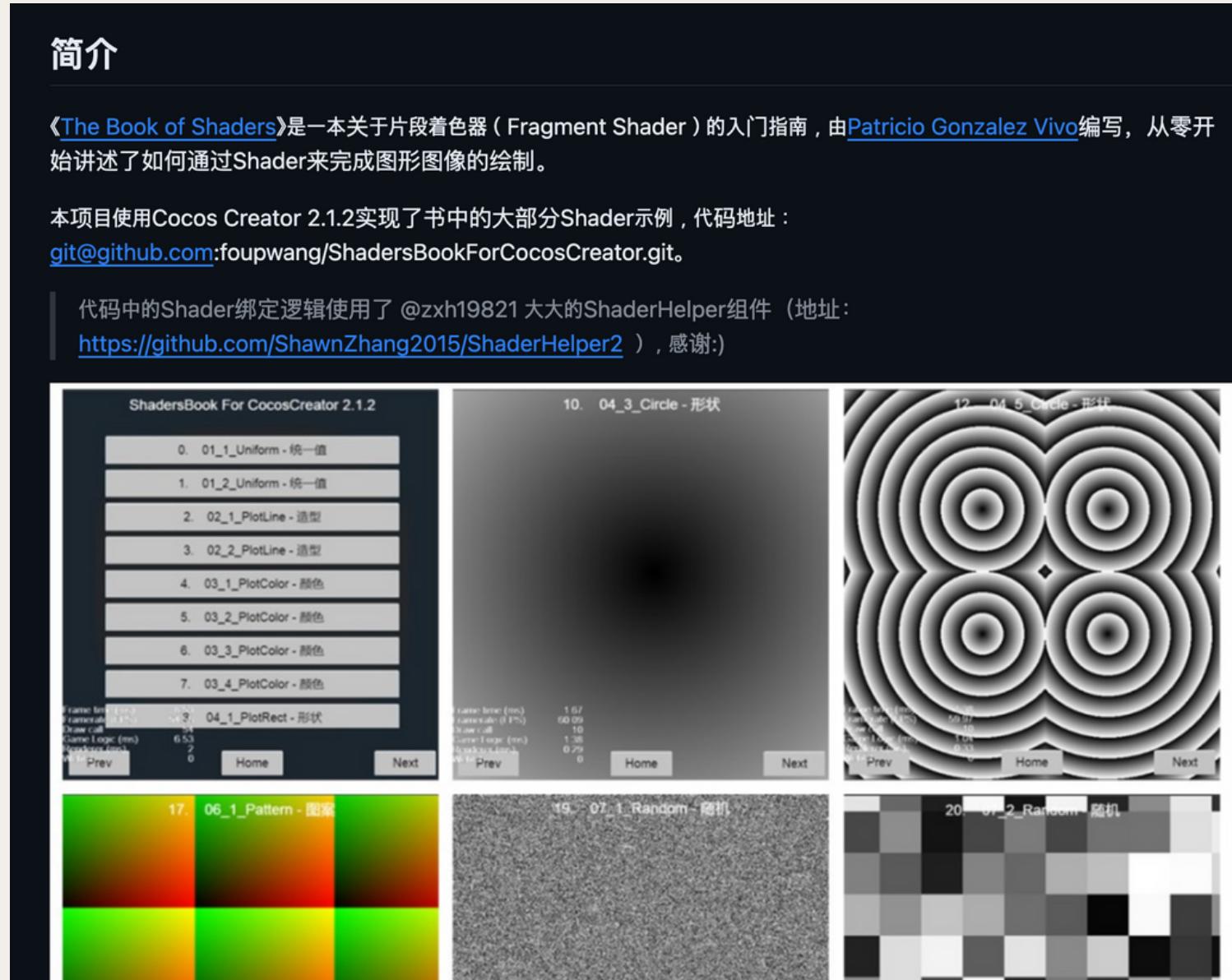
Group A: Australia, Austria, Belgium, Canada, Denmark, Finland, France, Germany, Ireland, Japan, the Netherlands, New Zealand, Norway, Sweden, Switzerland, South Korea, United Kingdom, and the United States

