

클라이언트 이력서

지원부문

지원 포지션: 클라이언트 개발

현재연봉 / 희망연봉

00만원 / 내규에 따름



인적사항

성명 : 한동웅

생년월일 : 1993년 07월 30일

주소 : 서울특별시 서초구 방배동

병역 : 육군 병장제대 (13년 1월 ~ 14년 11월)

연락처 : 010-7507-7653

학력사항

2009.03 – 2012.02 상문고등학교

졸업

2012.03 – 2019.02 숭실대학교 컴퓨터학부 미디어학부 복수전공

졸업

핵심역량

- 객체지향 프로그래밍 C/C++/C#
- 게임 엔진 아키텍처에 대한 이해
- 자료구조, 알고리즘
- Unity3D, UE4 Engine 프로그래밍
- 형상관리툴 활용
- Computer Science, 메모리관련 이슈 대응, 멀티 스레드 프로그래밍
 - 오브젝트풀링, UI매니지먼트

포트폴리오	경험 분야	OS / FrameWork
1.개인 게임엔진 아키텍처 설계 프로젝트(깃허브 링크) https://github.com/donnyh0730/MyGameEngine	- WinAPI - 그래픽스 파이프라인 - 컴포넌트기반 클래스 설계 - 디버그 시스템 써드 파티 연동, - 소프트웨어 메인 루프, GUI시스템 연동	OS : Windows Frame Work : Direct3d11
2. 학부시절 개발한 VR게임 포트폴리오(영상) https://www.youtube.com/watch?v=LWHPMdINft4&t	-Unity3D, -Unity VR 엔진 프레임 워크 -LeapMotion Api -전체적인 클라이언트 게임 로직 설계 및 구현	OS : Windows Frame Work: Unity3d
3. 크래프톤 딜루전 담당업무 (영상) 1편 https://www.youtube.com/watch?v=Q27-LF2lcWk 2편 https://www.youtube.com/watch?v=VjG1QTgAPkl&t	- Unity2D - 서버 클라이언트 로직 - 자동화 툴 구현 - UI애니메이션 - 리플레이 시스템설계 및 구현	OS : Windows Frame Work: Unity3d

보유기술 소개

1. 프로그래밍 언어 C/C++/C#

해당 언어에 대해 포인터와 STL, 자료구조, 라이브러리를 높은 이해도로 사용하여 효율적인 코드를 만들 수 있습니다. 비동기 프로그래밍과 멀티쓰레드 프로그래밍 기법을 적용하여 컴퓨터의 자원을 효율적으로 사용하는 프로그램을 작성합니다.

2. 객체지향 프로그래밍

객체지향형 언어를 사용하여 클래스를 설계 구현하고 프레임워크와 라이브러리를 사용하여 유용한 코드를 작성할 수 있으며, 객체지향적으로 클래스를 설계하여 디자인 패턴을 적용하고, 논리정연하고 유지보수가 용이한 구조로 코드를 구성합니다. 파일 하나에 모든 로직을 작성하는 것이 아닌 객체 하나하나마다의 특징을 적용하고, 옵저버, 싱글톤, 팩토리, 파사드 등의 각종 디자인 패턴을 적용합니다.

3. 자료구조와 알고리즘

자료구조에 대한 높은 이해도와 STL을 사용할 수 있으며 문제해결에 응용할 수 있습니다. 또한 알고리즘이라는 수학영역에도 관심이 많아 논리적인 코드를 구성할 수 있습니다.

4. Unity3D, UE4 Engine 프로그래밍

엔진 프레임워크를 이용하여 클라이언트 어플리케이션을 제작할 수 있습니다. 각종 게임로직과 충돌처리, 스테이트 패턴 구현, 애니메이션 블렌딩, NPC AI 구현 등등 클라이언트에 꼭 필요한 기능들을 구현할 수 있습니다.

5. 형상관리

SVN, Perforce, Git 을 사용하며, 기본적인 소스 커밋(업로드)과 풀다운(내려받기), 수정, 머지(merge) 작업이 가능합니다.

6. Computer Science

클라이언트 응용 프로그램을 개발하기 위해 메모리 최적화와 렌더링 파이프라인 최적화에 대한 지식이 있고, 이를 활용하여 솔루션을 개발시에 최적화를 적용할 수 있습니다.

경력사항 [총 1년 0개월] (담당업무 및 성과)

1.

