PORTFOLIO 自己紹介&プロジェクト

目次

01

自己紹介

02

3Dゲームプロジェクト

03

2Dゲームプロジェクト

04

WEBプロジェクト

チョン・ジェソン

01

自己紹介



基本情報



基本

チョンジェソン 1992年7月1日(満 32歳)

技術

C#, JAVA, PYTHON, ORACLEDB, AWS

資格

情報処理産業技師(筆記取得)
ORACLE MASTER SILVER
AWS 認定デベロッパーアソシエイト
AWS 認定ソリューションアーキテクト アソシエイト
JLPT N1

私はビーバーのような人材です。 誠実にダムを作り続けます。 よろしくお願いします。



D-Crystal

1、開発期間:2ヶ月

2、担当分野:プロジェクトの企画、バックエンド機能具現

3、使用技術: C#

一人で楽しむ3Dゲーム

背景 意図 ゲーム開発経験を増やそうとして開発したゲームです。

3Dゲームに必要なベクトルなどの概念を理解することができました。

機能

プレイヤーの移動、アタック、補助ユニットの召喚、

ターゲットとの距離を計算し射程距離内ならアタックなど

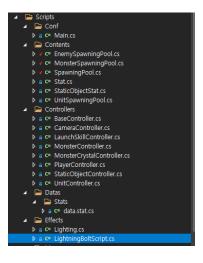


D-Crystal

4、難しかった点:

- ゲーム開発が初めてでしたので基盤構築に時間かかりました(ゲームマネージャー、コントロー ラーなど)

5、スクリプト



```
Managers
  ▶ a C# GameManagerEx.cs
   ▶ a C# SkillManager.cs
  ▶ a C# DataManager.cs
   ▶ a C# PoolManager.cs
   ▶ a C# ResourceManager.cs
   ▶ a C# SceneManagerEx.cs
   ▶ a C# UlManager.cs
    ▶ a C# UIPanel.cs
  ▶ a C# ManagerBase.cs
  ▶ a C# Managers.cs

∠ Scenes

  b a C# BaseScene cs
  ▶ ✓ C# GameSceneStage4.cs
  ▶ a C# MainScene.cs
```

```
UI
  Popup
    ▶ a C* All Clear Panel.cs
    ▶ a C# GameScene Panel.cs
    ▶ a C# Main Panel.cs
    ▶ a C* Panel GameOver.cs
    ▶ a C* Panel NextStage.cs
    ▶ a C# UIPopup.cs
  ▶ a C# UISceneGame.cs
    ▶ a C# UlSceneMain cs
  Subitem
    ▶ a C# UlitemSummonEnemv.cs
    ▶ a C# UIHpBar.cs
 ▶ a C# JoyStickHandler.cs
 ▶ a C# UIBase.cs
 ▶ a C# UIEventHandler.cs
Utils
 ▶ a C# Define.cs
 ▶ a C# Poolable.cs
 D a C# Util.cs
```



