

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

포트폴리오	경험 분야	OS / FrameWork
<p>1.개인 게임엔진 아키텍처 설계 프로젝트(깃허브 링크)</p> <p>https://github.com/donnyh0730/MyGameEngine</p>	<ul style="list-style-type: none"> - WinAPI - 그래픽스 파이프라인 - 컴포넌트기반 클래스 설계 - 디버그 시스템 써드 파티 연동, - 소프트웨어 메인 루프, GUI시스템 연동 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work : Direct3d11</p>
<p>2. 학부시절 개발한 VR게임 포트폴리오(영상)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LWHPMdlNft4&t</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Unity3D, -Unity VR 엔진 프레임 워크 -LeapMotion Api -전체적인 클라이언트 게임 로직 설계 및 구현 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work: Unity3d</p>
<p>3. 크래프톤 딜루전 담당업무 (영상)</p> <p>1편</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Q27-LF2lcWk</p> <p>2편</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VjG1QTgAPkl&t</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Unity2D - 서버 클라이언트 로직 - 자동화 툴 구현 - UI애니메이션 - 리플레이 시스템설계 및 구현 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work: Unity3d</p>

경력사항 [총 1년 0개월] (담당업무 및 성과 / 프로젝트 등 상세 기술)

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 배틀그라운드 Esport관련 오피서 로직 및 UI 버그 수정과 UI쪽의 신규 개발 피쳐들을 담당 했었습니다.

주로 UI쪽에서 생기는 버그 수정과, 기존에 언리얼 엔진의 블루프린로 작성되어 있었던 UI로직들을 C++로 옮기는 작업을 맡아서 했습니다.

배틀그라운드 아프리카 TV 오피서버의 피드백이 있었는데, 피드백 내용인 오피서버 스피드 조정과 180도 회전 기능을 직접 구현하여 좋은 평을 받았던 적이 있습니다.

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 UI와 자동화 툴 개발 및 수정을 담당하였습니다. 제가 담당한 업무들은 상단 동영상 링크에서도 확인하실 수 있듯이, UI애니메이션 및 서버의 데이터 로드를 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 시스템이 있었습니다.

설계단계부터 직접하였고, 이벤트 베이스의 RTS게임에서는 리플레이가 자주 사용되는 클라이언트의 기능이었기 때문에 도입해보고 싶다는 생각이 굉장히 컸습니다.

매프레임 이벤트발생에 대한 정보를 json형태로 저장하여 이를 파싱하면 그대로 구동되도록 한 설계였습니다.

컴퓨터 활용

보유기술

OS	엔진 프레임워크	Tools	형상관리
Windows(상)	Unity3D, UnrealEngine4, Direct3D	Visual Studio, VS Code, Notepad++, Winmerge(머지툴) Tortoise(Git, SVN)	Git, GitHub, SVN
언어 및 프레임워크	- Unmanaged Languages : C, C++ - Managed Languages : C#, .NET, - API & Frameworks : WinAPI, .NET Framework,		

외국어 능력 (해외연수 경험 및 TOEIC/TOEFL 등 공인 점수 기재)

[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.

<<보유기술>>

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.

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 객체하나하나 마다의 특징을 적용하고, 옵저버, 싱글톤, 팩토리, 파사드 등등의 각종 디자인 패턴을 적용합니다.

자료구조와 알고리즘

자료구조에대한 높은 이해도와 STL을 사용할 수 있으며 문제해결에 응용 할 수 있습니다. 또한 알고리즘 이라는 수학영역에도 관심이 많아 논리적인 코드를 구성할 수 있습니다.

Unity3D,UE4 Engine 프로그래밍

엔진프레임워크를 이용하여 클라이언트 어플리케이션을 제작 할 수 있습니다. 각종 게임로직과 충돌처리, 스테이트 패턴구현, 애니메이션 블렌딩, NPC AI구현 등등 클라이언트에 꼭 필요한 기능들을 구현할 수 있습니다.

형상관리

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

Computer Science

클라이언트 응용프로그램을 개발하기위해 메모리 최적화와 렌더링 파이프라인 최적화에 대한 지식이 있고, 이를 활용하여 솔루션을 개발시에 최적화를 적용 할 수 있습니다.