

김병태

☎ 01027532647 @jon89071@gmail.com

6년차 백엔드 개발자로서, 게임 서버 및 블록체인 시스템 구축 경험과 신기술 도입을 통한 생산성 향상에 강점을 보유하고 있습니다.

다양한 프로젝트에서 주도적으로 문제를 해결하며, 성과 창출에 기여해왔습니다.

Java 기반의 스프링 프레임워크를 능숙하게 다룰 수 있으며, Typescript 기반의 Express, Nest.js 기반의 서버 프레임워크를 다룰 수 있습니다.

경력 6년 11개월



엔에이치엔(NHN)

2022.12 - 재직중 (3년 1개월) | 정규직 | 백엔드개발 | 전임

슬롯 AI TF

2025.06 - 2025.09 | 슬롯AITF | 전임

슬롯 서버 개발 시, AI 도구를 활용하여 서버 프로세스 생산성 향상을 연구했습니다.

서버, 클라이언트, 아트, 연출, 기획등 담당자가 모두 모여 AI 도구를 연구하고 활용방안을 토론했습니다.

사용한 기술

- Cursor AI
- Claude Code
- Gemini CLI
- MCP

주요 성과

- 슬롯 서버 개발 프로세스를 AI 코딩 도구를 활용하여 쉽게 개발할 수 있는지 검토
- 슬롯 서버 개발 프로세스를 룰파일 (md 혹은 mdc) 파일로 정리하여, 쉽게 작성할 수 있도록 정리 및 전파
 - 전체 프로젝트 컨텍스트 파일, 공통 슬롯 구현 컨텍스트 파일, 개별 슬롯 구현 컨텍스트 파일을 분리하여 각 개발자가 각자의 슬롯을 개발 시, 기획서를 바탕으로 컨텍스트 파일을 만들고, 이를 바탕으로 서버 구현을 시작 시 생산성이 매우 높아짐을 확인
- 사내 업무도구와 원활히 연동할 수 있도록 사내 업무 도구인 dooray-mcp-server 제작

페블시티 소셜카지노 게임 슬롯 백엔드 개발

2024.06 - 2025.11 | 슬롯서버개발 | 전임

페블시티 소셜카지노 게임의 슬롯 백엔드 개발 및 파트리드

사용한 기술

- Java
- Spring Boot
- MySQL

- Redis
- Kafka
- RabbitMQ
- AWS

주요 성과

- 6개의 신규 슬롯 게임 개발
 - 일반 라인 게임 (관리자가 설정한 대로 라인에 해당 심볼이 있다면 당첨)
 - 클러스터 게임 (여러 심볼이 모여있으면 당첨)
 - 텀블 게임 (심볼이 터뜨려진 후, 위에 쌓여있던 심볼이 떨어짐)
- 슬롯 게임 시뮬레이션 기능 오류 추적 및 개선
 - 시뮬레이션 기능 OOM 원인 추적 후, 온라인 알고리즘으로 개선
 - 여러 스레드에서, 같은 공유 데이터(잭팟)를 접근하고 누적 및 당첨 될 수 있도록 AtomicReference를 활용하여 최적화
- 전반적인 코드 리팩토링 및 개선
 - Spring Test Execution Listener를 활용하여, 테스트 실행전 게임 데이터를 DB에 저장하고, 각 테스트 종료 후, DatabaseCleanup 할 수 있도록 하여, 전반적인 테스트 개발자 경험이 향상 될 수 있도록 개발
 - 테스트 커버리지 4% (20만 라인) => 51% (25만 라인) 으로 향상
 - 추상 슬롯 테스트 클래스를 만들고, 이를 바탕으로 추상 슬롯 시뮬레이터 테스트, 추상 슬롯 통합 테스트를 만들어 관리하여, 더욱 쉽게 테스트를 작성할 수 있도록 개발
 - 슬롯 서버 아키텍처 정리
 - 스프린이라는 템플릿 메소드를 추출 후, 각 동작에 맞게 처리할 수 있는 핸들러 방식으로 개발
 - 공통된 당첨 처리 서비스와 데코레이터를 통해, 각 슬롯에서 특수한 기능을 제공받을 수 있도록 개발