D-Crystal

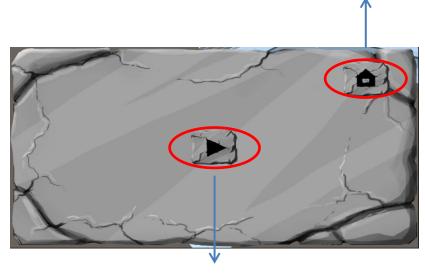
1、メインシーン



ゲームを始めるとメインパンネルが出ます。



MAIN画面にもとります。



ゲームシーンに移動します。



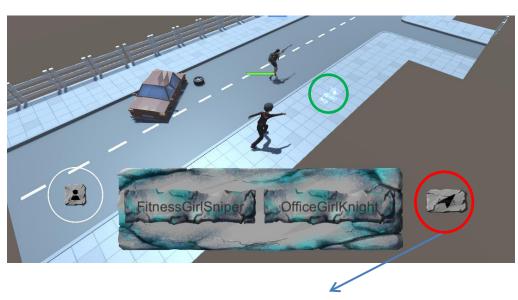
D-Crystal

2、ゲームシーン



キャラクターをジョイスティックで 移動できます。

ユニットを召喚できます。

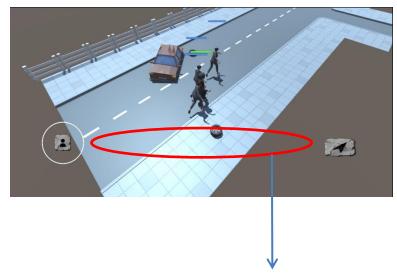


攻撃ができます



D-Crystal

2、ゲームシーン



ユニットの召喚上限になるとパンネルが消えます。



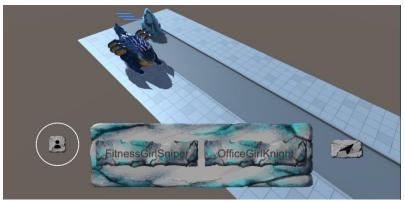
ユニットが倒れたらまたパンネルがでます。



D-Crystal

2、ゲームシーン





ステージによって違うドラゴンがクリスタルを守ります。



D-Crystal

2、ゲームシーン





ドラゴンを倒してクリスタルを破壊すると次のステージへ進めます。



D-Crystal

2、ゲームシーン





最後のステージのクリスタルを壊すとクリア、途中ドラゴンに倒されたらゲームが終わります。



☑ ラムーン

- 1、開発期間:2ヶ月
- 2、担当分野:プロジェクトの企画、バックエンド機能具現
- 3、使用技術: C#

2人で競う2Dシューティングゲームです。

背景 意図

サーバーとの通信を実装してリアルタイムバトルゲームの開発を経験しました。

機能

サーバーを使ったユーザーマッチング機能、 リアルタイム通信を使ったバトル機能

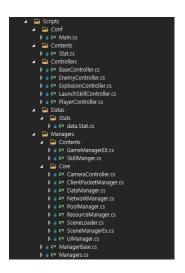


二 ラムーン

4、難しかった点:

- サーバー構築担当者と話しながらバックエンドを具現しました、その過程でソケットの送受信の タイミングの間違いなどがありましたので想定通り動作しなかったことがありました。

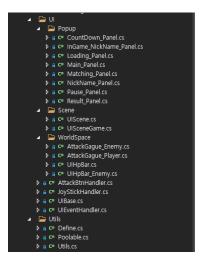
5、スクリプト



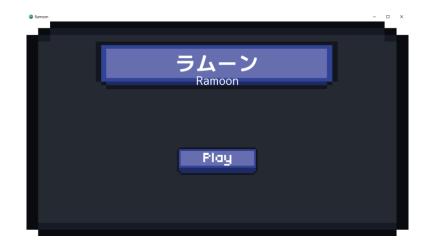
```
▶ a C# CameraController.cs
    ▶ a C# ClientPacketManager.cs
    ▶ a C# DataManager.cs
    ▶ a C# NetworkManager.cs
    ▶ a C# PoolManager.cs
    ▶ a C# ResourceManager.cs
    ▶ a C# SceneLoader.cs
    ▶ a C# SceneManagerEx.cs
    ▶ a C# UlManager.cs
  ▶ a C# ManagerBase.cs
  ▶ a C# Managers.cs
▶ a C# ServerSession.cs

▲ Packet

 ▶ a C# GenPackets.cs
  ▶ a C# PacketHandler.cs
 ▶ a C# PacketOueue.cs
b a C# BaseScene cs
  ▶ a C* GameScene.cs
  ▶ a C# LoadingScene.cs
  ▶ a C* MainScene.cs
  ▶ a C# MatchingScene.cs
```

