

포트폴리오

김주리

zlxlnfl@naver.com

CONTENTS

1

자기소개

2

진행 프로젝트

- Unity VR FPS 게임
- Android Firebase 방탈출카페 어플
- MFC 포토샵 프로그램
- Unity 2D 슈팅 게임
- Unity 2D 공포 러닝 게임

3

맺음말

자기소개

■ 광운대학교 미디어영상학부/컴퓨터소프트웨어학과 4학년 재학중

■ <기술스택>

운영체제 : Windows, Linux Ubuntu

사용 언어 : C / C++ / C# / Java / Python

게임 엔진 : Unity

모바일 툴 : Android Studio

■ <진행 프로젝트>

Unity VR FPS 게임 (전체 시스템 구현-플레이어, 적 구현/HP바)

Android Firebase 방탈출카페 어플 (전체 프로그래밍)

MFC 포토샵 프로그램 (전체 프로그래밍)

Unity 2D 슈팅 게임 (전체 디자인/필살기/시간/목숨 구현)

Unity 2D 공포 러닝 게임 (전체 시스템 구현-러닝/시간/목숨 구현)

■ <GIT 주소>

<https://github.com/zlxlwnfl>

Unity VR FPS 게임

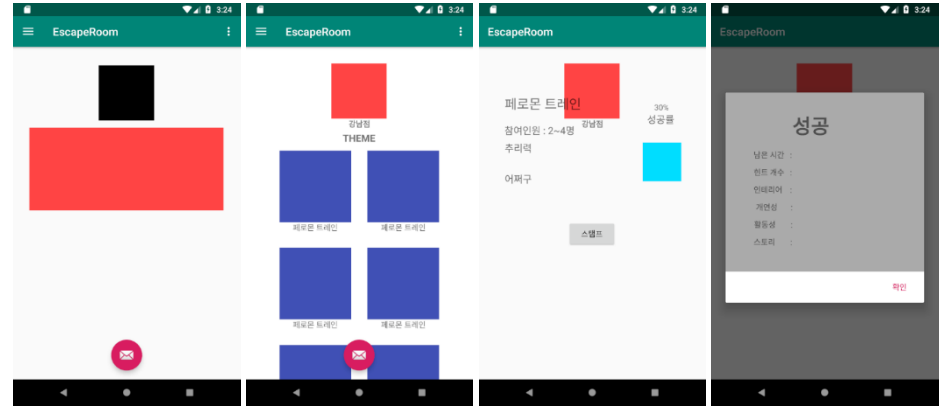
- 광운대학교 2019년 1학기 HCI와UX 실험 프로젝트
- Unity VR FPS 게임 (제작중)
- <제작자>
 - 기획 : 김주리, 김규리, 김경배, 김우찬
 - 프로그래밍 : 김주리, 김경배
- <기술스택>
 - 운영체제 : 윈도우 10
 - 프로그래밍 언어 : C#
 - 게임엔진 : 유니티
 - VR 기기 : HTC VIVE
- 게임 메인 시스템 구현완료
- 튜토리얼/디자인 추가 및 수정할 예정
- https://github.com/zlxlwnfl/UnityVR_FPS_sample

- 고정위치에서 고개 회전과
컨트롤러 조작만 인식하는 VR모드로 구현
- 플레이어 Shot, Reload 구현
(알고리즘, 애니메이션, 소리 등)
- 적 Shot 구현
- HP바 UI 구현(고정 위치)
- 탄약 수 UI 구현(AR형식)



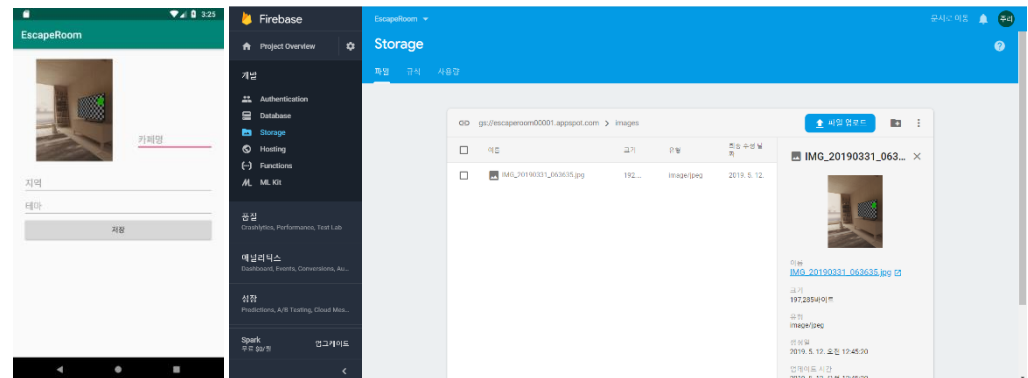
Android Firebase 방탈출카페 어플

- 안드로이드 Firebase 방탈출카페 어플 (제작중)
- <제작자>
 - 기획 : 황소연
 - 프로그래밍 : 김주리
- <기술스택>
 - 운영체제 : 윈도우 10
 - 프로그래밍 언어 : JAVA
 - 클라이언트 : 안드로이드 스튜디오
 - 서버 : Firebase
- 메인화면 / 방탈출카페 상세화면 / 개발자 화면 부분완료
- <https://github.com/zlxlwnfl/EscapeRoom>



