


# 이력서 포트폴리오 및 경력 기술서

## 인적사항

|      |                    |              |              |   |
|------|--------------------|--------------|--------------|---|
| 지원분야 | 클라이언트 개발           |              |              |  |
| 지원일자 | 2020.10            | 성 별          | 남            |   |
| 성 명  | 한 동 응              | 생년월일         | 1993. 07. 30 |   |
| 주 소  | 서울시 중랑구 면목동        |              |              |   |
| 병역사항 | 병장 만기전역            | 장애 및<br>보훈여부 | 해당없음         |   |
| 최종연봉 | 3,500만원<br>[성과급제외] | 희망연봉         | 협의를 통해 결정    |   |

## 학력사항

- 2012.03 ~ 2019.02 숭실대학교 미디어학부, 컴퓨터학부 복수전공 졸업
- 2009.03 ~ 2012.02 상문고등학교 졸업

## 경력사항 (총01년 00개월)

- 2019.06 ~ 2020.06 (주)크래프톤 딜루전스튜디오, PUBG / 사원  
✓ 2019.06~2019.12 인턴으로 재직, 2020.01~2020.06 정규직 사원 재직

## 핵심역량

- 객체지향 프로그래밍 C/C++/C#
- Direct3DX게임 엔진 & 그래픽스 파이프라인
- 자료구조, 알고리즘 (코드 최적화)
- Unity3D, UnrealEngine4 프로그래밍
- 형상관리
- Computer Science
- IOCP Server

## 어학

---

- 영어 : 중급 (TOEIC 705점, 2019.03)
- 일본어 : 고급 읽기 쓰기 및 회화 작문가능 (JLPT N2 2021.07)

## 자격사항

---

- |                 |          |           |
|-----------------|----------|-----------|
| ● ACA Photoshop | 2015. 10 | Adobe     |
| ● MOS Excel     | 2012.10  | Microsoft |
| ● MOS Word      | 2012.05  | Microsoft |

## 보유기술 및 능력

---

### 프로그래밍 언어 C/C++/C#

- ✓ 해당 언어에 대해 포인터와 STL, 자료구조, 라이브러리를 높은 이해도로 사용 및 효율적인 코드 작성
- ✓ 객체지향성 프로그래밍으로 클래스를 설계하고 유지보수하기 용이한 방식으로 코딩.

### Direct3DX게임 엔진 & 그래픽스 파이프라인

- ✓ Direct3DX프레임웍을 이용한 게임엔진에서 콘텐츠 개발 가능.
- ✓ 그래픽스 렌더링 파이프라인에 대한 이해 및 셰이더코드 작성 및 활용(stub code)
- ✓ Direct3DX프레임웍과 컴포넌트 패턴을 적용하여 게임엔진 구현.

### 자료구조와 알고리즘

- ✓ 자료구조에 대한 높은 이해도와 STL을 사용할 수 있으며 문제해결에 응용 가능.
- ✓ 코드의 최적화적인 부분을 항상 염두해 두며 프로그래밍함.

### Unity3D, UE4 Engine 프로그래밍

- ✓ 엔진프레임웍을 이용하여 클라이언트 어플리케이션을 제작.
- ✓ 각종 게임로직과 충돌처리, 스테이트 패턴구현, 애니메이션 블렌딩, NPC AI구현 등등 클라이언트에 꼭 필요한 기능들을 구현 가능.

### 형상관리

- ✓ SVN, Perforce, Git 을 사용하며, 소스 커밋(업로드)과 풀다운(내려받기), 수정, 머지(merge) 브랜치 등 작업이 가능.

### Computer Science & 디버깅

- ✓ 클라이언트 응용프로그램을 개발하기 위해 메모리 최적화와 렌더링 파이프라인 최적화에 대한 지식 보유
- ✓ 이를 활용하여 솔루션을 개발 시에 최적화에 역량을 투자하고 디버깅을 하여 버그를 잡아 낼 수 있음.