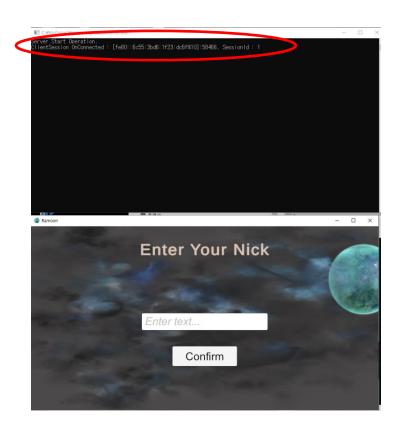


□ ラムーン 1、メインシーン



Playボタンを押すとニックネーム設定画面に移動 します。

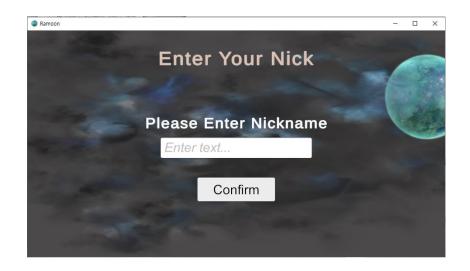
この時点でサーバーとの通信が始まります。



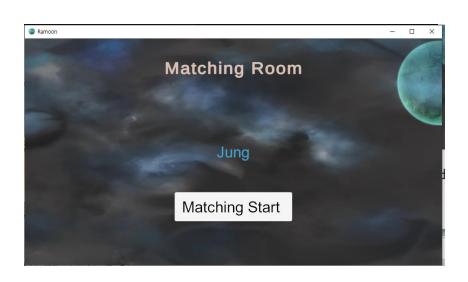


| ラムーン

2、ニックネームシーン



ニックネームを入力しないと警告メッセージが出ます。



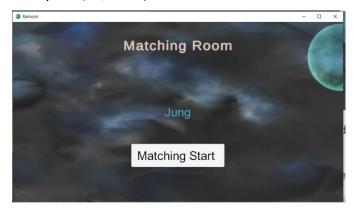
ニックネームを入力してConfirmボタンを押すとマッチ ング画面に移動します。



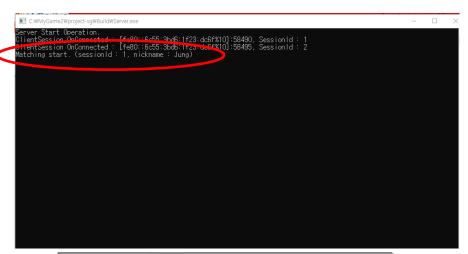


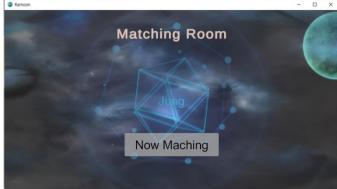
□ ラムーン

3、マッチングシーン



Matching Startボタンを押すとサーバーにニックネー ムが送られマッチングを始めます。









一 ラムーン

3、マッチングシーン

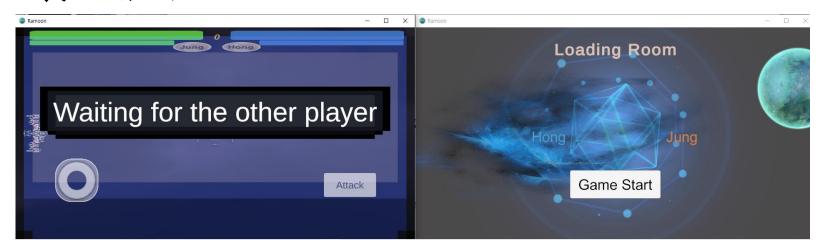
```
- □ ×
Server Start Useration, ClientSession OnConnected: [fe80::655:3bd8::1f23:dc6f%10]:58490, SessionId: 1 ClientSession OnConnected: [fe80::655:3bd8::1f23:dc6f%10]:58495, SessionId: 2 Matchina start. (sessionId: 1, nichrame: Jung Matchina start. (sessionId: 2, nichrame: Hong) Matchina completed. (playerId: 1, with playerId: 2) waitting player removed (playerId: 1, with playerId: 2) waitting player removed (playerId: 1) waitting player removed (playerId: 2)
```



