

“꿈임 없이

도전하는 개발자!”

개발자에겐 언제나 새로운 것을 연구하고 도전하는 것이 필요하다고 생각합니다. 항상 새로운 것을 연구 하고 도전 하는 개발자가 되고 싶습니다.

윤종성

+82)010-4329-5621

asaph5621@gmail.com

<https://github.com/js5621>



개인 정보

이름 : 윤종성 (YUN JONG SEONG)

생년 월일: 1993.05.19

전화번호: +82) 010-4329-5621

이메일 : asaph5621@gmail.com

GitHub 주소 : <https://github.com/js5621>

전공 관련 경험 및 이력

2012.02 ~ 2019-08 호서대학교 재학

컴퓨터 공학 전공

2019.05 정보 처리기사 자격증 취득

2019.12 ~2022.05 HB 테크놀로지 근무

디스플레이 검사 장비 SW

유지보수(MFC, C++)

2022.10 ~ 2023.05 투비웨어 근무

문서 사무 자동화 프로그램

유지 보수

기술 스택

JAVA - 기초적인 프로그래밍 구현 가능, 원폼 작업 가능

JSP 를 이용한 웹 프로그래밍 가능

C# - 파일 입출력 및 윈도우 폼을 이용한 작업 가능

MYSQL 데이터 베이스 설계 가능 , C# ,JAVA 와 연동하도록 설정 가능

PYTHON - 입출력 및 반복문 구현 가능, 웹크롤링 및 텐서플로우와 연동하여 사용한 경험 있음

ANDROID - UI 구현 및 그에 따른 기능 구현가능, 공공기관 OpenAPI 와 연동 후 데이터 파싱하여 출력가능

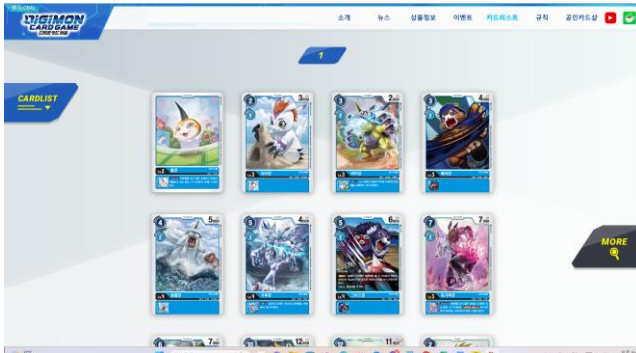
C++ - MFC 를 이용하여 윈도우폼 환경 프로그래밍 및 유지 보수 경험 있음 , OpenCV 함수 이용하여 이미지 관련 기능 구현 가능

Unity- JSON 데이터를 파싱하여 개체 클래스 값으로 설정할수 있으며

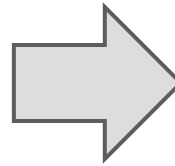
스크립트 코드를 이용하여 예상되는 개체의 움직임을 프로그래밍 할 수 있음

- **개발 프로젝트 정의**

- 디지몬 카드게임 사용에 필요한 카드 스탯을 수집 하기 위해 디지몬 카드가 저장되어 있는 디지몬 공식 홈페이지의 카드 리스트란(<https://digimoncard.co.kr/index.php?mid=cardlist&category=239>)을 크롤링 하여 JSON 파일로 저장하여 유니티에서 공유할 수 있도록 작업진행



< 사이트에 게시된 카드리스트 정보 >



< 크롤링 된 데이터를 JSON 파일로 저장 >

- 프로그램 명세사항

○ 프로그램 작동 방식

- 콘솔 입력 결과 값에 따라 프로세스를 진행 시키는 방식(콘솔 입력에 따라 프로그램을 크롤링된 데이터 사항을 확인 하거나 출력된 결과를 JSON 으로 저장 할수 있다.

- 프로그램에 사용된 npm_modules

- **axios** : Node.js 가 Http 웹주소에 접근 할수 있게 하는 모듈
- **cheerio** : Node.js 가 웹 크롤링을 할수 있도록 하는 npm 모듈

○ 프로그램 작동 시퀀스

1. 홈페이지 접속후 웹 크롤링
2. 웹 크롤링 데이터 콘솔창에 출력 (사용자가 원하지 않은 경우 바로 넘어감)
3. 웹 크롤링한 데이터 저장 (저장 여부를 묻는 여부에 Y 를 입력하면 JSON 파일로 프로그램 저장)

프로그램 작동 화면 예시 1 - 크롤링 데이터 확인(CLI 인터페이스)

```

코틀링 데이터 내역을 확인 하십니까(y/n).y
파싱 데이터를 확인 합니다.

[
{
  Card_Num: '',
  img: 'https://digimoncard.co.kr/undefined',
  stage: undefined,
  Type: undefined,
  Shape: undefined,
  DP: undefined,
  Play_Cost: undefined,
  Evol_Cost1: undefined,
  Evol_Cost2: undefined,
  Effect: undefined,
  Source_effect: undefined,
  Security: undefined,
  Buying_Source: undefined
},
{
  Card_Num: 'ST2-010 불문',
  img: 'https://digimoncard.co.kr//files/attach/images/139/409/4701403b91bc01062024ba4dccc373df.png',
  stage: '유년기',
  Type: '1-',
  Shape: '렛서형',
  DP: '1-',
  Play_Cost: '1-',
  Evol_Cost1: '1-',
  Evol_Cost2: '1-',
  Effect: '2!'
}
]

