

오픈 프론티어 활동보고

by 박현천



자기소개 (1/2)

Work Experience

글로벌 오픈 프로토어, 2014년 6월 ~ 현재

- Cocos2d-x용 UI / 액션 설계 도구 cctools 개발
- 오픈 소스 크로스 플랫폼 게임 엔진 Cocos2d-JS Contribute

프리래서, 2011년 12월 ~ 2014년 6월

VOVOV, 2010년 9월 ~ 2011년 12월

- Founder, iOS / Android 어플리케이션 개발.

NEXON, 2010년 1월 ~ 2010년 9월

- 분사를 목적으로 하는 프로젝트팀의 기획/개발 업무 수행.

엔닷, 2009년 7월 ~ 2010년 1월

- 서울시 2030 청년 창업 프로젝트 1기로 선정되어
강북청년창업센터 입주 활동.

육군 7사단 5연대, 2007년 3월 ~ 2009년 6월, GOP 소초장

Lineon systems, 2003년 8월 ~ 2007년 1월

- 대학교 재학 중 야간 근무.
- 호스팅 및 웹 애이전시 회사로서 관련 개발 업무 담당.

Mobile HS, 2002년 7월 ~ 2003년 8월

- 고등학교 시절 창업한 휴대폰 게임 개발 회사.
- YMCA 청소년 창업대회 2위

자기소개 (2/2)

Awards

2015 제9회 공개SW개발자대회, 금상

2011 Thinkware iNavi Apps Development Award, 장려상

2010 KT ECONOVATION 2nd FAIR, 안드로이드부문 본상

2009 NEXON Open Studio Season 1, 대상

Publishing

Cocos2d JS를 이용한 HTML5 게임 개발

위키북스, 2012년 7월

Lecture

Cocos2D HTML5을 이용한 멀티 플랫폼 게임 개발

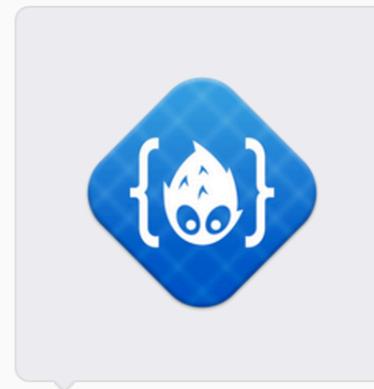
2012년 11월 12일 ~ 2012년 12월 7일 (4주/주당 30시간)

지식경제부 2012 SW융합채용연수사업 오프라인 강의

Portfolio



프로젝트 소개



Cocos2D-X

- 전세계에 폭넓게 보급된 모바일 게임 중심의 오픈 소스 크로스 플랫폼 게임 엔진
- 세계 시장 점유율 26%, 중국 시장 점유율 70%
- Zynga, Glu, Gree, Rekoo, Shanda Game, Konami, TinyCo 등 세계적인 게임 회사 활용
- 국내에서도 쿠키런, 아이러브커피, 다함께퐁퐁퐁, 제노니아5 등 활용

활동 내용

1. Cocos2d-x 관련 프로젝트

- Cocos2d-x UI / 액션 설계 도구 ‘cctools’

2. 기타 오픈소스 프로젝트 참여

- Planche for Chrome Extension
- allo_server

3. 대외 활동

활동 내용 - cctools

The screenshot shows the GitHub page for the cctools repository. At the top, there's a navigation bar with tabs: 'Canvas' (which is red), 'Nodes', 'Property', 'Action', and 'Code'. To the right of the tabs are 'Help' and 'English' with a dropdown arrow. Below the navigation is a large black rectangular area representing the canvas. To the right of the canvas are several configuration options:

- Width (px): 800
- Height (px): 480
- Resolution Policy: cc.ContainerStrategy.SHOW_ALL
- Canvas Background Color: #000000 (represented by a black square)
- Layer Background Color: #000000 (represented by a black square)