プレイヤー二人がマッチング状態ならサーバーでマッチングされゲームスタートボタンが出ます。



□ ラムーン 4、ゲームシーン

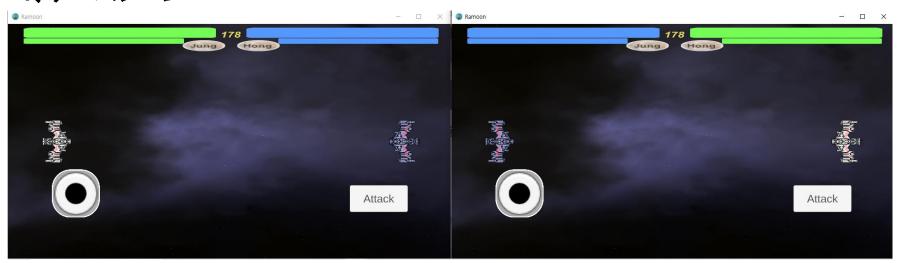


Game Startボタンを押すとゲームシーンに移動して他のプレイヤーを待ちます。





□ ラムーン 4、ゲームシーン

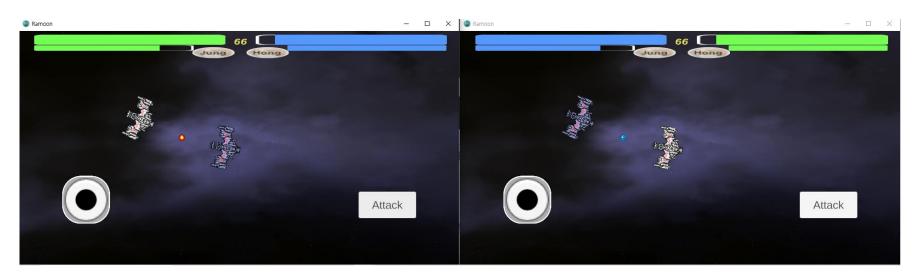


両方ゲームシーンに移動したらゲームが始まります。





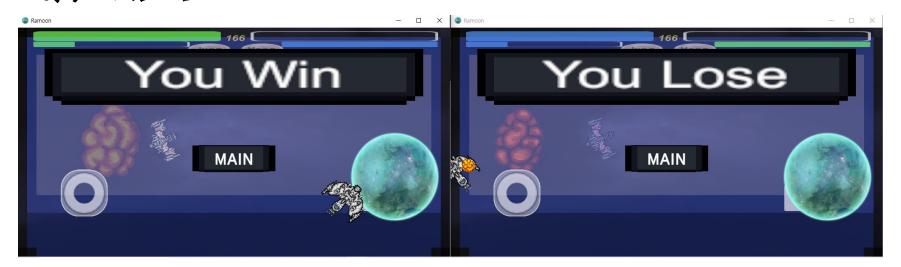
□ ラムーン 4、ゲームシーン



ジョイスティックで移動しながらAttackボタンをおして弾丸を発射します。



4、ゲームシーン



敵の体力をOにすると敵艦は爆発し、勝利します。



4、ゲームシーン



制限時間内に敵艦を撃墜できなかったら引き分けになります。





4、ゲームシーン

```
C:\MyGame2\project-sg\Build\Server.exe
                                                                                                            - 🗆 X
Server Start Operation.
ClientSession OnConnected: [fe80::6c55:3bd6:1f23:dc6f%10]:58571,    SessionId : 1
Matching start. (sessionId:1, nickname: Jung)
ClientSession OnConnected : [fe80::6c55:3bd6:1f23:dc6f%10]:58572, SessionId : 2
Matching start. (sessionId : 2, nickname : Hong)
Matching completed. (playerId: 1. with playerId: 2)
waitting player removed (playerld: 1)
waitting player removed (playerld: 2)
Ready for battle. (sessionId : 1)
 Ready for battle. (sessionId : 2)
Processed packet num : 2
Processed packet num : 2
 rocessed packet num : 2
Player destroyed (playerid : 2)
 ocket already disconnected
ClientSession OnDisconnected : [fe80::6c55:3bd6:1f23:dc6f%10]:58571, SessionId : 1
Socket already disconnected
ClientSession OnDisconnected : [fe80::6c55:3bd6:1f23:dc6f%10]:58572, SessionId : 2
battle player removed (playerld: 1)
battle player removed (playerld : 2)
battle room removed (BattleRoomld : 0)
Faild to disconnect. Socket already disconnected
Faild to disconnect. Socket already disconnected
```