글로벌 승부예측 웹게임 개발

2022.12 - 2024.05 | 풀스택개발 | 전임

위믹스 네트워크의 토큰을 사용하여 스포츠 게임을 배팅하고 당첨금을 수령할 수 있는 게임 개발

사용한 기술

- Java
- Kotlin
- Spring Boot
- MySQL
- RabbitMQ
- Typescript
- web3.js
- svelte
- vite
- svelte-kit
- Azure

주요 성과

- 신기술 도입 추진 및 어드민 개발 (SvelteKit, Kotlin)
- 신규 피쳐 개발
 - 포인트 시스템 개발
 - 스프링의 애플리케이션 이벤트를 활용하여, 포인트 증차감을 도메인을 분리해내어, 이벤트 발행 시 적절히 포인트가 증차감 될 수 있도록 개발

- 프론트엔드 번들러 최신화 (rollup -> vite -> sveltekit)
- Azure pub/sub 및 function 활용하여 채팅 기능 구현
- 어드민 배포 환경 설정 및, 위메이드 측의 bitbucket에 업로드할 수 있는 기능 구현



주식회사더퓨처컴퍼니

2022.02 - 2022.11 (10개월) | 정규직 | 블록체인백엔드개발 | 사원

가상화폐 입출금 개발

2022.09 - 2022.11 | 블록체인백엔드개발 | 사원

게임 내에서 발행한 솔라나 기반의 토큰을 출금하고, 솔라나를 입금할 수 있는 지갑 시스템 개발
서버 개발 2인으로 팀 구성

사용한 기술

- Solana Web3 SDK
- Typescript
- Nest.js
- PostgreSQL
- Alchemy (web3 node as a service)

주요 성과

- 게임 내에서 발행한 솔라나 기반의 토큰 출금 개발
- 유저별 솔라나 지갑 생성 및 관리
- 솔라나를 입금하여, 달러 시세와 연동하여 스왑하는 기능 개발

빙고 게임 개발

2022.08 - 2022.09 | 백엔드개발 | 사원

게임 내 재화를 얻을 수 있는 빙고 게임 개발
서버 개발 1인, 프론트 개발 1인으로 팀 구성

사용한 기술

- Typescript
- Nest.js
- PostgreSQL

주요 성과

- 게임 시작 및 당첨금 수령 API를 분리하여, 유저가 중간에 이탈해도 다시 재시도 할 수 있도록 개발
- 게임 주요 설정을 관리할 수 있도록 개발 (유저의 당첨금을 올리거나, 낮출 수 있도록 설정 분리)
- 게임 지표를 볼 수 있는 대시 보드 개발 (유저의 베팅 금액, 유저의 출금 금액 등)

게임내 거래소 기능 개발

2022.06 - 2022.07 | 백엔드개발 | 사원

게임 내 재화를 거래소와 같이 bid, ask 방식으로 개발
서버 개발 2인, 프론트 개발 1인으로 팀 구성

사용한 기술

- Typescript
- Nest.js
- Redis
- PostgreSQL

주요 성과

- 시간순으로 거래가 체결될 수 있도록, 하나의 큐를 사용하며, 빠른 속도를 낼 수 있는 Redis로 구현
- bid(판매 요청), ask(구매 요청)은, 클라이언트에서 자주 요청함으로, 메모리 캐쉬하여 구현
- 판매 요청 시에는 아이템을 선차감하고, 구매 요청 시에는 돈을 선차감하여 구현
- 거래 체결 서버와, 게임 서버가 분리되어있으므로, eventual consistency를 위하여 거래 체결 후 재화 변경시 실패할 경우를 대비해 실패한 메시지를 DB에 저장하도록 구현



