

포트폴리오

김주리

zlxlwnfl@naver.com

CONTENTS

1

자기소개

2

진행 프로젝트

- SpringBoot MySQL RabbitMQ
소셜 지뢰찾기 게임
- Spring MySQL 웹 게시판
- Unity VR FPS 게임
- MFC 포토샵 프로그램
- Unity 2D 슈팅 게임 등

3

맺음말

자기소개

- 광운대학교 미디어영상학부/컴퓨터소프트웨어학과 4학년 재학중
- <기술스택>
 - 운영체제 : Windows, Linux Ubuntu
 - 사용 언어 : C / C++ / C# / JAVA / Python / Solidity
 - 게임 엔진 : Unity
 - 모바일 툴 : Android Studio / Firebase
 - 웹 툴 : SpringBoot / Spring
 - 그 외 : RabbitMQ
- <진행 프로젝트>
 - SpringBoot MySQL RabbitMQ 소셜 지리찾기 웹 게임 (프론트엔드, 백엔드)
 - Spring MySQL 웹 게시판 (백엔드)
 - Android Firebase 인스타그램 (전체)
 - Unity VR FPS 게임 (프로그래밍) 등
- <GIT 주소>
<https://github.com/zlxlwnfl>

SpringBoot 소셜 지뢰찾기 웹 게임

■ 스프링부트 MySQL RabbitMQ 소셜 지뢰찾기 웹 게임 (제작중)

■ <제작자>

김주리

■ <기술스택>

운영체제 : 윈도우 10

프로그래밍 언어 : JAVA / JavaScript

백엔드 프레임워크 : SpringBoot 2.2.2

데이터베이스: MySQL

데이터베이스 스프링 연동: JPA(Hibernate)

메시지 미들웨어 : RabbitMQ

프론트엔드 프레임워크 : Bootstrap

■ 지뢰찾기/유저 통계/리더보드 구현 완료

■ 웹 디자인 및 구현 참조 :

스프링 부트를 활용한 마이크로 서비스 개발(2019)

<https://github.com/zerocho/webgame-lecture> (지뢰찾기 게임)

■ <https://github.com/zlxlwnfl/Social-Minesweeper>

■ 웹 화면을 보여주는 UI 서비스 /

유저 아이디 및 점수를 관리하는 게임 서비스 /

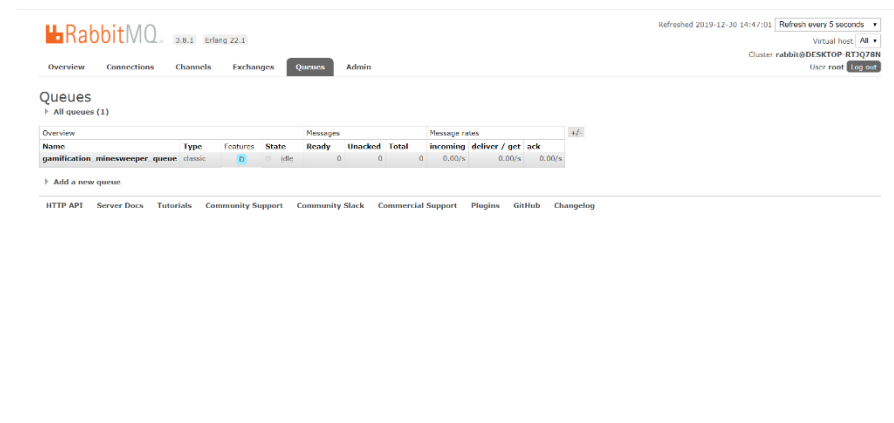
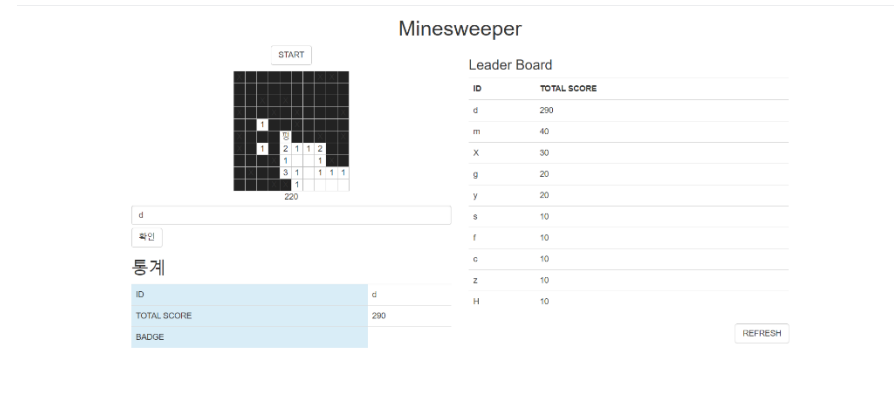
배지 및 리더 보드를 관리하는 게임화 서비스 각각 분리

