

졸업 작품 발표

게임 소프트웨어
B577008 김태준

목차

1. 자기 소개
2. 졸업 작품 소개
3. 취업 준비 하면서
4. 게임 소프트웨어 학과
5. 학교 생활 하면서 못해본 것들

1. 자기 소개



김태준
KIM TAE JUN

홍익대학교 게임 소프트웨어(졸업 예정)
속초 고등학교(졸업)

Phone: 010 - 5224 - 0207

Kakao ID : zzaxowns

E-mail: zzaxowns@naver.com

Blog: <https://blog.naver.com/zzaxowns>

Github: <https://github.com/zzaxowns>

Programming Language

C/C++

C#

Python

Used Engine

Unity

Unreal

DirectX11

Reward

- 게임 학부 공모전 기획부분 은상(2016)
- 게임 학부 공모전 기획 부분 우수상(2021)
- 이달의 블로그 에디터 픽 (2019년 12월)
- 네이버 게임 인플루언서 등록(2020년 4월)

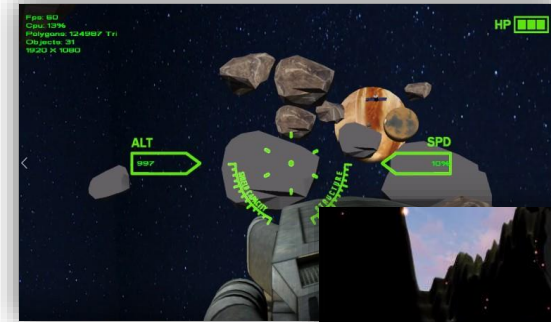
1. 자기 소개



(기획자?)

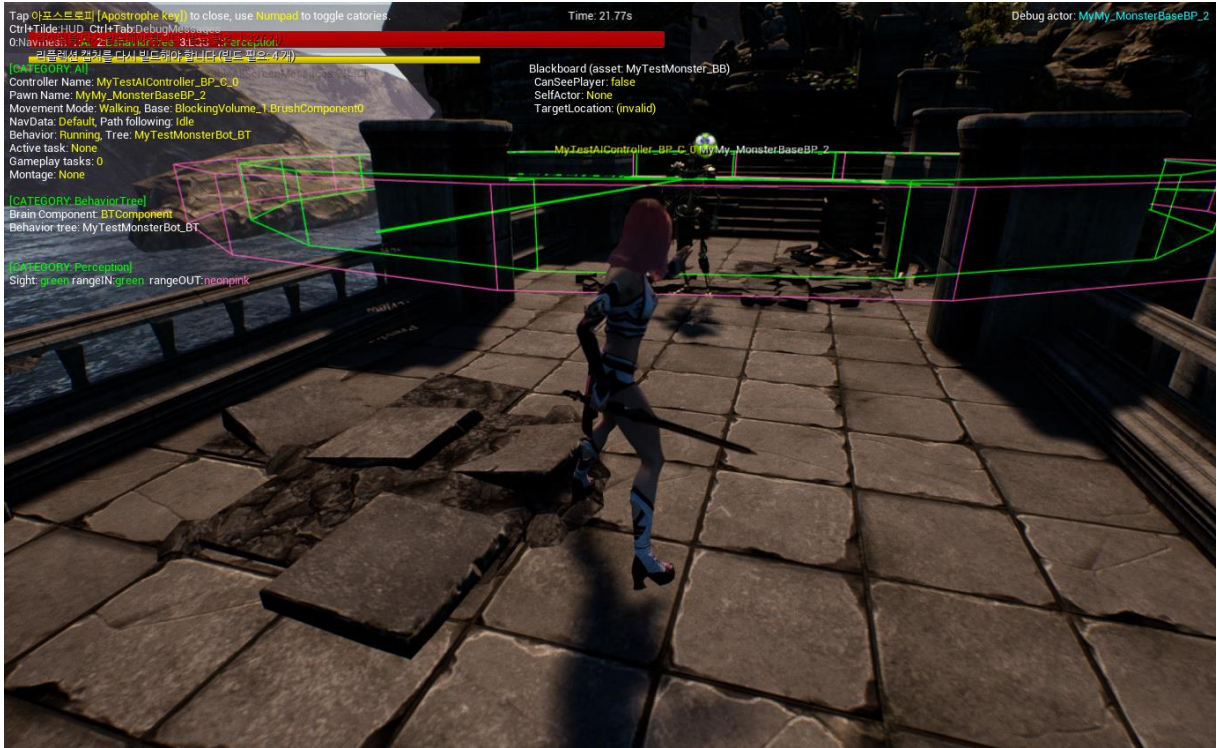


(개발자?)



(개발자 !!!)

