

정주용

Game Client Programmer

Phone: 010-9006-1884

e-mail: jeykop14@gmail.com

site: <https://github.com/jaykop>

git: <https://jaykop.github.io>

Technical Skills

[C++]

- STL 작동 원리 이해 및 구현 경험
- freelist를 사용한 Memory Allocator 디자인
- 스마트 포인터에 대한 이해

[Unity Engine]

- Coroutine을 사용한 게임 객체 디자인
- MonoBehaviour의 생명주기 이해
- Unity를 사용한 라이브 게임 프로젝트 참여 경험

[Graphics]

- OpenGL과 GLSL 사용해 3D 프레임워크 개발
- Ambient, Diffuse, Specular 등 Basic Lighting Effect와 Directional Light, Point Light, Spotlight 등 light caster 구현
- Skybox Scene에서 Refraction, Reflection 사용해 Dynamic Environment Mapping 구현
- Texture Coordinate 이용한 2D 애니메이션, Particle Effect, 라이브러리 이용한 Unicode Text Rendering

[A.I.]

- Behavior Tree를 구성하는 여러 타입의 노드를 구현해 객체의 행동 패턴 디자인
- A* algorithm을 사용해 데카르트, 맨해튼, 체비셰프 거리 등 여러 측정법으로 Heuristic 비용 연산
- Smoothing, Rubberbanding 등 적용해 Hide & Seek Demo 구현

Career & Academic Project

SundayToz, Disney Pop - Client Programmer

2021.02 ~ 재직 중

- C# Unity 엔진 사용하여 국내, 아시아, 북미 3개 브랜치 개발
- 게임 신규 이벤트 시스템 개발 및 기존 이벤트 시스템 폴리싱
- 레벨 에디터에 신규 콘텐츠 적용, UI 수정, 버그 픽스 등 유지보수
- Lua 사용하여 게임 내 튜토리얼 코드 작업
- 사내 타 신규 프로젝트와 크로스 프로모션 작업 진행

계명대학교 - Game Project Class, Teaching Assistant

2017.09 ~ 2018.06

- 게임 프로젝트 강의 수강 학생들에게 스크래치 엔진 개발하여 제공
- C++, SDL, Box2D 라이브러리 이용하여 그래픽스, 사운드, 피직스 등 컴포넌트 시스템 구현
- 학생들 피드백 수렴하여 버그 픽스 및 새 기능 추가 등 유지 보수

Captain Korea- Academic Project, Client Programmer

2016.09 ~ 2019.06

- GameState Manager, Input Handler, Component-based system 등 베이스 엔진 개발
- OpenGL, FMOD, BOX2D, Assimp, Freetype 등 라이브러리 사용하여 그래픽스, 사운드, 물리 시스템 구현
- Json 포맷 사용하여 어플리케이션 Config와 Game Level 정보 불러오는 Loader 및 Parser 디자인

Education

BS in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

2018.09 ~ 2020.04

DigiPen Institute of Technology (Redmond, Washington, United States)

공학사, 공과대학 게임모바일공학전공

2012.03 ~ 2020.08

계명대학교 (Daegu, South Korea)