■ RabbitMQ를 이용한 이벤트 중심 설계

■ RabbitMQ 설정 미숙으로 구글링을 많이 함

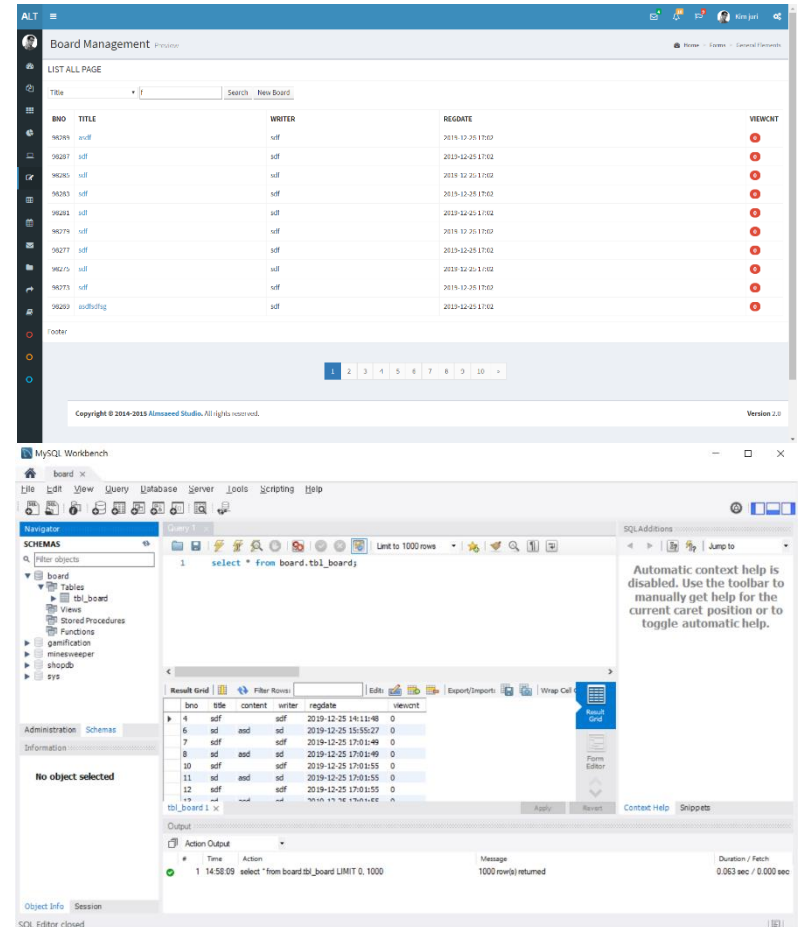
■ JPA(Hibernate) 작성으로 인해 쿼리 오류가 몇 번 발생

- HQL 문법 파악 후 오류 해결



Spring MySQL 게시판

- 스프링 MySQL 웹 게시판 (제작중)
- <제작자>
김주리
- <기술스택>
운영체제 : 윈도우 10
프로그래밍 언어 : JAVA
WAS 서버 : Tomcat 9.0
백엔드 프레임워크 : Spring 5.2.2
데이터베이스: MySQL
데이터베이스 스프링 연동: MyBatis
프론트엔드 프레임워크 : BootStrap
- CRUD/페이징/검색 구현 완료
- 웹 디자인 및 구현 참조 :
코드로 배우는 스프링 웹 프로젝트(2015, 구멍가게 코딩단 저)
- https://github.com/zlxlwnfl/Board_Spring-MySQL
- 애노테이션 설정을 까먹고 안 한 경우가 잦았음
- Spring의 무수한 설정 파일들 때문에 애먹음
- 리소스들의 버전 차이로 인해, 이를 맞추느라 구글링을 많이 함



Android Firebase 인스타그램

■ Android Firebase 인스타그램 (제작중)

