

# 문경환

MAJOR: Computer Engineering

Dongguk University

## Personal Data

1995.01.22 대한민국, 서울특별시, 마포구 출생

연락처: [ans4572@naver.com](mailto:ans4572@naver.com)

Github: <https://github.com/ans4572>

## Work Experiences

- 2020.03 - 2020.12 동국대학교 '소프트웨어 공학 연구실' 학부 연구생
- 2020.09 - 2020.12 동국대학교 '자료구조와 실습' 수업 실습 조교
- 2021.03 - 2021.06 어드밴텍 케이알 IT 부서 인턴
- 2021.11 - 2022.04 넥슨 국내메이플팀 게임 프로그래밍 인턴

## Project

### - 알고리즘 문제 풀이

1. 아래 깃허브 링크는 C++을 활용하여 풀 백준 사이트 문제들과 코드입니다.

백준 문제 풀이 깃허브 링크: [https://github.com/ans4572/Baekjoon\\_Algorithm](https://github.com/ans4572/Baekjoon_Algorithm)

2. 다음 링크는 백준에서 사용하는 제 계정에 대한 정보입니다.

백준 계정 링크: <https://www.acmicpc.net/user/ans4572>

교내 랭킹: 29 등 달성

3. 코딩 테스트 준비를 위해 파이썬을 공부하면서 활용한 책의 예제들과 프로그래머스 사이트 문제를 풀 코드 모음입니다.

링크: <https://github.com/ans4572/CodingTest-with-Python>

#### - 웹 프로젝트: 어디서 뭐하지?

모임을 진행하고자 하는 사용자가 모임 참석자들의 위치 혹은 출발 장소를 입력을 하면 중간 지점을 계산하여 그 위치를 보여줍니다. 그 후 해당 위치에 식당 및 놀거리 등 주변 장소에 대한 정보를 보여주어 사용자가 선택하여 모임 계획을 짤 수 있도록 도와줍니다.

프론트엔드: JavaScript

백엔드: NodeJS

DB: MySQL

역할: AWS 의 RDS 를 활용하여 사용자들의 정보 저장 및 히스토리 관리 DB 구현(100%)

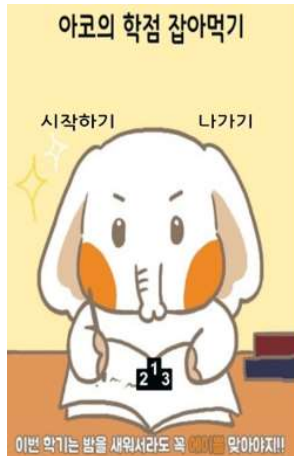
페이지들간의 연결 작업

중간 지점 계산 및 최적화 위치 알고리즘 개발

깃허브 링크 : [https://github.com/jisoo449/where\\_shall\\_we\\_meet](https://github.com/jisoo449/where_shall_we_meet)

## - AR 게임 프로젝트

오픈소스로 존재하던 2D 슈팅 게임을 뷰포리아를 활용하여 AR 게임으로 만드는 프로젝트를 진행하였습니다. AR 환경은 스마트폰의 카메라를 활용하며 학교 마스코트 캐릭터로 떨어지는 학점(A, B, C, D, F)을 물리쳐서 점수를 획득하는 게임으로 변환하였습니다.



[시작화면]



[게임화면]



[점수 저장]

사용언어: C#

IDE: Unity

역할: 시작화면과 점수 저장 화면 UI 개발

게임 전반적인 로직 구현

화면에 벗어나지 않으면서 계속 총알 발사하도록 플레이어 움직임 알고리즘 구현

뷰포리아를 유니티에 적용하여 2D -> AR 게임으로 전환 작업 및 카메라 연동 진행

링크: <https://github.com/CSID-DGU/2019-2-OSSP1-CONA-8>

## - Windows 복구 미디어 프로젝트

ipp 인턴 시절 WindowsPE 환경에서 윈도우 백업과 복구를 하고자 할 때 사용하는 프로그램 개발 프로젝트를 진행하였습니다. 프로그램을 개발하기 전 WindowsPE 환경에서 윈도우 백업과 복구를 할 때는 cmd 에서 dism.exe 명령어를 사용하는 방식을 사용하여야 했습니다. 이러한 사용하기 어려운 cmd 명령어 방식이 아닌 사용자들이 쉽게 사용할 수 있는 프로그램으로 개발을 하였습니다.