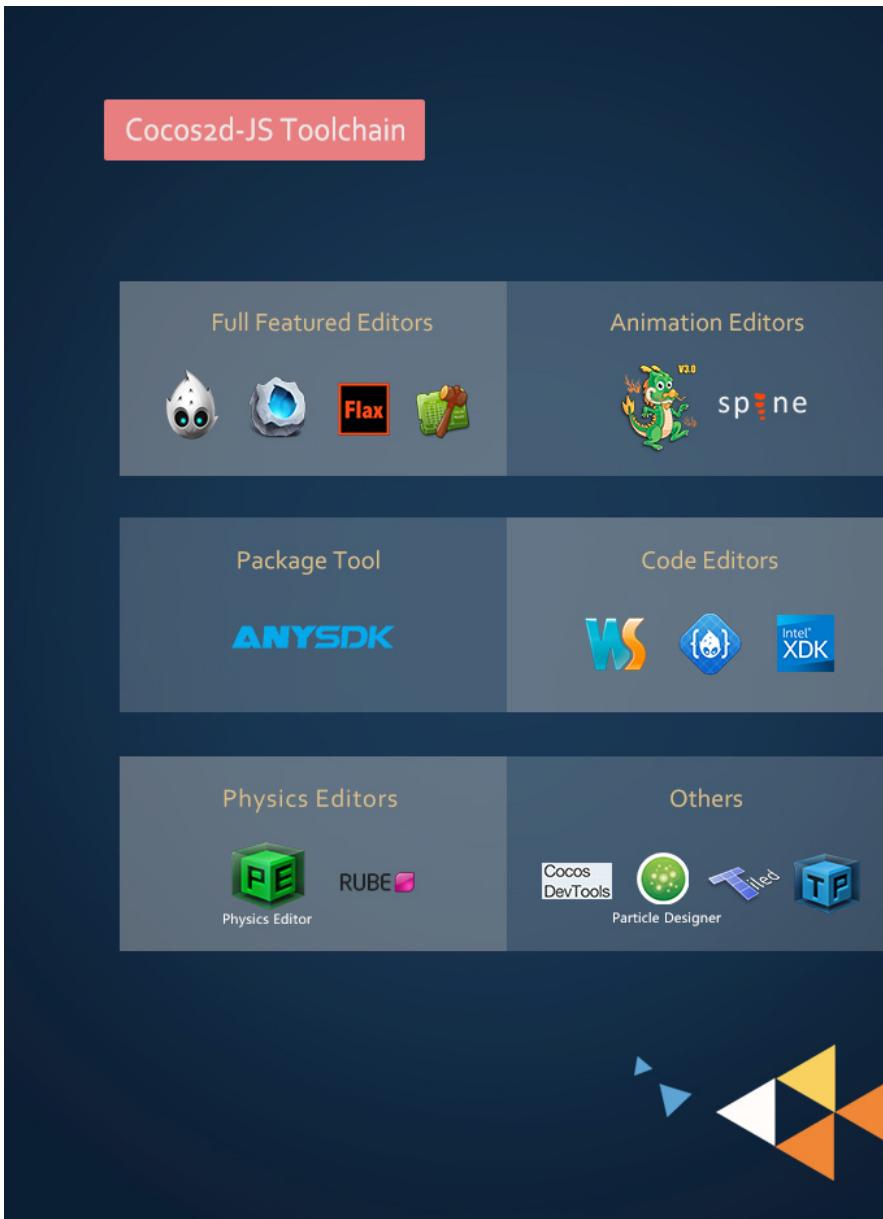
At the bottom left, there are links for maintenance: 'Maintained by the [sincntx](#) with the help of [our contributors](#)'. It also states 'Code licensed under [MIT](#), documentation under [CC BY 3.0](#)'. Below these are social sharing icons: 'Star' (2), 'Fork' (0), 'Follow @sincntx' (0), and 'Tweet' (0).