- fragment 활용
- AlertDialog 활용

- 레이아웃 설계 경험 부족
- 레이아웃 구현 시 가상 기계 테스트에서 다르게 나옴 -> 해결 중



- 안드로이드와 Firebase-Storage 연동
- 정해진 구역에서 사진 선택 시, Firebase-Storage에 자동으로 저장됨

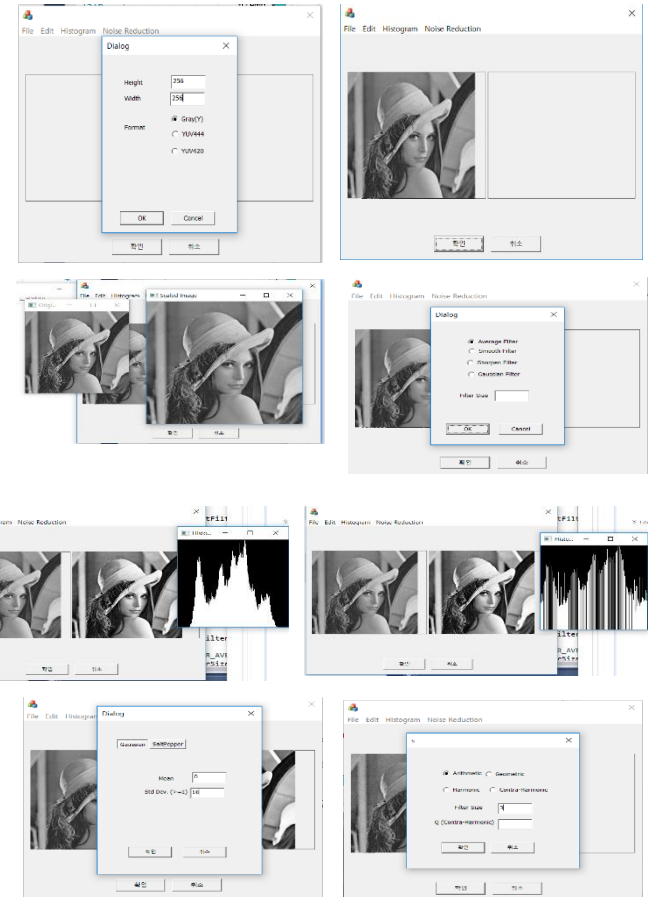
- 안드로이드와 Firebase-Database 연동
- 정해진 영역에서 텍스트 입력 시, Firebase-Database에 자동으로 저장됨

MFC 포토샵 프로그램

- 광운대학교 2018년 2학기 심화전공실습 프로젝트
- MFC 포토샵 프로그램
- <제작자>
프로그래밍 : 김주리
- <기술스택>
운영체제 : 윈도우 10
프로그래밍 언어 : C++
- 사진 출력 / 저장 / 이미지 확대 / 다수의 필터 구현
(Average/Smooth/Sharpen/Gaussian/Histogram 조작/Noise 조작)

- MFC 프로그램 구현 오류
- 메뉴를 실행할 때마다 에러 창 뜸(메뉴 실행에는 영향X)
- 해결 실패

- 필터 구현 오류
- 과제로 나온 몇몇 필터 구현 실패



Unity 2D 슈팅 게임

- 광운대학교 2018년 1학기 응용소프트웨어실습 프로젝트
- Unity 2D 슈팅 게임 'SPACE WARS'
- <제작자>
기획 : 김주리, 김성준, 김광남
디자인 : 김주리
프로그래밍 : 김주리, 김성준, 김광남
- <기술스택>
운영체제 : 윈도우 10
프로그래밍 언어 : C#
게임엔진 : 유니티
오픈소스 : Fungus(유니티 대화창 구현)
디자인 툴 : 포토샵
- 오프닝 / 스테이지 1 / 스테이지 2 / 스테이지 3 / 엔딩
- https://github.com/zlxlwnfl/SpaceWars_Unity
- 일정시간 지날 시 필살기 발동
- InvokeRepeating 함수로 SpecialPlus 실행
- SpecialCurrent 100되면
보호막우주선으로 이미지 바뀌게함
(GetComponent, Resources.Load 이용)
- SpecialCurrent 100 초과 시
CancelInvoke 함수로 SpecialPlus 실행중지
- 필살기 활성화시 충돌해도
decreaseHP 함수 실행되지 않게 조정



Unity 2D 공포 러닝 게임

- 게임제작 연합동아리 'GameMakers' 팀 프로젝트
- Unity 2D 호러 러닝 게임 'DREAM LAB'
- <제작자>
 - 기획 : 김주리, 김찬양, 박정은
 - 디자인 : 김찬양, 박정은
 - 프로그래밍 : 김주리
- <기술스택>
 - 운영체제 : 윈도우 10
 - 프로그래밍 언어 : C#
 - 게임엔진 : 유니티
 - 오픈소스 : Fungus(유니티 대화창 구현)
 - 디자인 툴 : 포토샵
- 오프닝 / 스테이지 1 / 엔딩
- https://github.com/zlxlwnfl/DREAM-LAB_Unity
- 입력키에 따른 점프/슬라이드/일시정지 구현
- 점프/슬라이드 시 애니메이션 동작
- 장애물 생성 시 Random 함수 사용
- 시간 표현
- Time.deltaTime 이용
- 하트 이미지로 목숨 구현
- HP가 하나씩 깎일 때마다 heart 이미지도 왼쪽부터 순서대로 SetActive(false) 시킴



맺음말

배우고 싶은 것이 많습니다.
익히고 싶은 것이 많습니다.
열심히 배우고 익히겠습니다.
감사합니다.