**1.프로필(사진포함,자기소개)**

**ㄴ직무에 적합한 인재임을 확인 가능한 내용만 요약**

- 게임 좋아하고 많이했음

ㄴ 스팀 계정 라이브러리 사진

ㄴ 모바일 게임(크퀘) 공략글 디시에 적어봤음 (글 남아있는데 애매함)

- 게임 만드는것도 좋아함

ㄴ 증거x) RPG MAKER XP엔진으로 아오오니 팬게임, 자작게임 제작 및 쯔꾸르 커뮤에 올려봄

ㄴ 증거 o) 마크 서버 기획 및 구현해서 제공해봄

**2.프로젝트/포트폴리오 히스토리**

**ㄴ과정을 통해 직무에 맞는 능력을 획득한 과정을 어필**

**ㄴ최소 3종이상의 내용이 포함될것을 권장함.**

**ㄴ프로그래머: (기획),유니티2d,유니티3d,C++(이중 1개는 프로젝트 권장)**

- 유니티 2D -> 레오곡 모작

ㄴ FSM 없이 플레이어 제작했다가 FSM을 알게되고 적용 했더니 잘됬음

ㄴ SRP를 모르고 스크립트 짜서 복잡한 스크립트 구성이되었음 -> 효과음 작업때 SRP를 고려한 구조로 만들었더니 훨씬 좋았음

ㄴ 스크립트 이름을 적당히 정해서 나중에 스크립트 기능을알기 어려워졌음 -> 네이밍의 중요함 깨달음

- 유니티3D -> 레인보우식스시즈 벽파괴 만들기

ㄴ 벽파괴시 다량의 파편을 소환하고 제거한 결과 벽파괴시 게임튕김 -> 풀링 적용했더니 잘됨

ㄴ FPS Framework를 베이스로 작업하는데 이미 완성된 코드를 읽고 수정해봤음 -> 처음 보는 로직이 공부에 도움이 되었음

- C++ 자료구조 알고리즘

ㄴ 메모리 구조와 개념에 대해 공부함

ㄴ 복사/포인터/참조에 대해 이해

ㄴ 배열 원소의 값과 주소 출력으로 배열의 메모리 저장 방식을 시각화 하며 이해

ㄴ 배열의 이름과 포인터의 관계 이해

ㄴ 포인터와 이중 포인터에 시각화 하며 이해함

ㄴ 등등~

**3.계획과 목표 지원기업에 적합하며 현재가 완성형이 아닌 발전가능성있는 인재임 알리는 목표설정 및 구체적계획**

유니티 2D 엔진으로 개인프로젝트롤 하며 아쉬운 부분들이 많았고 학원에서 자료구조와 알고리즘을 체계적으로 공부해 아쉬운점을 보완하고 있습니다. 단기적으로는 협업 효율을 높이기 위한