

경력기술서

최한일

기술 스택

- **C++**
- DirectX 11
- **Unreal 5**
- C#
- **Unity**
- DataBase
- Window IOCP 기반 서버

경력

GitHub:

<https://github.com/hanil12/Portfolio.git>

유니티 경우 일부분의 코드만 올렸습니다.

1. SGA 게임 아카데미(1년 6개월)
 - 기초 수업(C++ ~ DirectX11)
 - 알고리즘
 - Unity, Unreal 게임엔진
2. 주식회사 세오(3개월)
 - Unity 시각화
3. SGA 게임 아카데미 국비 강사(1년)
 - NCS 국비지원 강사
 - DataBase 기초 Query문 작성
 - Unreal 5
 - Window Server

SGA 게임아카데미

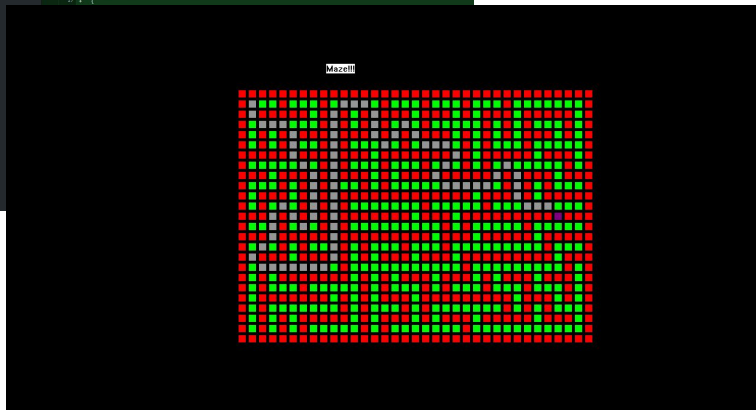
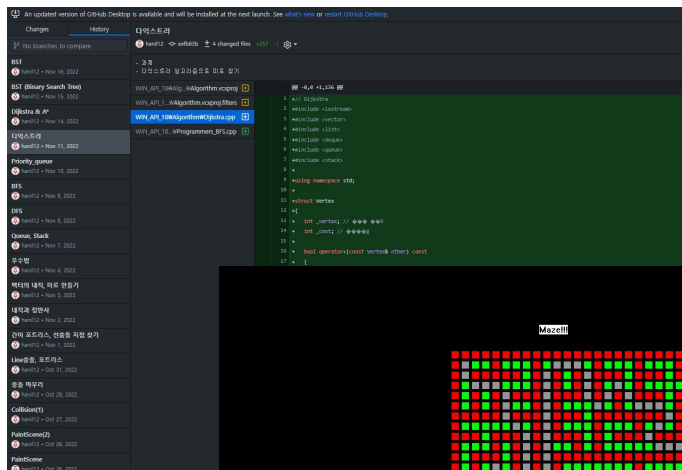
기초 C++ ~ DirextX

<input type="checkbox"/>	1010	OBB 충돌 마무리	ekdrhaod	2022.12.20.	6	0
<input type="checkbox"/>	1008	AABB와 World	ekdrhaod	2022.12.19.	7	0
<input type="checkbox"/>	881	Right Shift, Smart Pointer	ekdrhaod	2022.10.19.	7	0
<input type="checkbox"/>	877	Modern(1)	ekdrhaod	2022.10.17.	7	0
<input type="checkbox"/>	873	std::algorithm	ekdrhaod	2022.10.14.	3	0
<input type="checkbox"/>	870	std::algorithm	ekdrhaod	2022.10.13.	6	0
<input type="checkbox"/>	869	Iterator, Container	ekdrhaod	2022.10.12.	6	0
<input type="checkbox"/>	862	vector와 list	ekdrhaod	2022.10.07.	11	0
<input type="checkbox"/>	858	함수객체, 랬플릿	ekdrhaod	2022.10.06.	6	0
<input type="checkbox"/>	855	함수포인터	ekdrhaod	2022.10.05.	4	0
<input type="checkbox"/>	851	Battle 과제 풀이	ekdrhaod	2022.10.04.	8	0
<input type="checkbox"/>	848	디버깅(2), TextRPG, 추상클래스	ekdrhaod	2022.09.30.	18	0
<input type="checkbox"/>	845	디버깅	ekdrhaod	2022.09.29.	6	0
<input type="checkbox"/>	842	DeepCopy	ekdrhaod	2022.09.28.	10	0
<input type="checkbox"/>	838	SingleTon, RTTI와 vtable (가상함수 테이블)	ekdrhaod	2022.09.27.	7	0

