

GAME PROGRAMMER

KWON OH HYUN

PROFILE



이름 : 권오현
생년 월일 : 1994. 07. 19
직무 경력 : 공 게임즈 (2018.07 ~ 재직중)
E-mail : ohhyun5442@gmail.com
휴대전화 : 010.2719.5330

PROJECT

1. 이사만루 스크린 야구팀 클라이언트 (2018. 07 ~ 2020. 03)

* 개발 환경

- C#기반의 Unity3D (5.4, 2017, 2018) .NET 2.X, .NET 4.X
- PC, Mac & Linux Standalone 플랫폼
- TortoiseSVN
- FTP를 사용한 리소스 관리
- MySQL 기반의 DB

* 담당 업무

- NGUI를 사용한 UI 제작 및 관리
- 비전센서를 통한 스크린 타구 값 난이도에 따른 타구 계산 테이블 추가
- 런처를 통한 빌드 파일 설치
- 유니티 에셋번들 사용 및 리소스, 씬 에셋번들로 관리
- 키오스크를 이용한 기능 개발
- 가상 키보드를 통한 키 입력 콘텐츠 개발
- 기존 스크린 야구 코드 리팩토링
- 게임 모드 (싱글 모드, 대전 모드, 홈런 모드) 개발
- 인 게임 미션을 통한 콘텐츠 개발
- 구장 그래픽 개발을 위한 툴 제작
- 특정 상황에 따른 연출 개발을 위한 툴 제작

GAME PROGRAMMER

KWON OH HYUN

PROJECT

2. 이사만루3 클라이언트팀 콘텐츠 개발 (2020. 03 ~ 재직중)

* 개발 환경

- C#기반의 Unity3D (2018), NET 4.X
- AOS(안드로이드 스튜디오), IOS(XCode) 플랫폼
- TortoiseSVN
- GongSDK (공 게임즈 SDK) 및 GAMEPOTSDK 사용
- CDN 사용한 리소스 관리
- Jenkins를 사용한 자동화 빌드
- MySQL 기반의 DB

* 담당 업무

- UGUI를 사용한 UI 제작 및 유닛화 하여 관리
- 사운드 최적화 및 상황 별 사운드 테이블화
- 플랫폼 SDK 연동
- SDK를 통한 결제 시스템 개발 및 관리
- 상점 및 신규 상품 개발
- 룰렛 콘텐츠 개발
- 게임 모드 (시뮬레이션 모드, 관전 모드) 개발
- 공용 툴 팁 컴포넌트화 개발
- 신규 선수 카드 종류 추가
- 선수 강화, 한계 돌파, 추가 스텟 콘텐츠 개발
- 팀 컬러 콘텐츠 개발
- 플러스 카드 콘텐츠 개발
- AOS, IOS 빌드 및 보안 모듈 패킹
- 게임 최적화 (리소스 최적화, 코드 리팩토링,