안상근, An Sang geun

# Contacts

010-2434-8293 · godyello123@gmail.com

# 지원 직무

게임 서버 프로그래머

Introduce

개발 초기 단계부터 런칭 후의 라이브 서비스 까지 참여하며, 다양한 상황에서 발생할 수 있는 문제를 해결하는 능력과 함께 게임 개발의 전반적인 프로세스를 이해하는 데 있어 매우 중요한 역할을 했습니다.,

**서비스를 안정적으로 운영하기 위해선 개발자 개인의 능력도 중요하지만, 팀원 들과의 협력과 의사소통이 무엇보다 중요하다고 생각합니다.**

“준비와 연습은 두려움을 이기는 기술” 이라는 말처럼,

게임 개발 과정에서 제가 가장 중요하게 생각하는 것은 꼼꼼한 테스트입니다.

개발 중에는 본인이 설정한 다양한 테스트 케이스를 통해 코드를 검증함으로써,

발생할 수 있는 버그를 사전에 예방하고, 만약 버그가 발견되더라도 그 원인을 신속하고 명확하게 파악하여 수정할 수 있습니다. 이 과정에서 저는 문제 해결 능력 뿐만 아니라, 팀원 들과의 원활한 소통 능력도 함께 키워 나갔습니다.

Careers

# 

# 빌리네어게임즈 / 서버 개발자 (2021.07 ~ 2023.08)

## 블레이드 키우기 게임 개발 및 유지보수

초기 개발 단계부터 라이브 서비스 까지 참여

* 게임 이벤트 시스템개발

접속한 유저에게 특정기간 동안 이벤트를 제공하는 이벤트 시스템 개발

* 출석체크 컨텐츠 개발

일일 출석체크를 통해 보상을 지급하는 컨텐츠 개발

* 커뮤니티 기능(친구) 개발

게임 내에서 유저끼리 친구 를 맺어 커뮤니티 기능 개발

* 특정 시간에 유저들에게 능력치를 제공하는 핫타임 이벤트 개발

버프 기능 개발

* 다양한 성장 컨텐츠 개발
* 개발 중 필요한 DB 쿼리 작성 및 유지보수

## 블레이드 키우기 게임 운영툴 개발 및 유지보수

* 운영툴 기능 개발 전담
* 유저 밴 추가/삭제 기능 개발

운영툴을 통해 어뷰징 유저를 처리하는 기능 개발

* 게임 서버 관리 기능 추가

게임 서버의 상태를 확인 하고 서버 오픈 및 관리 기능 개발

* 게임 우편 발송 기능 개발

게임내의 시스템우편 발송 기능 개발

* 게임 이벤트 추가/삭제 기능 개발

Experiences

# 팀 프로젝트 / Nest Fortune)[(24.01 ~ 24.08)](#)

Project K 키우기 게임 서버 개발

* 서버 개발 전담
* 로그인서버 개발

파이어베이스 로그인로직 처리를 위한 로그인 서버 개발

* 분산 서버 구조 개발

게임 로직 서버 부하 분산을 위한 분산서버 구조 개발

* 유저 성장 컨텐츠 개발
* 아이템 구조

아이템 강화, 아이템 장착 프리셋

* 우편 시스템 개발

시스템 우편 및 개인 우편 수령 및 발송

* 쿠폰 시스템 개발

게임 쿠폰 수령 및 쿠폰 생성

* 퀘스트 시스템 개발
* 게임 로그 개발

mongoDB를 활용하여 게임로그 개발

# 개인 프로젝트

# c++ 과 언리얼을 활용한 개인프로젝트

* c++ 게임서버 개발
* 언리얼5을 활용하여 클라이언트 개발
* google Protobuf
* 아이템 시스템
* 유저

유저 관리

유저 이동, 전투

* 몬스터

몬스터 AI 및 길찾기

몬스터 스폰

Education

**어소트락 게임 아카데미**

# 