- 파일 탐색 기능: 복구 or 백업 대상 .FFU 파일의 경로를 찾을 수 있는 버튼을 클릭 시 파일 탐색기가 실행되도록 하였습니다.

- 활성화된 물리 디스크 리스트: PC 에 있는 물리 디스크들의 리스트를 보여주고 선택할 수 있도록 하는 리스트를 구현하였습니다.

- 백업 기능: 백업의 파일 저장 경로와 .FFU 파일이 정해지고 백업 할 디스크를 선택 후 백업 버튼을 누르면 백업이 실행되도록 하였습니다.

- 복구 기능: 복구의 파일 저장 경로와 .FFU 파일이 정해지고 복구할 디스크를 선택 후 복구 버튼을 누르면 복구가 실행되도록 하였습니다.



[복구 화면]

[백업 화면]

사용 언어: C++

역할: UI 제작(100 %), 프로그램 구현(100%)

사용 기술: win32 api, MFC

링크: <https://github.com/ans4572/windows-recovery-media>

## 2 우리가할 '지뢰 찾기' 게임

- 목표 : 하나의 게임 보드에서 지뢰를 많이 찾자!
- 총 플레이어의 수 : 2명
- 플레이 방식 : 턴
- 한 턴에 이루어지는 행동
  1. (x, y) 위치의 값을 확인한다.
  2. 지뢰가 존재할 경우
    - ① 현재 턴의 플레이어의 점수를 올린다.
    - ② (x, y) 위치를 두 플레이어에게 알린다.
    - ③ 현재 턴의 플레이어가 다시 1번부터 한다.
  3. 지뢰가 존재하지 않을 경우
    - ① 현재 위치에 어떤 값이 있는지 두 플레이어에게 알린다.
    - ② 다음 턴의 유저가 1번부터 시작한다.

```
Player2 Find mine) [101,180]
Player2 Find mine) [91,190]
Player2 Find mine) [146,190]
Player1 total score : 2
Player2 total score : 96
total turn count : 8637
```

<실행화면: Player2 가 코드 구현 결과>

사용 언어: C++

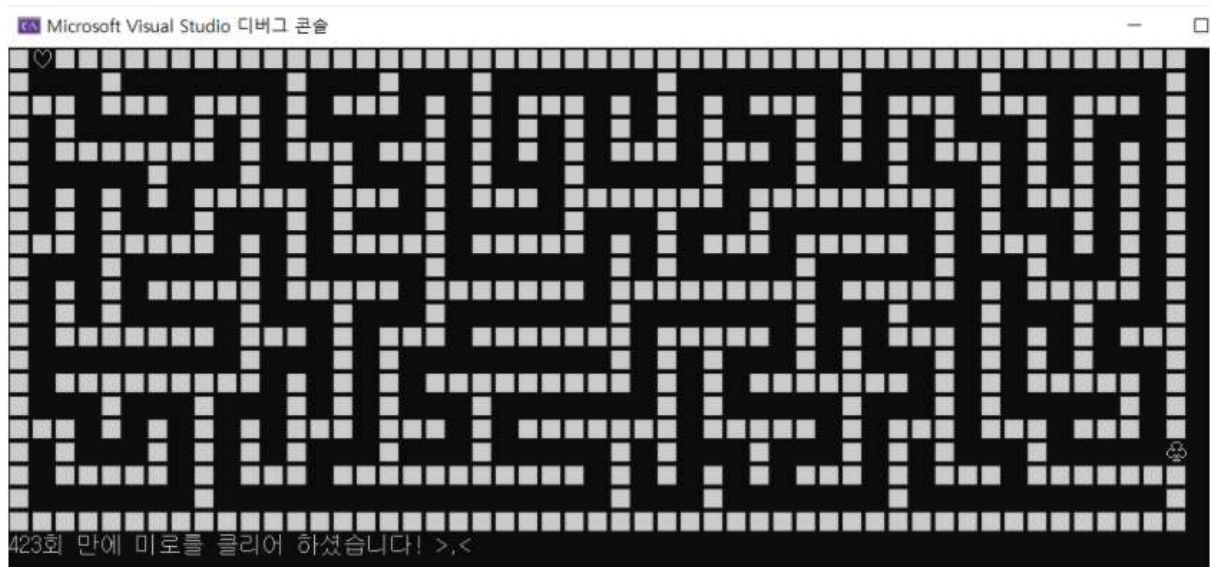
역할: 프로그램 구현(100%)