ゲームの結果がでるとサーバーとの通信が切れます。

04

WEBプロジェクト



S&I INTERIOR

1、開発期間:2ヶ月

2、担当分野:プロジェクトの企画、バックエンド機能具現

3、使用技術: JAVA、ORACLEDB11G、MYBATIS、SPRING、AJAX&JQUERY、JAVASCRIPT、

GOOGLE API, JSP

テーマ

セルフインテリアに関心の多い人達を主なターゲットとするサイト

背景 意図 一人暮らしが増加することによってSNSを通じて自分だけの個性がある家のインテリアーを共有する文化が広がっています。そのような傾向に合わせて自分のインテリアを自慢し、ノーハウを共有すると同時に、気軽に関連小物などを購入できるショッピングモールを作ろうとしました。

機能

AJAXを利用するCRUDをベースとしてリアルタイム検索語や無限スクロール、統計のグラフな





S&I INTERIOR

4、難しかった点:

- テーブルをJOINして必要な情報を持ってくるクエリーを作るのが難しかったです。
- リアルタイム検索語具現のためアルゴリズムを作ることが難しかったです。
- プロジェクト途中、修正した機能に従ってテーブルを変更することが難しかったです。

```
<select id="getSnsListTest" parameterType="pageNavi" resultMap="aaa">
  select
  snsSeq
          ,indate
          .userSeq
          ,userId
          ,userName
          ,snsContent
          ,heartNum
          ,firstTag
          ,secondTag
          ,thirdTag
          ,pathName
          .uipathName
          .t1.r
 from (select
          s.snsSeq snsSeq
          ,TO CHAR(s.indate, 'YYYY-NM-DD HH:NM:SS') indate
          .s.userSeq userSeq
          ,u.userId userId
          ,u.userName userName
          ,s.snsContent snsContent
          ,1.heartNum heartNum
          .h.firstTag firstTag
          .h.secondTag secondTag
          ,h.thirdTag thirdTag
          ,i.pathname pathName
          ui nathname uinathName
          ,DENSE_RANK() OVER (ORDER BY s.snsseq DESC) AS r
          left join users u on s.userseg - u.userseg
          left join LIKENUM 1 on s.snsseq = 1.snsseq
          left join HASHTAG h on s.snsseq = h.snsseq
          left join SNSIMGSAVE i on s.snsseq = i.snsseq
          left join userimg ui on ui.userseq = u.userseq
      order by s.snsseq desc
     where t1.r between #{startPageNo} and #{endPageNo}
```