■ <제작자>

김주리

■ <기술스택>

운영체제 : 윈도우 10

프로그래밍 언어 : JAVA

클라이언트 : 안드로이드 스튜디오

서버 : Firebase

■ 회원 가입/로그인 기능/사진 업로드 기능/

프로필 기능/홈 화면 부분구현 완료

■ <https://github.com/zzxlwnfl/Sample-Instagram>

■ 시작 화면/메인 화면/사용자 화면/홈 화면 구현

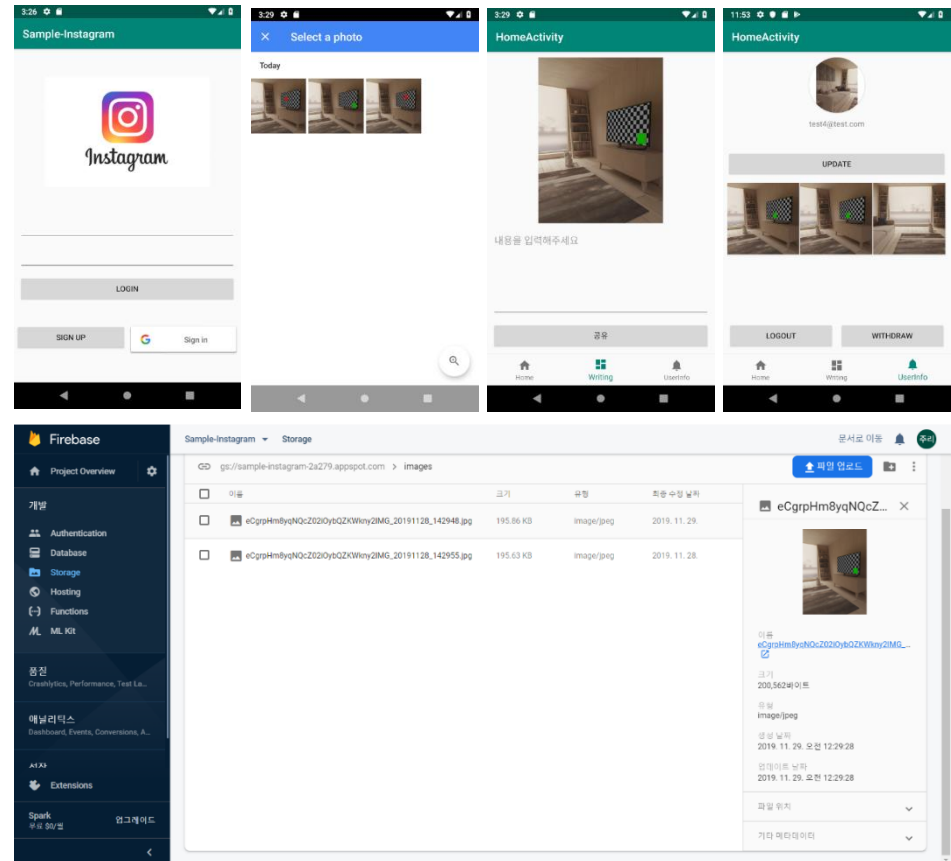
■ 세 개의 프래그먼트로 화면 설계

■ 글쓰기 완료 시, 이미지는 Firebase 저장소에, 이미지와 내용 데이터는 Firebase DB에 저장되도록 구현

■ RecyclerView 활용

■ 사진 표시할 때, 사이즈 조절을 위하여 Glide 라이브러리 활용

- RecyclerView로 데이터들을 보여주려 하는데,
아무 데이터도 보이지 않는 오류 발생(비동기 오류)
- Firebase에 데이터가 올라갔을 때(리스너를 통해 확인),
RecyclerView에 데이터가 로딩되게 수정



Unity VR FPS 게임

- 광운대학교 2019년 1학기 HCI와UX 실험 프로젝트
- Unity VR FPS 게임