#### IOCP Server 및 멀티쓰레딩

- ✓ IOCP서버 모델에 대한 이해 및 구현
- ✓ Socket을 활용한 TCP/IP 패킷 전송 및 처리, 패킷 구성 자동화
- ✓ 파이썬을 활용한 패킷코드 자동화(활용 가능하지만 보완 필요)

## 경 력 기 술 서

(주)크래프톤      딜루전스튜디오, PUBG / 사원      2019.06 ~ 2020.06 (1년0개월)

딜루전스튜디오      사원 (정규직)      2020.01 ~ 2020.06

#### [주요 수행 업무]

##### 주요 사용 기술

- ✓ 개발 프레임 워크 : Unity3d 2019.4
- ✓ 개발언어 : C#
- ✓ 형상관리 : Git

##### 주요 업무

- ✓ 모바일 RTS 게임 개발, 인게임 UI 및 에디터 자동화 툴 개발 및 수정을 담당
- ✓ UI애니메이션 및 서버의 데이터로드를 지원 및 매끄럽게 처리하는 업무 수행
- ✓ 리플레이 시스템 개발
  - UI에서 사용할 유닛의 설명 영상을 직접 만들 수 있고, 때에 따라서는 다양하게 활용 가능한 리플레이 편집 시스템
  - Unity의 FixedUpdate프레임에 유저가 인게임에 발생시킨 Event를 List컨테이너에 저장하여 Json형태로 저장하고 이것을 로드하고 저장할 수 있도록 한 툴임.
  - 직접 동영상을 편집하는 인터페이스를 기획 및 구현
  - 이벤트 베이스의 RTS게임에서 리플레이가 자주 사용되는 클라이언트의 기능이었기 때문

에 도입 결정 및 구현

- ✓ 읽어 들인 Json데이터를 컨테이너에 파싱해 맵프레임 이벤트 발생에 대한 정보를 그대로 읽어 이벤트 콜을 하도록 하여 구동되도록 설계

## **PUBG 인턴 2019.06 ~ 2019.12**

### **주요 사용 기술**

- ✓ 개발 프레임 워크 : Unreal Engine 4
- ✓ 개발언어 : C++
- ✓ 형상관리 : SVN, perforce

### **주요 업무**

- ✓ 클라이언트 개발 인턴 근무
- ✓ UnrealEngine 4.12버전으로 작성된 배틀그라운드 클라이언트의 버그수정과 신규 개발
- ✓ 블루프린트 UI로직을 C++로 옮기는 작업 수행.
- ✓ 언리얼UMG 신규개발 및 버그 수정.
- ✓ 언리얼 리플레이관련 버그 수정.
- ✓ 인턴을 하면서 얻은 지식 : 형상관리, 빌드자동화시스템, 대규모 프로젝트의 협업과정, 언리얼 엔진 에대한 전반적인 개발지식, 언리얼 데디케이트 서버에 대한 이해.

