\*\*\*1분 자기소개

안녕하십니까 저는 한국산업기술대학교에서 게임공학부에 재학중인 이용석이라고 합니다.

저는 고등학생때까지 운동을 해서 그런지 승부욕이 강하고 목표가 생기면 될 때까지 노력할 줄 아는 사람입니다.

이런 성격은 제 인생에서 터닝포인트라고 생각되는 시기에 긍정적으로 작용했는데 군 전역 후에 5개월 조금 넘는 시간을 공부하여 100점 넘게 성적을 올려서 재수에 성공했었습니다.

그리고 그 때 보다 더 중요한 터닝 포인트라고 생각하는 3년전도 똑같습니다.

3년전 2019년 1월에 네오플이라는 목표를 갖게 되었는데 사실 저는 1,2학년때 공부와 거리가 먼 사람이었습니다.

그러다 보니 네오플 가겠다고 했을 때는 주위에서 “니가 무슨 네오플을 가냐”, “남북 통일되는 소리한다” 는 식의 말을 많이 들었었습니다.

하지만 제가 3년동안 열심히 하는 모습을 보고 이번 공개채용 공고가 나왔을 때 “용석아 올 게 왔다... 한번 해보자” 라며 응원해주고 저에겐 생소했던 취업준비에 대한 가이드 역할도 자처해 주며 도와줘서 지금 이자리에 있는 것 같습니다.

목표를 위해 노력한 것 까지는 지금 까지와 똑같습니다.

이젠 결과를 위해 면접 최선을 다해보겠습니다. 감사합니다.

\*\*\*서버 프로그래머가 되고 싶은 이유

저희 학교 커리큘럼 상 서버에 관련된 프로그래밍 수업을 3학년 2학기에 배우게 됩니다.

그러다 보니 그 전에는 간단한 싱글 플레이 게임을 만드는 수업이 많았고 이런 수업을 들으며 구현 한 게임을 제가 직접 플레이 했을 때 재밌다!! 라는 생각을 많이 못해본 것 같습니다.

아무래도 요즘 게임들은 대부분 멀티 플레이 게임이다 보니 그런 것에 익숙해져서 그런지 성취감은 있지만 재미는 없다? 라는 생각이 컸었고

그러던 중에 서버로 졸업작품 하시는 형이 공부하시는 모습을 보면서 “와 나도 저렇게 여러명 접속하는 게임 개발해보고 싶다”라는 생각을 했고 이런 부분이 저에게 크게 메리트로 다가왔던 것 같습니다.

\*\*직접 다 만드는 것과 이미 있는 것을 사용하는 것에 대해 어떻게 생각

일단 이미 있는 것을 그대로 사용하는 것에 대해서는 부정적인 생각을 가지고 있습니다.

졸업작품을 하며 느낀 건데 사용한 기술이나 알고리즘에 대한 이해도 없이 사용만 한다면 제 프로젝트의 구조에 적용 시키는 과정이나 유지/보수 하는 과정에서 수정을 해야 하는 상황에 유연하게 대처할 수 없다고 생각하기 때문입니다.

이렇게 있는 그대로 사용하는 경우가 아니라면 직접 만드는 것과 이미 있는 것을 사용하는 것은 어짜피 공부를 통해 충분한 이해도를 가지는 과정이 필요하다고 생각해서 별차이가 없다고 생각합니다.

\*\*새로운 기술과 오래된 기술에 대해서 어떻게 생각

대부분의 새로운 기술은 오래된 기술에서 파생되어 생긴다고 생각하기 때문에 오래된 기술에 대해 이해하고 있어야 새로운 기술을 수용한다 거나 개발함에 있어 효율적이라고 생각합니다.

그리고 사실 많은 사람들이 새로운 기술에 집중하지만 대부분을 지탱하는 것은 오래된 기술이라고 생각합니다.

\*\*제일 힘들었던 프로젝트와 그 프로젝트에서 제일 힘들었던 것

저는 졸업작품이 가장 힘들었습니다. 왜냐하면 서버 관련된 프로그래밍을 처음 배운 것이 3학년 2학기 였고 여러 사람이 할 수 있는 게임을 만든다는 것에 성취감을 느껴서 졸업작품에서도 서버를 담당하게 되었는데 거의 모든 것이 처음 해보는 것이라는 게 가장 힘들었던 것 같습니다.

처음에 3d 프로젝트에서 이동을 하려면, 회전을 하려면 어떤 패킷을 보내야하는 거지? 라는 의문이 생겼을 때 물어볼 곳도 딱히 없고 하나하나 해보면서 효율성을 찾아야 했고

쿼드트리에서 객체들의 업데이트는 해당 객체가 움직이는 매 프레임 해줘야 하나?

데드레커닝에서 보간은 어떻게 해야 하지? 추측 방식은 어떻게 해야 할까? 이런 것들을 생각해내는 과정이 가장 힘들었던 것 같습니다.

\*\*협업 시 가장 힘들었던 것

사실 졸업작품 이전에는 협업이 힘들다는 생각을 단 한번도 해본적이 없었고 팀장의 위치가 재밌다. 뭔가 준비된 상태에서 발표하는 것이 재밌다 라고 생각하는 사람이였습니다.

그런데 아무래도 모두에게 중요한 졸업작품을 하다 보니 힘든 점이 많았고 대표적으로 팀원간의 의견차이를 해결하는 것과 팀원간의 작업량 차이 였던 것 같습니다.

의견