



읽기 좋은 코드를 작성하기 위해  
노력하는 개발자

**이민섭**

Lee MinSeop

☎ 010 3376 1152

🐙 <https://github.com/dat0613>

✉ [dat0613@naver.com](mailto:dat0613@naver.com)

**간략한 소개**

어릴 적부터 컴퓨터에 관심이 많았고 프로그래밍을 배우기 위해 특성화 고등학교에 진학했습니다. 고등학교 3년간 프로그래밍을 배웠으며 서버 프로그래밍이 적성에 맞아 관련 서적을 읽고 프로젝트를 진행했습니다. 프로그래밍에 대한 지식을 꾸준히 학습하고 있으며 보다 읽기 좋은 코드를 작성하기 위해 노력하고 있습니다.

**수상경력**

2018.04 울산지방기능경기대회 장려상  
2019.04 울산지방기능경기대회 은상  
2019.09 SK App Challenge 본선 진출  
2019.10 부산전국기능경기대회 장려상

**보유기술**

**프로그래밍 언어**

C, C++, C#, JavaScript, Python, Lua

**프레임워크 / 라이브러리**

Unity3D, Win32 API, TCP/IP, IOCP, Node.js

**데이터베이스**

MongoDB, MySQL

**자격증**

정보처리기능사

**읽은 책들**  
(전공관련)

윤성우의 열혈 C 프로그래밍, 윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍,  
윤성우의 열혈 TCP/IP 소켓 프로그래밍, Effective Modern C++,  
게임 프로그래밍 패턴, 윈도우 네트워크 프로그래밍

# 자기소개서

## 프로그래밍을 배우기로 결심하다

저의 인생에서 첫 번째 프로그래밍 경험은 초등학교 때였습니다.

마인크래프트의 스크립트를 작성하며 자바스크립트를 접하게 되었고 친구와 함께 스크립트를 짜며 놀곤 했습니다. 자바스크립트를 제대로 이해하지 못한 채 사용했지만 내가 만든 것이 게임에 적용된다는 것에 재미를 느꼈습니다.

중학생 때는 학원에 다니며 공부를 하느라 이 재미를 잊고 살았습니다. 고등학교를 정할 때 울산애니원고등학교에 게임 개발과가 있다는 걸 알고 어릴 때 느꼈던 게임 개발의 재미를 다시 느껴보고 싶어서 프로그래밍을 배우는 특성화 고등학교에 진학하게 되었습니다.

## 프로그래밍에 재미를 붙이다

고등학교 1학년이 되었을 때 C언어를 배우고 다양한 콘솔 게임을 만들면서 게임 프로그래밍에 재미를 붙이기 시작했습니다.

그러던 중 학교에 있는 학생용 파일 서버를 이용해 채팅 프로그램을 만들게 되었는데 이때 기존의 게임 개발과는 다른 재미를 느끼게 되어 서버 프로그래밍에 관심을 갖게 되었습니다.

그 후 혼자서 TCP/IP를 공부하고 1학년 말 첫 네트워크 게임인 2인용 소코반을 만들게 되면서 서버 프로그래밍에 빠지게 되었습니다. 주변에 게임 서버를 공부하는 친구도 없고 서버 프로그래밍 수업은 3학년 때부터 배우기 때문에 공부하는 데 많은 어려움이 있었지만, 도서관에 있는 책과 인터넷을 참고하며 꾸준히 공부했습니다.

2학년이 되었을 때는 기능경기대회를 위해 DirectX를 독학했고 자체 프레임 워크와 네트워크 라이브러리를 만들어 여러 가지 네트워크 게임을 제작했습니다.

네트워크 라이브러리를 제작할 때 대부분의 자료형을 지원하고 크기가 유동적인 패킷 구조를 만들어 네트워크 통신량을 절약하면서 간단하게 데이터를 전송할 수 있게끔 했습니다.

팀 프로젝트를 통해 게임을 제작하면서 서로의 역할을 나누고 분업해 팀 프로젝트에 대한 경험을 쌓을 수 있었습니다.

## 더 넓은 세상에 발을 들이다

고등학교 3학년이 되어서는 다시 한번 기능경기대회에 도전해 지방대회에서 은상, 전국대회에서 우수상을 수상했습니다.

이에 그치지 않고 안드로이드, Python, Node.js 등의 다양한 언어와 프레임 워크를 공부해 지식의 폭을 넓혔습니다.

STAC 공모전 본선에 진출해 Unity3D 엔진으로 게임을 만들며 클라이언트 개발에 대한 이해도를 높이고 팀 프로젝트를 진행할 때 git을 어떻게 활용해야 하는지에 대해 공부했습니다. 팀원으로서 다양한 의견을 제시하고 더 나은 게임을 만들기 위해 노력했습니다.

현재는 기존에 만들어 두었던 네트워크 라이브러리를 Unity3D엔진에서 사용할 수 있게끔 개량하는 작업을 하고 있습니다.

## 마무리 하며

고등학교 3년 동안 여러 가지 시행착오가 있었지만, 그것을 해결하고 보완하며 좀 더 성장한 지금의 제가 되었습니다. 앞으로의 시간에는 어떤 일이 있을지 모르지만, 더 나은 미래의 저를 만들기 위해 좋은 사람들과 좋은 회사에서 근무하고 싶은 욕심이 있습니다.

여기까지 읽어주셔서 감사합니다!  
혹시 더 궁금하신 내용이 있으시면  
010-3376-1152, [dat0613@naver.com](mailto:dat0613@naver.com) 으로  
연락 부탁드립니다!