Group B: All other countries



파파고랑 함께한 회사생활

국내에 개발자가 없어요...ㅠㅠ



基础知识

- 新手上路
- 编辑器界面
- 术语
- Unity 开发者快速入门指南

示例和教程

- 快速上手：制作第一个 2D 游戏
- 快速上手：制作第一个 3D 游戏

示例与教程

工作流

升级指南

用户手册主要模块

- 场景制作
- 资源系统
- 脚本指南及事件系统
- 发布跨平台游戏
- 图形渲染
- 2D 渲染
- UI 系统
- 动画系统
- 声音系统
- 物理系统
- 粒子系统
- 缓动系统
- 地形系统
- 资源管理



이 숫자 뭐임? 왜 여기저기서 다 참조하고있음?

가독성, 상태관리, 엔진 자체 버그

```
update(dt)
{
    if(this.nowTouch)
    {
        if(this.isMax_Speed)
        {
            const siblings = this.node.parent.children;
            for (const sibling of siblings) {
                if(this.node !== sibling)
                {
                    const radius_childe = sibling.getComponent(cc.PhysicsCircleCollider);
                    radius_childe.radius = 25;

                    const rigidBody_child = sibling.getComponent(cc.RigidBody);
                    const dx = sibling.x - this.node.x;
                    const dy = sibling.y - this.node.y;
                    const randomAngle = Math.atan2(dy, dx);
                    const distance = this.node.position.sub(sibling.position).mag();

                    if(distance <= 450)
                    {
                        this.Linear_Damping = 2;
