|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 경  경력기술서 | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |
| **보유기술** | | | | |
| C/C++, VC++, TCP/IP, socket, thread, IOCP (상)  Linux, sql, perl, python, mfc (하) | | | | |
| **주요 개발 작업** | | | | |
| 릴레이서버 | | 리눅스 환경에서 구동되는 udp 릴레이 서버 개발. 기존에 솔루션으로 구매하여 운용하던 릴레이서버의 자체 개발을 시도함. 기존 담당자가 작업하던 코드를 인수받아 마무리 지어 테스트 단계까지 구현되었으나 조직개편 등의 사유로 작업이 중지 되어 서비스 단계에는 적용되지 못함. | | |
| 자동매칭 서버  (온라인리그) | | 웹에서 팀을 등록하고 특정 서버에 입장하면 최근 게임의 추세와 같이 자동 매칭 및 elo 점수 추가, 래더 등급이 매겨지는 신규서버 개발.  (기존에는 자동매칭 시스템이 없었음) | | |
| 채널 통합 | | 서버/채널을 선택해 소속한 채널의 방 목록 만을 볼 수 있는 시스템에서 전체 채널의 방 목록을 볼 수 있도록 구조를 개편하는 작업. | | |
| 다음 채널링 연동 | | PMANG 에서 서비스되던 스페셜포스를 DAUM에서 채널링서비스가 가능하도록 인프라를 연동하는 작업 | | |
| 셧다운제 | | 셧다운 법에 따라 셧다운 대상 유저의 측정, 관리가 가능하도록 네오위즈 인프라와 연동 시켜 제어하는 작업. | | |
| 런처/패처 개발 | | 인도네시아 런칭 용 런처/패처 개발 | | |
| 메신저 서버 | | 접속한 전체 유저를 대상으로 친구맺기, 귀속말, 같이하기 등의 기능이 가능한 메신저 서버를 개발. (기존에 유저간 연동은 소속 서버, 채널에서만 가능) | | |
| 로그인 서버군 통합 | | 해외 서비스 국가별로 코드가 나누어져 있는 인증 서버 군을(6개 서버) 하나의 코드로 통합 | | |
| 통계모듈 | | 초당 패킷 송수신 횟수, 특정 패킷 요청 횟수, 초당 패킷 대역폭 등을 측정 가능한 통계모듈 개발 | | |
| 관리 툴 개편 | | MFC로 제작한 관리용 툴의 수정 및 개편 | | |
| **주요 개발 컨텐츠** | | | | |
| 리코일박스 | | 특정 조건에서 획득 가능한 키를 이용하여 리코일 박스 아이템을 풀 수 있는 시스템. 리코일 박스는 무기의 리코일을 변경하는 보상이 주어지며, 구매 또는 무기의 분해로 획득 가능하고 금, 은, 동 세 등급이 존재하여 하위 등급의 개수가 충족될 시 상위 등급으로 변환 가능 | | |
| PC방 보상 시스템 | | PC방에서의 플레이 시간에 따라 구간 별로 선물이 지급되는 시스템. 리워드 구성은 월 단위로 변경 | | |
| 엠블럼 시스템 | | 엠블럼 별로 설정된 조건 충족 시 엠블럼이 지급되는 시스템 | | |
| 진급보상 | | 진급 구간 별 유연한 설정이 가능하도록 보상 시스템을 개편하는 작업 | | |
| PC방 종량제 적용 | | PC방 이용 유저의 시간 측정 및 관리가 가능하도록 네오위즈 인프라와 연동 시키는 작업 | | |
| 행운 번호판 | | 게임 중 랜덤하게 획득하는 총알을 통해 유저가 번호판을 선택하고 보상 가능하게 한 이벤트 시스템. 자정마다 보유 총알이 초기화 되고 유저 등급에 따라 번호판이 변경. | | |
| 인첸트 시스템 | | 인첸트 아이템을 사용하여 무기의 등급을 부여 | | |
| 선물상자 | | 인 게임 중 일정 확률로 선물상자를 획득하고 사용 시 확률에 따라 당첨품을 지급하는 아이템 | | |
| 무기폭탄 | | 박스형태의 아이템 사용 시 확률에 따라 당첨품목을 지급하는 로직 개발. 후에 아이템 종류가 늘어남에 따라 지급 테이블 종류도 늘어나 아이템과 지급 테이블을 등록 시키는 로직을 개편함. | | |
|  | | | | |
| **서비스 담당 경력 / 주요 담당 이슈** | | | | |
| 2007 | 일본 서비스 담당 | | | * 일본 출장 (스케줄 협의) |
| 2008 | 일본/미국/베트남/중국 서비스 담당 | | | * 베트남 런칭 * 일본 출장 (스케줄 협의) |
| 2009 | 일본/중국 서비스 담당 | | | * 글로벌 서비스 런칭 준비 |
| 2010 | 태국/싱가폴 서비스 담당 | | | * 싱가폴 서비스 런칭 * 싱가폴 출장 2회(CBT, OBT) |
| 2011 | 싱가폴/인도네시아/중국/한국 서비스 담당 | | | * 인도네시아 서비스 런칭 * 인도네시아 출장 3회   (CBT, OBT, 세계대회) |
| 2012 | 싱가폴/필리핀/한국 서비스 담당 | | | * 대만 출장 (세계대회 참관) |
| 2013 | 한국/싱가폴/필리핀/일본 서비스 담당 | | |  |
| 2014 | 한국/일본 서비스 담당 | | |  |
| 2015 | 한국/일본/태국 서비스 담당 | | |  |
| 2016 | 태국/일본/대만 서비스 담당 | | |  |
|  | | | | |
|  | | | | |
| **포트폴리오** | | | | |
| DummyTester | | | 이전 회사에서 원인불명의 장애를 재현하기 위해 개인적으로 간단히 만들었던 테스트 봇 입니다. 한국 버전의 봇만 활용되었습니다만, 다른 국가 버전의 봇으로도 확장 가능한 구조를 고려하였습니다. 주요 구조와 프로토콜은 변경하여 현재의 스페셜포스와는 무관합니다. 네이밍 규칙은 좋아하는 규칙을 따랐으나 업무 진행 시에는 (당연히) 내부 가이드라인을 준수하겠습니다. 코드는 다음경로에서 관리하고 있습니다. <https://github.com/camethethor/project> | |
| 운영브리핑.ppt | | | 팀장 재직 시 팀원들에게 업무 현황을 공유하는 목적으로 분기별로 한번 정도 운영 브리핑을 진행 했습니다. 팀장 재직 시 시행했던 업무는 별도로 설명을 드리기 보다 당시의 pt에 상당부분 반영되어 있는 듯 하여 참고 차 첨부 드립니다. 팀장 재직 초기에 팀 운영 계획에 대해 브리핑한 자료이며, 대외비 항목은 제외하였습니다. | |
|  | | | | |