- <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/튜토리얼 구현완료
- https://github.com/zlxlwnfl/UnityVR_FPS_sample
(용량 문제로 git에 전부 업로드하지는 못함)

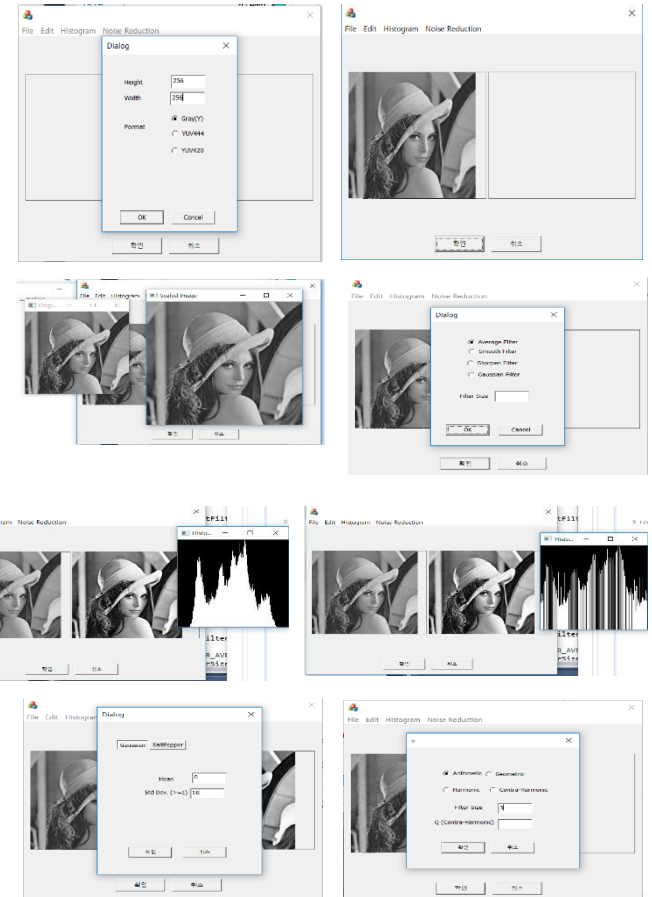


- 고정위치에서 고개 회전과
컨트롤러 조작만 인식하는 VR모드로 구현
- 플레이어 Shot, Reload 구현
(알고리즘, 애니메이션, 소리 등)
- 적 Shot 구현
- HP바 UI 구현(고정 위치)
- 탄약 수 UI 구현(AR형식)

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)
- 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

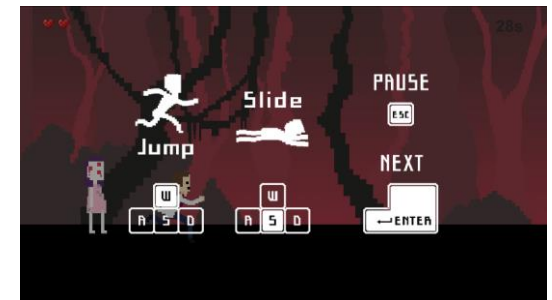
■ 필살기 활성화시 충돌해도

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/zlxlwngl/DREAM-LAB_Untity
- 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.