                        rigidBody_child.applyForce( new cc.Vec2(this.node.x - sibling.x + (50+100*Math.random())*Math.cos(randomAngle), this.node.y - sibling.y + (50+100*Math.random())*Math.sin(randomAngle)), this.node.worldPosition );
                        rigidBody_child.linearDamping = this.Linear_Damping;

                        if(sibling.getComponent(Stick_Circle).isScaleAni == false)
                        {
                            const duration: number = 0.3;

                            const scaleDownAction1: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 0.85, 0.85);
                            const scaleUpAction1: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 1.25, 1.25);
                            const scaleDownAction2: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 1.0, 1.0);

                            const sequence: cc.Sequence = cc.sequence(
                                scaleDownAction1,
                                scaleUpAction1,
                                scaleDownAction2,
                            );
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

 디시인사이드
<https://m.dcinside.com> › board › game_dev › :

아 코코스 쪽버그 진짜 개빡치네 - 인디 게임 개발 마이너 ...
2023. 10. 29. — 아무도 안쓰는 크리에이터 그만 만들고 cocos2d-x 업데이트하고 니들 라이브러리나 고치고.

 Blogger.com
<https://pineoc.blogspot.com> › search › label › :

Cocos2d-x 엔진에 대한 토론 쓰레드
3.15버전에서 액션 버그, Label 버그 등등이 있었는데 수정되었는지 지켜봐야겠습니다. ... 유니티로 게임 개발

불만을 토로하고 싶었는데... 사실...

다 제쳐두고 내가 개못함!

난 존나 폐급병사였음.



나도 안정적인 소프트웨어, 가독성 좋은 코드 만들고 싶어요...

다들 바쁜데 너 질문 들어줄 시간 없다.

질문은 100번 고민하고 해라 -> 입이 안열림



개발팀 인식이 좋지 않았음

☒시선...

내가 생각하는 개발팀

상사의 요청사항을 최대한 반영하고 싶음.
더 나은 개발환경, 엔진을 고려하고 싶음.
매번 QA팀에게 미안함. 야근수당 없이 야근
을 매일하는데, 최저시급보다 못해서 힘듬.

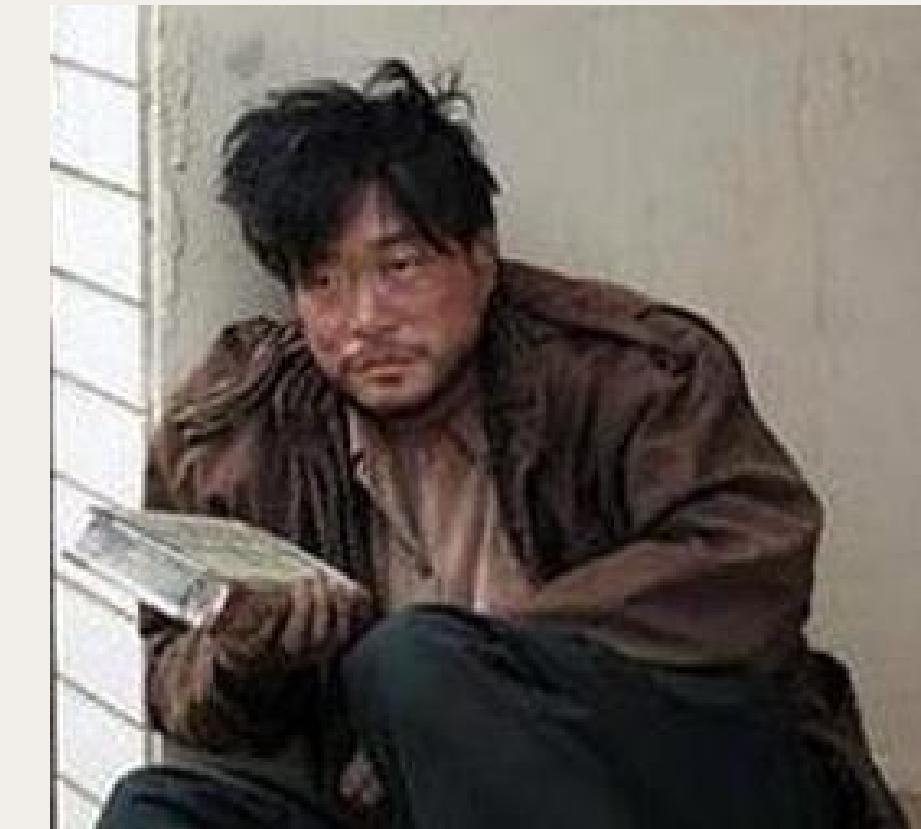
회사가 생각하는 개발팀

☒맨날 버그냄. 대충만들어서 QA 힘들게함.
'불만 있으면 제발 얘기해라' -> '아니 이건;;'
기획자 한테 징징댐. 이정도면 급여 적당함.

아니 다른팀도 이렇게 받는데, 개발때문에
인건비를 이렇게 늘려야해...?

남는게 하나도 없음

▣상여금 준다매요!!!



저 반년된거같은데... 제가 클라이언트 제일 오래했다고요...?

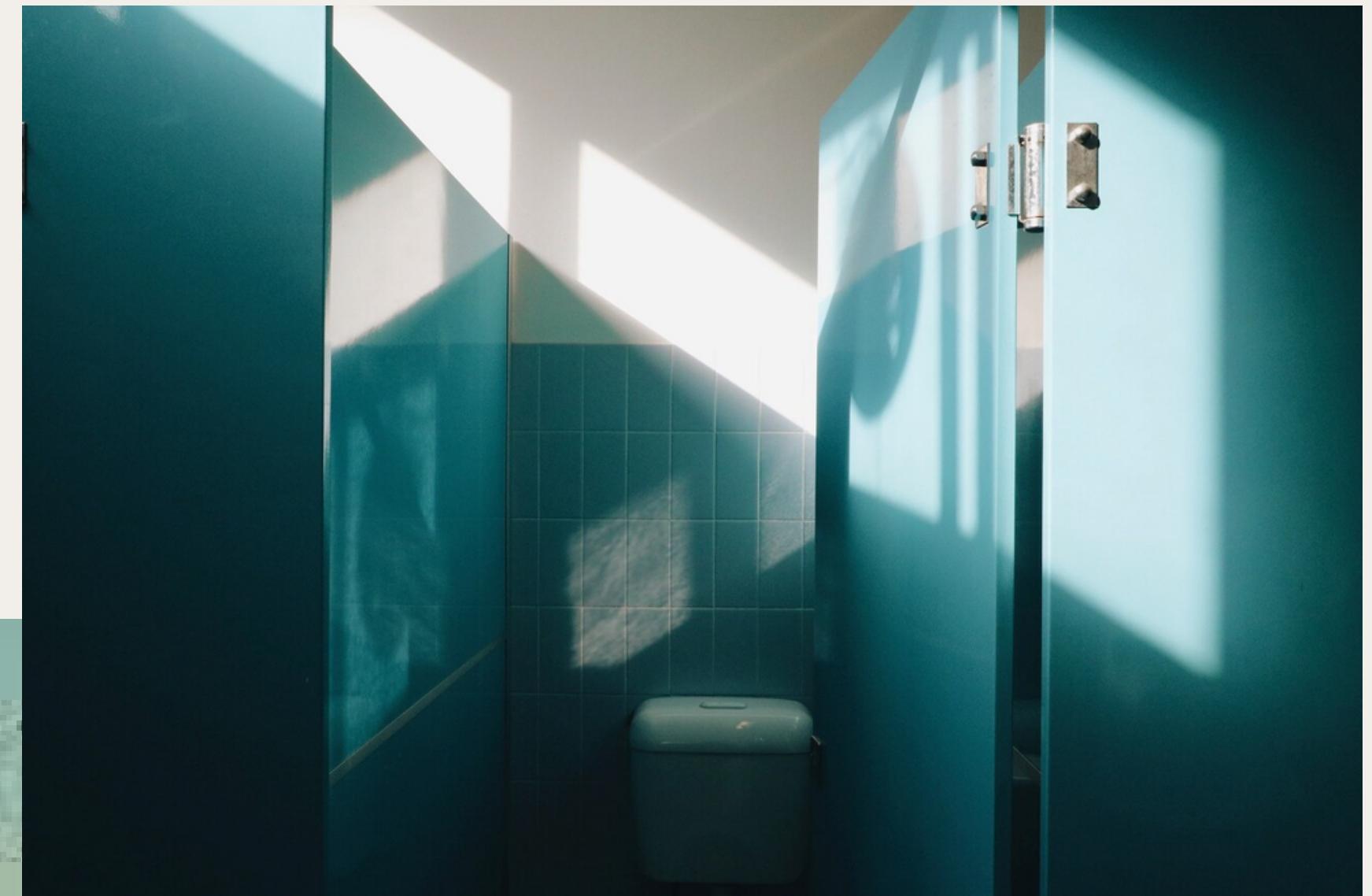
12종을 3주 안에요...? 탈주하는 동료들



안녕히 계세요 여러분.

화장실에 쳐박혀서 1시간동안

몇개월 하다가 결국...



☒알게된 점 (이상한거 말고)

■ 퇴사율이 높으면 내가 힘들다.

불만은 한없이 커지고... 일은 나에게로...

■ 사수가 없으면 진짜 힘들다

질문이 가능한 환경이 정말 중요하구나...

■ 실력만큼 받는다

실력이 없는데 그만큼 돈을 준다는건 불가능

■ 개발 트렌드와 먼 곳은...

조금은 피해도 괜찮지 않을까

학교로 돌아오게 된 나

그래도 퇴사 전에는...



사수하라!!!



요즘 개발자가...

개발 호황의 끝물. 나와 같은 경험을...





Q&A

dmstjdhdh@cau.ac.kr
<https://github.com/dmstjdhdh>