# 포 트 폴 리 오

| 포트폴리오   | 경험 분야  | OS / FrameWork   |
|---|--|--|
| <p>1. 언리얼엔진4 MiniRPG</p> <p>영상 : <a href="#">유튜브 영상 링크</a><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bPIP28Y1x0I&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=bPIP28Y1x0I&amp;feature=youtu.be</a></p> <p>소스코드 : <a href="#">깃허브 링크</a><br/> <a href="https://github.com/donnyh0730/UnrealMiniRPG">https://github.com/donnyh0730/UnrealMiniRPG</a></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 언리얼 엔진4</li> <li>- AnimationBP, BlendSpace, AI_BT, AnimMontage</li> <li>- Unreal C++, Unreal BluePrint</li> <li>- UMG, LevelSequence</li> <li>- 캐릭터 무브먼트와 전투로직 구현</li> <li>- 몬스터 AI와 전투 구현</li> </ul> | <p>OS : Windows</p> <p>Frame Work:<br/>UnrealEngine4</p>   |
| <p>2. 개인 DirectX게임엔진 아키텍처 설계 프로젝트(깃허브 링크)</p> <p><a href="https://github.com/donnyh0730/DX12GameEngine">https://github.com/donnyh0730/DX12GameEngine</a></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- WinAPI</li> <li>- 그래픽스 파이프라인</li> <li>- 컴포넌트기반 클래스 설계</li> <li>- 소프트웨어 메인 루프</li> <li>- 셰이더, 라이팅, 텍스처맵핑, 프러스텀컬링 등등</li> </ul>   | <p>OS : Windows</p> <p>Frame Work :<br/>Direct3D12</p>     |
| <p>3. 학부시절 개발한 VR게임 포트폴리오(영상)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LWHPMdINft4&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=LWHPMdINft4&amp;t</a></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Unity3D,</li> <li>-Unity VR 엔진 프레임 워크</li> <li>-LeapMotion Api</li> <li>-전체적인 클라이언트 게임 로직 설계 및 구현</li> </ul>   | <p>OS : Windows</p> <p>Frame Work:<br/>Unity3D</p>         |
| <p>4. IOCP 서버 구현<br/>멀티쓰레딩 및 패킷 처리</p> <p><a href="https://github.com/donnyh0730/IOCP_Server">https://github.com/donnyh0730/IOCP_Server</a></p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- IOCP 서버 모델</li> <li>- 멀티쓰레드 환경에서 패킷처리 및 데이터 처리</li> <li>- 패킷 클래스 자동화</li> <li>- Socket IO 및 데이터베이스 쿼리</li> </ul>  | <p>OS : Windows</p> <p>Frame Work:<br/>MSVC++ Solution</p> |
| <p>5. 크래프톤 딜루전 담당업무 (영상)</p> <p>1편<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q27-LF2lcWk">https://www.youtube.com/watch?v=Q27-LF2lcWk</a></p> <p>2편<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VjG1QTgAPkI&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=VjG1QTgAPkI&amp;t</a></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unity2D</li> <li>- 서버 클라이언트 로직</li> <li>- 자동화 툴 구현</li> <li>- UI애니메이션</li> <li>- 리플레이 시스템설계 및 구현</li> </ul>   | <p>OS : Windows</p> <p>Frame Work:<br/>Unity3D</p>         |

# 자 기 소 개 서

안녕하십니까. 인사담당자님 및 기술팀장님 저는 송실대학교 IT대학에서 컴퓨터학, 미디어학을 복수전공 졸업한 한동웅 이라고 합니다. 저는 제가 직접 즐길수 있고 많은 사람들이 사랑할 수 있는 게임을 만들기 위해 열심히 노력하고 있습니다. 그러므로 게임 개발에 필요한 저의 개발역량에 대해 크게 세가지로 설명 드려보고 싶습니다.

첫째, 준비된 인재입니다. 인게임 로직 구성에 있어서 원하는 방향으로 게임을 제작 할 수 있습니다. 대학교 4학년때 제작한 터치크래프트라는 VR로 스타크래프트를 하는 것처럼 만든 게임을 포트폴리오로 첨부하였습니다. 실제로 재미있다는 평이 많았으며 이 작품으로 학부대표로 진로직업 박람회에 나갔었는데 아이들에게 상당히 반응이 좋았습니다.

둘째, 개발중인 프로젝트에 참여하여 소스코드 파악을 잘하며, 디버깅을 하여 기능을 발전시키고 목표하고자 하는 개발 방향으로 개발을 수행 할 수있습니다. 솔루션이 크고 복잡해지더라도 필요한 기능을 개발하기 위해서 코드의 전체적인 흐름을 파악하고 디버깅 해낼 수 있는 능력이 있습니다. 더 나아가 이를 발전시켜 추가 기능 구현으로 이어지도록 소스코드를 구성합니다. 또한 MS비주얼 스튜디오 디버깅 기능을 십분 활용합니다.

마지막 셋째는 자료구조와 알고리즘, 메모리관리, 리소스, 최적화 이슈와 같은 기초전공 지식을 기반으로 개발 하면서 프로그램을 최적화 관리적인 측면을 고려하여 코드를 구성합니다. 또한 개발을 진행하다가 문제가 생기면 각종레퍼런스를 검색하고 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력이 있습니다. 사실, 저는 게임을 개발하는데 있어 이러한 문제해결능력이 가장 중요하다고 생각하며 이 능력을 기르기 위해 개발 유튜브, 동영상 강의, 직접 개발등의 노력을 하고 있습니다.

위의 내용은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성자 : 한 동 웅