- 기초 C ~ C++11
- DirectX

SGA 게임아카데미

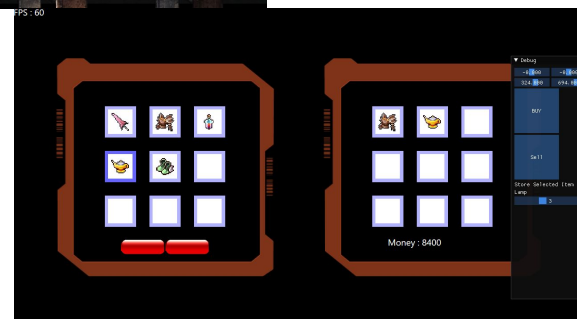
기초 C++ ~ DirextX



- Algorithm
- A*를 활용하여 미로 찾기

SGA 게임아카데미

기초 C++ ~ DirextX



- 렌더링 파이프라인
- UI 기초
- RenderTarget 및 Instancing

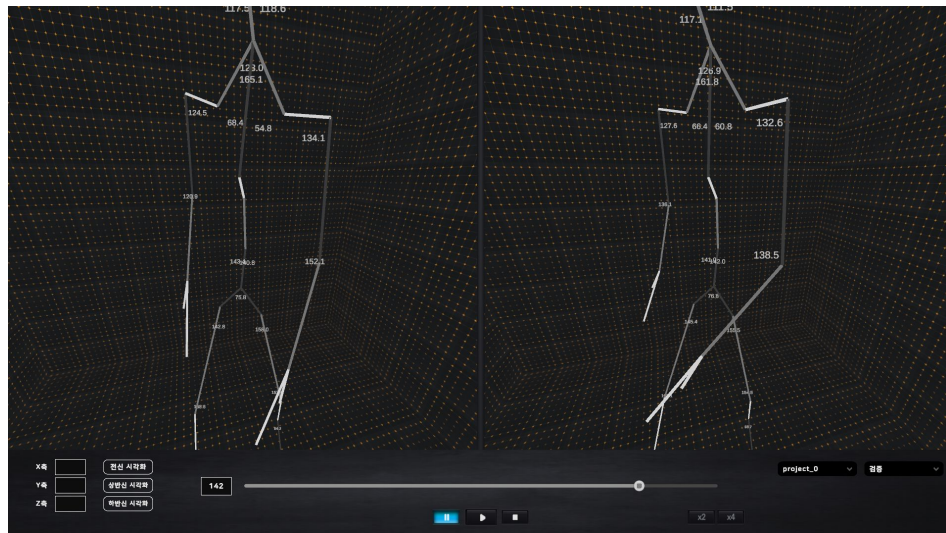
SGA 게임아카데미

기초 C++ ~ DirectXX



- C++ 기반 Unreal 5 기초
- Actor, Pawn, Character
- AnimInstance
- UMG

주식회사 세오 유니티 시각화

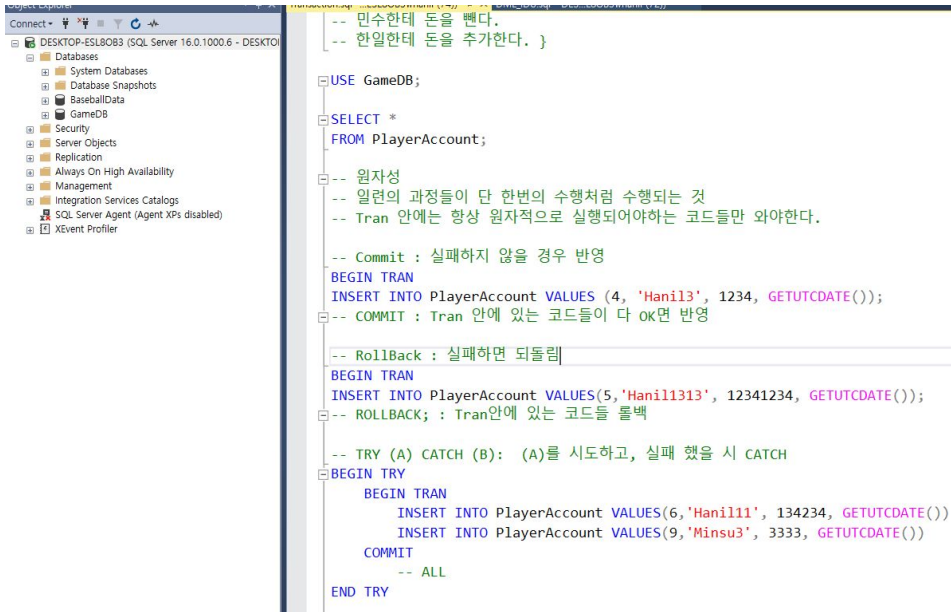


인공지능으로 도출된 관절점 프레임들을 이용하여 **Unity**에서 이를 **3D**로 시각화하여 보행을 확인할 수 있는 프로그램 제작.

- **BFS**를 이용하여 각 관절점을 이어 선으로 표시
- 전반적인 **UI** 프레임워크 제작
- 비디오편집 기능 추가

SGA 게임아카데미 국비 강사

DataBase, MSSQL



The screenshot shows the SQL Server Enterprise Manager interface on the left, displaying the server hierarchy for 'DESKTOP-ESL8OB3 (SQL Server 16.0.1000.6 - DESKTOP)'. The 'Databases' folder is expanded, showing 'GameDB'. On the right, the SQL Server Enterprise Query Editor displays a T-SQL script with Korean comments and SQL commands.

```