```

프로그램 작동 화면 예시 2 - JSON 데이터 내용

```

<url> "S7U-00U 불문",
  "img": "https://daimonard.com/files/attach/images/138/408/470/40763b0c0f062024a6a0c373aff.png",
  "stage": "유년기",
  "Type": "-",
  "Shape": "꽃서형",
  "TP": "-",
  "Play_Cost": "-",
  "Eval_Cost1": "-",
  "Eval_Cost2": "-",
  "Effect": "-",
  "Source_effect": "[자신의 턴] 진화원을 갖지 않은 상대의 다자본과 버블화한 있는 동안, 이 다자본의 CP를 +1000 한다.",
  "Security": "없음 정보",
  "Buying_Source": ">스타트 덕 코류드스 불문 [STK-00]"

```



```

<url> "S7U-00C 레리온",
  "img": "https://daimonard.com/files/attach/images/138/411/805818f1680256172baa1d6a6c304ef.png",
  "stage": "성경기",
  "Type": "핵심종",
  "Shape": "바다괴물형",
  "TP": "3000",
  "Play_Cost": "0",
  "Eval_Cost1": "Lv.5-0",
  "Eval_Cost2": "-",
  "Effect": "-",
  "Source_effect": "-",
  "Security": "없음 정보",
  "Buying_Source": ">스타트 덕 코류드스 불문 [STK-00]"

```

• 게임에 대한 설명

- 디지털 카드게임은 디지털 카드로 덱 구축을 하여 상대와 배틀을 하는 게임(이 프로젝트에서는 유니티 프로그램으로 게임의 기능들을 구현)

• 개발 프로젝트 정의

- 위의 프로젝트로 생성된 JSON 파일을 가져와 파싱하여 데이터 저장 후 그저장된 데이터 들을 가져와 구체적으로 디지털 카드게임을 구체적으로 진행 할 수 있도록 프로그램을 구현

• 현재 구현된 기능

- 카드 생성 및 덱 구축
- 초기 게임 생성을 위한 카드 세팅
- 카드에 마우스 올릴 시 카드 정보 생성

1. 프로젝트 기능 설명- 카드 생성 및 덱 구축

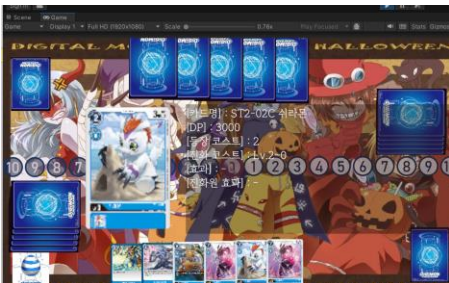
- 관련 node.js 에서 생성된 Json 데이터 파일을 Parsing 하여 List 변수에 저장한 후 List 변수에 생성된 데이터를 바탕으로 Deck 을 구축

• 기능 관련 함수 설명

- **List<CardData> ParseJsonToCardList(string jsonString)**
jsonString 에 Json 파일을 읽어와 저장하고 파싱하여 CardData 객체가 저장되어있는 List 형태로 반환
반환 후 cardDataList 변수에 저장
- **List<CardData> MakingDigiCadDeck(List<CardData> cardDataList)**
ParseJsonToCardList 메서드에서 생성된 cardDataList 를 이용하여 덱을 구축하는 함수

3. 프로젝트 기능 설명 – 카드 정보 표시

- 자신이 플레이 하고 있는 카드에 마우스를 대면 카드 정보가 보이도록 표시



<마우스를 클릭했을 경우 해당 카드이미지확대와 설명이 보임>

2. 프로젝트 기능 설명 – 게임을 위한 초기 카드 세팅

- 게임 진행을 위한 패 5 장이 뿔히게 세팅 하고 시큐리티(게임에 승패를 가르는 라이프 개념)이 깔리도록 세팅

• 기능 관련 함수 설명

- **void AddCard(bool isMine, Transform cardSpawnPoint)**
게임 초기에 필요한 패를 뽑는 함수 isMine 변수가 True 일 경우 내 패를 뽑고 isMine 이 false 일 경우 상대 유저의 패를 뽑는다.
- **void AddSecurity(bool isMine, Transform cardSpawnPoint) // Security 추가함수**
게임 초기에 필요한 시큐리티(게임에 필요한)를 뽑는 함수 isMine 변수가 True 일 경우 내 시큐리티를 뽑고 isMine 이 false 일 경우 상대 유저의 시큐리티를 뽑는다.



<게임이 시작했을 경우 카드를 기본세팅 >