엠씨에스텍

2021.08 - 2022.01 (6개월) | 프리랜서 | IT개발팀 | 대리

한전KDN 헬스케어 앱 백엔드 개발

2021.11 - 2022.01 | IT개발팀 | 대리

안드로이드 앱과 통신하는 헬스케어 앱 백엔드 개발에 참여
안드로이드 개발 1명, 백엔드 1명으로 팀 구성

사용한 기술

- Java
- Spring Boot
- JPA
- MariaDB => Tiber로 전환

주요 성과

- 전반적인 헬스케어 앱 API 개발
- 한전KDN 사내망에 배포

한전KDN 사내 인사평가 웹 개발

2021.08 - 2021.10 | IT개발팀 | 대리

기존 사내 인사평가 시스템을 마이그레이션 하며 개선하는 프로젝트 참여
개발자 5명으로 팀 구성

사용한 기술

- Java
- JSP
- Oracle

- Spring MVC

주요 성과

- 댓글 컴포넌트를 분리하여 jsp include하여 동작할 수 있도록 개발
- 인사평가는 1년에 2번 이루어지는데, 이 마스터 테이블의 쿼리를 Cache하여, DB 접근 횟수 감소
- Oracle Package로 제작된 인사평가 로직들을, Application 레벨로 재작성



엠씨에스텍

2018.07 - 2020.12 (2년 6개월) | 정규직 | IT개발팀 | 사원

제주도 여행 앱 개발

2020.06 - 2020.12 | IT개발팀 | 사원

제주도 여행 앱인 제주2리 앱 개발

안드로이드 개발 2, 백엔드 3명으로 팀 구성

사용한 기술

- Java
- Android
- Retrofit(Http Client)
- Picasso(Image Library)

주요 성과

- ViewModel을 사용하여 모델과 뷰 계층 분리, 선언적으로 UI를 작성할 수 있도록 구현
- Activity보다는 Fragment로 뷰들을 구현하여, 여러 페이지들을 띄워도, back 버튼을 누를 시, 이전화면으로 돌아갈 수 있도록 구현
- ViewPager로 여러 page의 높이가 달라도 content_wrap 되는 View 구현
- 네이버 지도를 연동하여, 일정 동선 관리 구현

한전KDN 사내 홈페이지 유지보수

2020.01 - 2020.05 | IT개발팀 | 사원

사용한 기술

- Java
- JSP
- Oracle
- Spring MVC
- HTML
- Javascript

주요 성과

- 사내 홈페이지 마이그레이션 (Struts -> Spring MVC) 및 새로운 디자인 퍼블리싱
- SMS 발송 기능이 대량으로 안되는 현상 수정 (기존 동시 50건 이내에서, 동시에 500건도 가능하도록 개선)
- 상장 관리 및 포상 시스템 개발

한전KDN 전기차충전진단도구 앱 개발

2019.07 - 2019.12 | IT개발팀 | 사원

전기차 충전기와 통신할 수 있는 진단 앱 개발
안드로이드 개발 2명으로 팀 구성

사용한 기술

- Java
- Android
- Room(ORM)
- TCP/IP 소켓 통신

주요 성과

- 전기차 충전기와 통신할 수 있는 프로토콜 명세에 맞게 tcp 소켓 통신 구현체 개발
- 충전기가 올바르게 동작하고 있는지 각 프로토콜에 따른 검증기 구현
- 전기차 충전기를 진단 후, 보고서를 excel로 변환하여, 소켓 통신으로 업로드하는 기능 개발

DDS 모니터링 웹 개발

2018.12 - 2019.06 | IT개발팀 | 사원

DDS (Data Distribution Service) 네트워크에서 통신하는 네트워크, 발행자, 구독자, 토픽을 모니터링할 수 있는 웹 개발
자바 개발자 2명, C++ 프로그래머 2명으로 팀 구성

사용한 기술

- Java
- JSP
- Spring MVC
- HTML
- Javascript
- MariaDB

주요 성과

- JNI를 활용하여 통신하는 네트워크에서 전달하는 메시지를 큐에서 꺼내, 데이터를 DB에 저장
- 메시지를 웹소켓으로도 전달하여, 실시간 대시보드 개발
- d3.js, billboard.js 등 다양한 뷰 라이브러리를 활용하여, 네트워크 계층, 토픽 등 시각화 구현

학력



전남대학교

2012.03 - 2019.02 | 졸업 | 수학전공 소프트웨어공학부전공

평점 3.18/4.5

컴퓨터를 이용한 수리모델링
자바 프로그래밍
네트워크
알고리즘
운영체제등 이수

스킬

Java

Spring Framework

TypeScript

AWS

MySQL

Redis

Nest.js

Next.js

수상/자격증/기타



정보처리기사

2018.08 | 자격증

언어



영어 | 일상 회화

토익 860 | 2017.01.22

링크

깃허브

<https://github.com/jon890>