회사명	부서	근무기간	직급
크래프톤	PUBG	2019.06 ~ 2019.09	인턴

기술 부분 요약

-개발 프레임 워크: Unreal Engine4

-개발언어 : C++

-형상관리 : SVN ,perforce

상세 내용

[주요 업무]

클라이언트 개발 인턴으로 참여하여 UnrealEngine 4.12버전으로 작성된 배틀그라운드 클라이언트의 버그수정과 신규 개발을 했습니다.주로 UI쪽에서 생기는 버그 수정과, 기존에 UnrealEngine블루프린트로 작성되어 있었던 로직들을 C++로 옮기는 작업을 했습니다.

배틀그라운드 Esport리그의 중계는 UnrealEngine의 SpectatorPawn을 활용하여 중계를 했었는데 옴저버의 움직임을 중계진이 사용하기에 좀더 편리한 인터페이스로 사용할 수 있도록 신규 기능을 개발하는 일을 했습니다. Input키를 받아 옴저버의 속도를 조절하는 기능과 실내에서는 느린속도로 움직여 벽을 뚫고 지나가는 장면이 잡히지 않도록 하였고, 미세하게 스피드값을 조정할 수 있도록하여 옴저버가 다양한 지형지물에서 선수들의 움직임을 잡을 수 있도록 기능을 구현 하였습니다.

또한 언리얼 엔진의 데디케이트 서버 리플리케이션을 활용하여 각종 UI가 중계되고 있는 화면에서도 동기화되어 보여지도록 하는 기능을 구현하기도 했습니다.

2.

회사명	부서	근무기간	
크래프톤	딜루전 스튜디오	2019.10 ~ 2020.05	

기술 부분 요약

-개발 프레임 워크 : Unity3d 19버전 이상

-개발언어 : C#

-형상관리 : Git

상세 내용

- 주요 업무

PUBG에서 인턴쉽이 끝나고 크래프톤 사내이동을 통하여 딜루전 스튜디오에서 모바일 게임을 개발하게 되었습니다.

모바일 RTS 게임이었는데 주로 인게임UI와 자동화 툴 개발 및 수정을 담당하였습니다. 제가 담당한 업무들은 상단 동영상 링크에서도 확인하실 수 있듯이, UI애니메이션 및 서버의 데이터로드를 지원하고 이를 매끄럽게 처리하는 업무가 주된 내용 이었습니다.

제가 직접 개발한 내용중에 리플레이 시스템을 개발한 적이 있습니다. UI에서 사용할 유닛의 설명 영상을 직접 만들 수 있고, 때에 따라서는 다양하게 활용 가능한 리플레이 편집 시스템이었습니다. Unity의 FixedUpdate프레임에 유저가 인게임에 발생시킨 Event를 데이터 형태로 저장하여 Json형태로 저장하고 이것을 로드하고 저장할 수 있도록 한 툴이었습니다.

직접 동영상을 편집하는 듯하게 인터페이스를 구현하였으며 기획과 구현 모두 직접하였습니다. 이벤트 베이스의 RTS게임에서는 리플레이가 자주 사용되는 클라이언트의 기능이었기 때문에 도입해보고 싶다는 생각이 있어서 구현하게되었고, 또한 읽어들이는 Json데이터를 컨테이너에 파싱해 매프레임 이벤트발생에 대한 정보를 그대로 읽어 이벤트 콜을 하도록하여 구동되도록 한 설계였습니다.

외국어 능력

[영어]

TOEIC 705점

독해: 상 / 회화: 중/ 쓰기 : 중

자기소개

[성격소개]

모든 일을 긍정적으로 생각하며 제가 맡은 일에 대해서는 항상 책임감을 가지고 즐겁게 하려고 노력합니다. 한번 사귀어 사람과는 항상 좋은 관계를 유지하려고 합니다. 함께 있으면 항상 웃음을 잃지 않게 해준다는 주변사람의 말이 기억에 남았습니다. 행동에 앞서 한번 더 생각하는 사람이 되기 위해 노력하고 있습니다.

[학부시절 개발자로서 성장과정]

학부시절 컴퓨터학부와 컴퓨터미디어학부를 복수전공하여 소프트웨어 개발에 대한 지식을 쌓았습니다. 이후 학부에서 주관하는 진로직업 박람회에 게임개발자로 참여한 시점부터 게임을 만드는 일이 좋아졌고, 박람회에서는 직접 만든 게임 인 VR스타크래프트로 개발자부스를 운영하였습니다. 이 게임이 아이들에게 상당히 반응이 좋았습니다. 그리고 그러한 공로를 인정받아 학부 멘토링 장학금을 수여 받았던 적이 있습니다.