

# Juyong Jeong

Game Programmer

010-9006-1884

jeykop14@gmail.com

<https://github.com/jaykop>

 <https://jaykop.github.io>

## Technical Skills

- 프로그래밍 언어: C++, C#, GLSL
- 툴: Visual Studio, Git, Unity

## Career

### Client Programmer - SundayToz DisneyPop 팀

2021.02 ~

- C# Unity 엔진 사용하여 국내/아시아/북미 3개 브랜치 유지 보수
- 이벤트 UI 업데이트 및 유지보수 작업
- 가챠 스테이지 UI 업데이트 및 리뉴얼 작업
- 게임 맵에디터 유지 보수
- 사내 타 게임 프로젝트와 크로스 프로모션 작업

### Engine Programmer - TA in Game Class 계명대학교 (Daegu, South Korea)

2017.09 ~ 2018.06

- 게임 프로젝트 수업 수강 학생들에게 스크래치 엔진 개발하여 제공
- SDL을 이용하여 애니메이션, 텍스트, 파티클 렌더링 등과 같은 2D 그래픽 엔진 피쳐 개발
- 학생들의 의견 수렴하여 버그 픽스 및 새 피쳐 지원 등 정기적으로 업데이트

## Academic Projects

### Welcome to the Future - 2.5D 사이드 스크롤링 슈팅 게임 (C#, Unity)

Gameplay Programmer

- Behavior Tree 직접 구현하여 게임 각 스테이지의 보스 패턴 디자인
- 적 로봇의 Flocking, Shooting, Throwing Grenades 등 공격 및 행동 패턴 구현
- 위치/타입/수 할당 받아 적 로봇 생성하는 enemy generator 개발

### Captain Korea - 2D 탑다운 잠입 액션 게임 (C++, OpenGL, GLSL, 스크래치 엔진)

Engine Programmer

- Component-based 게임 엔진 개발
- 게임 scene switch, pause, resume 지원하는 game state manager 구현
- 게임 application configuration 및 게임 레벨 내용을 JSON 파일 파싱하여 불러오기 기능 개발
- 레벨 내 배치된 노드를 이용해 A\* 알고리즘으로 적의 플레이어 추적 패턴 작업
- OpenGL과 GLSL로 포스트 프로세싱, 비주얼 이펙트 구현

### Shepherd Boy - 2D 슈팅, 매니지먼트 게임 (C++, OpenGL, GLSL, 스크래치 엔진)

Graphics Programmer

- OpenGL 이용하여 2D 텍스처, 텍스트, 파티클 렌더링 지원하는 2D 그래픽 엔진 작업
- 게임 내 NPC 방문 이벤트 종류 기록 및 플레이 테스트 통해 난이도 밸런싱
- 적 늑대 타입 종류, 공격 패턴 구현과 UI 및 아트 컨셉 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)