cctools, MIT License

Cocos2d-JS용 UI / 액션 설계 도구

<https://github.com/sincntx/cctools>

활동 내용 - cctools



- Cocos, Cocos Shop 등
효과적인 개발을 위한 도구 관심
- 무겁고 동적 개발에 약한
Cocos Studio의 한계
- 실제 개발 과정에서 느낀 필요성
- 2015년 3월부터 개발 시작,
연말까지 알파 버전 개발 목표

활동 내용 - cctools

Canvas 관련 기능

- Canvas 크기 및 배경 색상 조정
- 해상도 정책 동적 적용

Code 기능

- JS 코드로 변환
- 클립보드로 복사

Node 관련 기능

- 드래그 앤 드랍을 통한 배치
- 트리 구조를 통한 관리
- 정렬 및 속성 설정

Storage 기능

- 로컬스토리지를 통한 데이터 관리

웹기반 도구

Action 관련 기능

- 트리 구조를 통한 관리
- 액션 시뮬레이터

활동 내용 - Planche for Chrome Extension

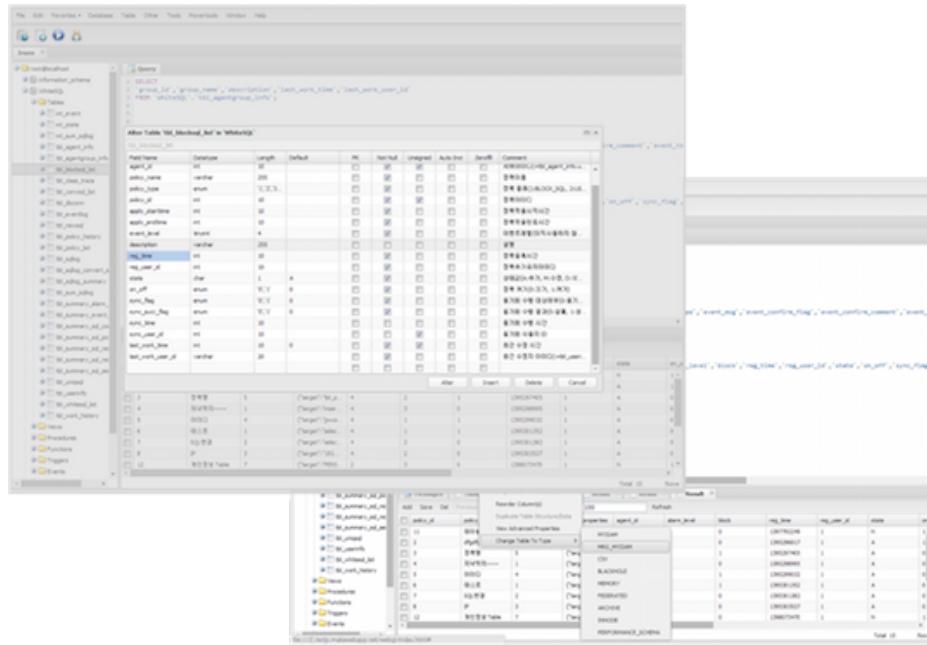


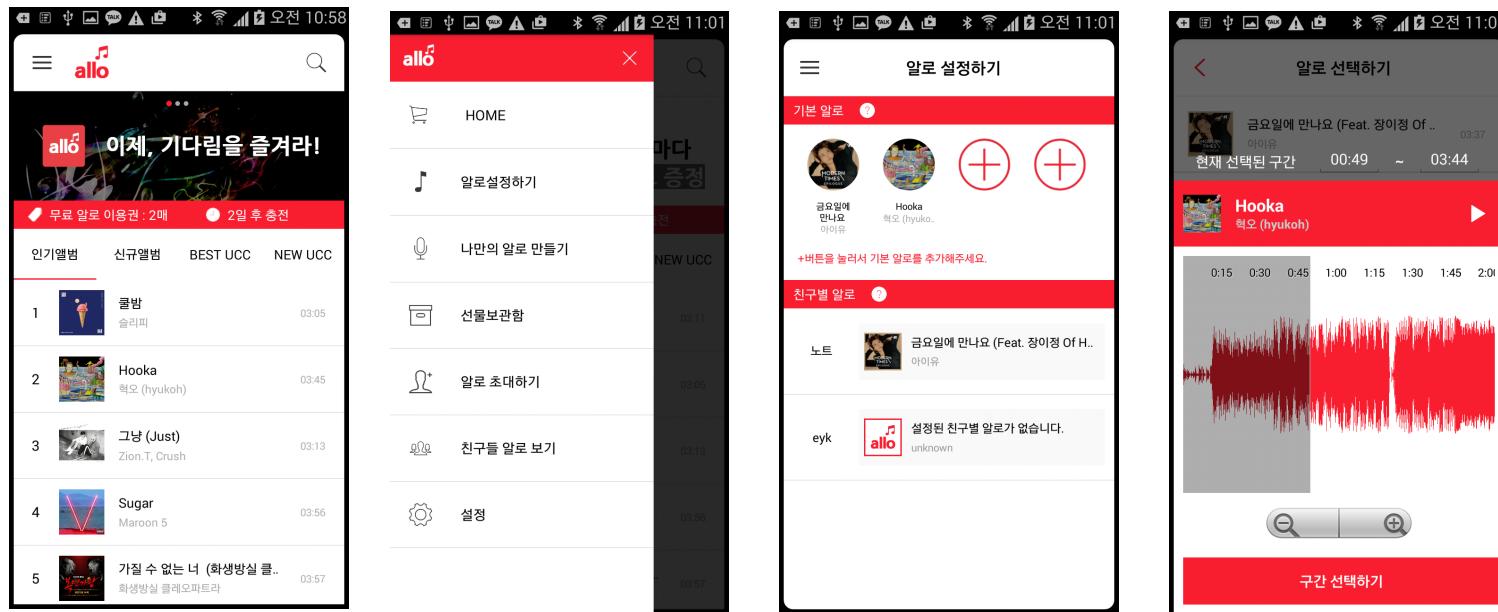
Planche for Chrome Extension, MIT License

https://github.com/plancheproject/planche_chrome

-플란체의 크롬 확장 프로그램 개발

-2015 제9회 공개SW개발자대회 금상 수상

활동 내용 - allo_server