-- 민수한테 돈을 땀다.  
-- 한일한테 돈을 추가한다. }  
  
USE GameDB;  
  
SELECT *  
FROM PlayerAccount;  
  
-- 원자성  
-- 일련의 과정들이 단 한번의 수행처럼 수행되는 것  
-- Tran 안에는 항상 원자적으로 실행되어야하는 코드들만 와야한다.  
  
-- Commit : 실패하지 않을 경우 반영  
BEGIN TRAN  
INSERT INTO PlayerAccount VALUES (4, 'Hanil3', 1234, GETUTCDATE());  
-- COMMIT : Tran 안에 있는 코드들이 다 OK면 반영  
  
-- RollBack : 실패하면 되돌림  
BEGIN TRAN  
INSERT INTO PlayerAccount VALUES(5, 'Hanil1313', 12341234, GETUTCDATE());  
-- ROLLBACK; : Tran안에 있는 코드를 롤백  
  
-- TRY (A) CATCH (B): (A)를 시도하고, 실패 했을 시 CATCH  
BEGIN TRY  
    BEGIN TRAN  
        INSERT INTO PlayerAccount VALUES(6, 'Hanil11', 134234, GETUTCDATE())  
        INSERT INTO PlayerAccount VALUES(9, 'Minsu3', 3333, GETUTCDATE())  
    COMMIT  
    -- ALL  
END TRY
```

- DML, DDL, TCL
- Indexing

SGA 게임아카데미

국비 강사

Unreal 5



- C++ 기반 언리얼 5
- UMG를 활용한 Inventory 제작
- Behavior Tree

IOCP 기반 서버

- IOCP 기반 서버 제작
- **protobuf**을 활용한 패킷 직렬화
- **파이썬**을 활용한 코드 자동화