

자 기 소 개 서

학년/ 반 : 2 / 2

이 름 : 김도경

지원분야 :

■ 성격의 장단점

한 가지 일을 시작하려면 끝내려고 합니다. '마리오 64' 한글화를 했던 경험이 있습니다. 고전 게임이라서 압축이 되어있었습니다. 저는 압축을 풀기 위해서 국내, 해외 자료까지 다 찾아가면서 압축을 풀려고 했습니다. 너무 옛날 자료라서 지금은 안 켜지는 자료들도 많이 있었습니다. '마리오 64' 소스 코드를 다 보가면서 어떤 코드가 텍스트를 출력하는지, 어떻게 해야 한글 폰트를 넣을 수 있는지, 게임에 맞는 한글 폰트를 만들기 위해 파이선을 배운 일도 있었습니다. 폰트를 만들고, 폰트를 넣고, 한글을 출력에 성공했습니다.

단점은 한 가지 일에 집중하면 다른 일에 집중이 흐트러지는 겁니다. 마리오 64 한글화를 할 때 원하는 자료가 안 나와 새벽까지 찾아가면서 잠을 못 잤던 일이 있었습니다.

■ 학창시절 경험

처음 프로그래밍이라는 과목을 접한 것은 초등학교 6학년 때였습니다. 원래도 컴퓨터에 관심이 많아서 홈페이지도 제작해 본 적도 있을 정도였습니다. 그런데도 처음에는 프로그래밍이라는 과목이 낯설고 어려웠습니다. 그래서 중학교 때에는 계속 프로그래밍해가면서 실력을 키워내 갔고 자연스럽게 컴퓨터와 프로그래밍에 대한 이해도도 높아졌습니다. 그 결과 고등학교 2학년 때 프로그래밍과 정보통신기기 하드웨어개발 과목 교과우수상을 받게 되었습니다.

2학년 1인 1역을 칠판 관리를 했는데 칠판 관리를 잘해서 교과 선생님들의 칭찬을 받았습니다. 학교에서 주는 코로나19 자가 진단키트를 자발적으로 포장해서 친구들이 가져가기 편하게 했습니다. 이렇게 봉사해서 2학년 1학기에 봉사상을 받았습니다.