allo_server, MIT License

https://github.com/sincnrx/allo_server

- 스마트 디바이스 기반의 컬러링 서비스인 알로의 API 서버 및 웹관리자.
- Node.Js(Express), DynamoDB, Bootstrap
- 순차적 공개 예정.

활동 내용 - 대외 활동



CVP(Cocos Valuable Professional)

추콩에서 공식적으로 인정한
Cocos 전문가 그룹 선정.

<http://cvp.cocoachina.com/>



“JavaScript to Native”

2015. 05

tidev.kr에서 주최한 컨퍼런스에서
Cocos2d-JS 관련 발표

<http://meetup.tidev.kr/>

활동 내용 - 대외 활동



돌리GO for Kakao

2015년 6월에 출시한
Bluewind사와 Cocos2d-x로 협업 개발한
퍼즐 RPG 게임.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ev2DHMmQ3Mk>

향후 추진 방향

Cocos2d-JS 프로젝트 참여

- 지속적인 신규 기능 / 버그 수정 등 코드 기여
- 번역과 병행하여 신규 문서 작성

신규 프로젝트

- ‘cctools’ 개발 및 보완

기타 활동

- KGC 등 국내 게임 컨퍼런스 강연
- Cocos Developer Conference, GDC 등 해외 게임 컨퍼런스 강연
- 문서화 자료 기반으로 출판 진행

Thank You!

sincntx@gmail.com