링크: <https://github.com/ans4572/Mine-Sweeper>

- 미로 탈출 게임( 강의 프로젝트 )

## 우리가 할 미로 찾기 게임

- 목표: 도착 지점에 도달하기.
- 플레이 방법: 턴 방식
- 한 턴에 이루어지는 행동:
  1. 플레이어는 이동할 방향을 정한다. (상, 하, 좌, 우 중에서 하나)
  2. 이동하려는 방향에 장애물이 있으면 플레이어에게 이동 불가능한 것을 알려줌.
  3. 이동하려는 방향으로 이동이 가능한 경우 이동 후의 좌표를 플레이어에게 알려줌.



<실행화면>

사용 언어: C++

역할: 프로그램 구현(100%)

링크: <https://github.com/ans4572/Escape-the-maze-quickly>

## - 넥슨 국내메이플팀 게임 프로그래밍 인턴

실제 업데이트가 완료되어 본섭에 적용된 내용들 캡처본들입니다.

### 1. 이펙트 수정 작업

■ 카이저가 드래곤 블레이즈를 오른쪽을 보고 사용 시 이펙트가 어색하게 출력되는 현상이 수정됩니다.

### 2. 스킬 오류 수정 작업

(1)

■ 카이저

- 커맨드 스킬안내 UI가 닫아도 다시 열린 상태로 고정되는 문제 수정

(2)

■ 제로가 다른 제로를 태그할 때 노블레스킬드스킬에 재사용 대기시간이 적용되는 현상이 수정됩니다.

(3)

■ 에반의 마법잔해가 무릉도장 / 안개 숲 수련장 맵에서도 생성되게 수정됩니다.

■ 은월이 일부 스킬의 사용조건을 만족하지않은 상태에서 파쇄철조-전, 하, 회를 사용한 후 비활성화된 스킬을 사용 시 스킬을 사용할 수 없는 현상이 수정됩니다.

(4)

- 부스트 엔드-헌터즈 타겟팅이 차지 중 방향을 변경했을 때 기존 목표한 몬스터보다 최대 HP가 높은 몬스터가 없거나, 변경한 방향에 목표할 몬스터가 없다면처음 목표한 몬스터에게 돌진하도록 변경됩니다.

(5)

- 유니온 공격대에 배치된 와일드 헌터의 재규어가 실제 사용하는 재규어와 다른 현상 수정

(6)

- 가끔 체인아츠:체이스를재사용하여 이동한 직후 에이전트 시프트를 사용할 수 없는 현상 수정

### 3. 보스 오류 수정 작업

(1)

■ 가디언 엔젤 슬라임에서 마스코트 슬라임의 도움을 발동한 상태에서 사망 시 효과음이 지속적으로 출력되는 현상이 수정됩니다.

(2)

■ 보스 전투에서 위협도 순위 UI가 가끔 어색하게 출력되는 현상이 수정됩니다.

(3)

■ 보스 콘텐츠 입장 시 가끔 공격 패턴이 발동하지 않는 현상이 수정됩니다.

#### 4. 보스 패턴 수정

■ 반 레온(이지, 노멀, 하드)에서 일부 패턴이 가끔 재사용 대기시간을 무시하고 너무 높은 빈도로 사용되는 문제가 개선됩니다. 개선되는 패턴은 아래와 같습니다.

- 공중 감옥 추방
- 순간 이동
- 공격 반사
- 잠재 능력 무효화
- 캐슬 골렘 소환
- 교도관 소환

## Skills

- Language: C, C++, C#, Python, Java
- System: Window
- Tool: Visual Studio, Visual Studio Code, PyCharm, IntelliJ, Git, SVN