SNS分を無限スクロールで見せるクエリー

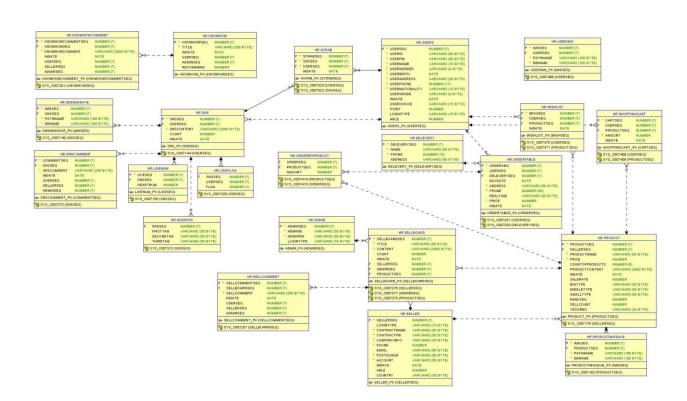
自動的に変わりながら一つずつ見せてくれる検索語





S&I INTERIOR

5、ERD





サイトの検索語の順位を10位まで見せてくれます。 その検索語を押すとその単語で検索して見せてくれます。



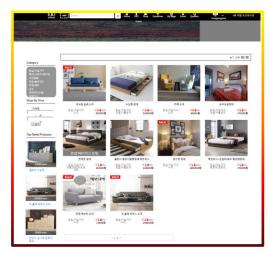
S&I INTERIOR

1, MAIN



SNSのHEARTの数が高い TOP7を見せてくれます。





販売率が高いTOP8の 商品をカテゴリー別に 分類して見せてくれます。

S&I INTERIOR

2, SNS

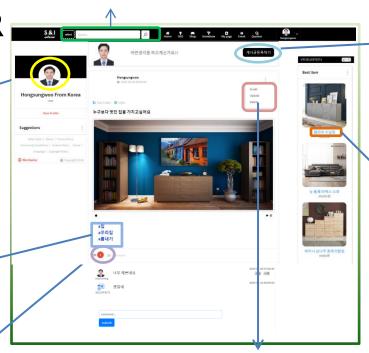


イメージを押すと変更可能。

ハッシュタグを押すと そのタグを含めるSNSを 検索して見せてくれます。



ハートボタンを押すと好き! というアラームが出ます。 検索ができる。



スクラップ、アップデート、デリーとができます。



掲げるボタンを押すと 登録モーダルが出ます。



商品の名前を押すと 情報が出てカートに 追加できます。



S&I INTERIOR

3, SHOP

カテゴリー別、価額別に 検索ができます。



商品を押すと詳細情報が見えます。

検索ができる。

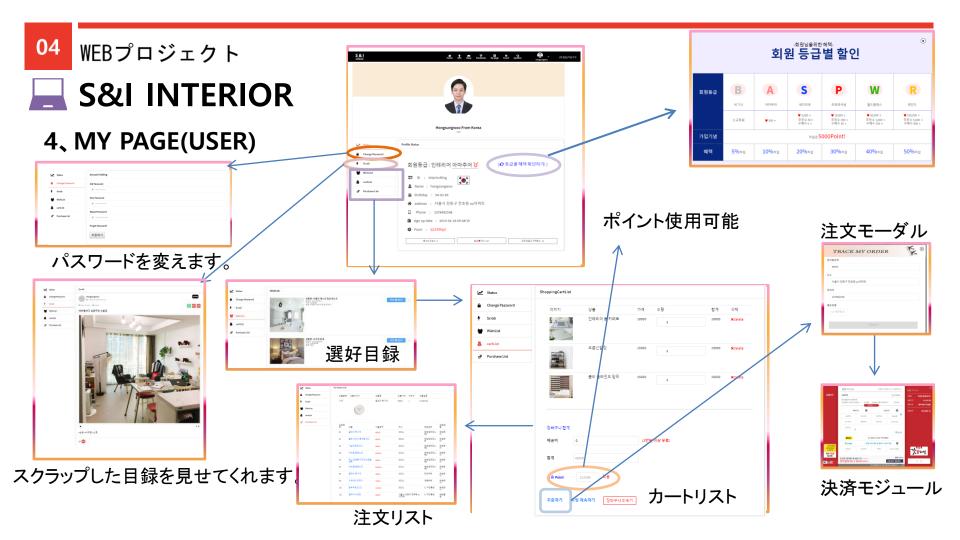


登録ボタンを押すと 商品登録モーダルが出ます。



並べ方が変えます。

ページングができます。





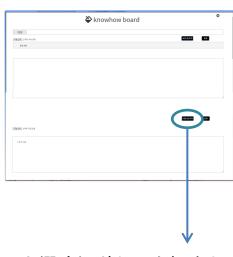
S&I INTERIOR

文を書いた人が管理者なら公知事項として見られます。

5, KNOWHOW







入力欄追加ボタンを押すと 写真と文を追加できます。

検索やページングができます。

KNOWHOWの中で推薦数が高い二つを見せてくれるし クリックすると内容が見えます。

GitHubのURL

 <2DゲームGitHub -https://github.com/SeongUHong/project-sg>

<3D ゲーム GitHub – https://github.com/ajaxdaikirai/First_3D>

ありがとうございます。