2. 졸업작품 소개

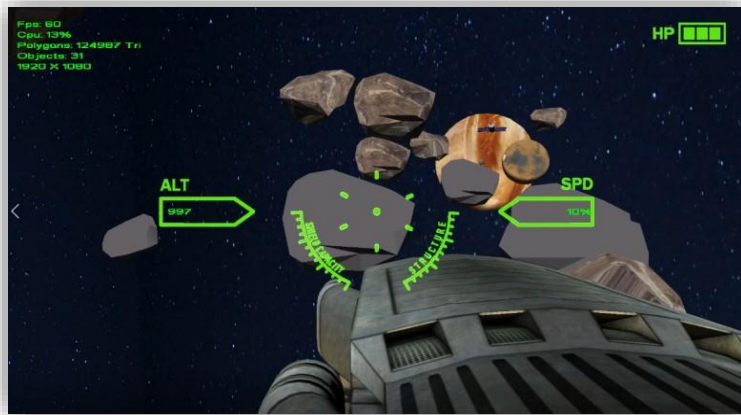


항목	설명		
게임 이름	RPG Unreal Project		
엔진	Unreal Engine 4		
장르	RPG	플랫폼	PC
게임 내용	C++ 개발로 RPG 기능 구현에 중점을 둔 프로젝트		

2. 졸업작품 소개



Unity 사용 경험

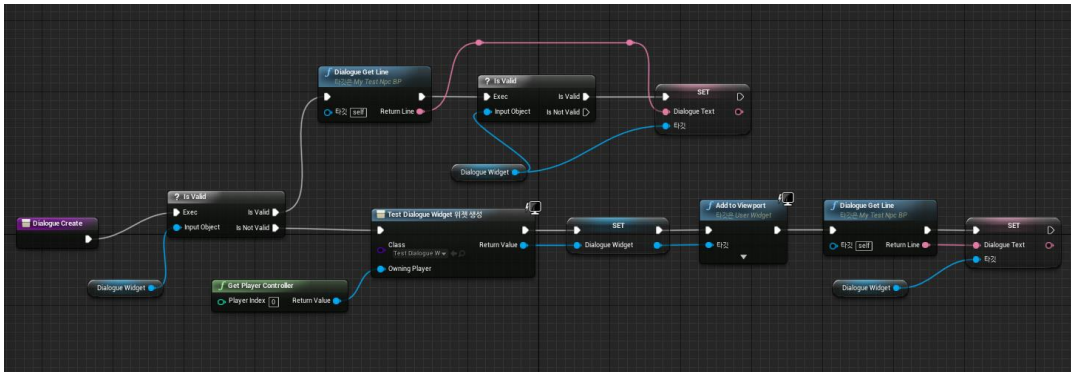
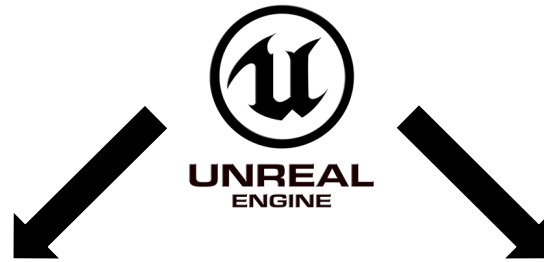


DirectX11 경험

새로운 시도



2. 졸업작품 소개



(블루프린트)

```
void AMyTestPlayer::DoAttack()
{
    if (playerStamina > 0) {
        if (playerState != attack && !usingAttack) {
            playerState = attack;
            isCombo = true;

            if (myTestPlayerAnimInst != nullptr) {
                //usingAttack = true;
                myTestPlayerAnimInst->Attack();

                if (AttackAudioComponent && AttackSoundCue) // 사운드 발생
                {
                    AttackAudioComponent->Play(0.0f);
                }

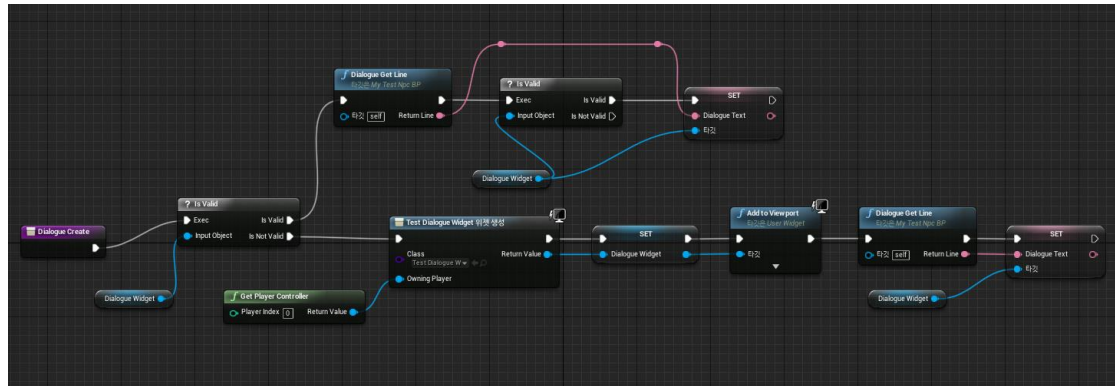
                playerStamina -= 0.1; // 스테미나 사용
                recoverStaminaDelay = 2.0f; // 스테미나 리커버리 시간 초기화
            }
        }
        else if (isCombo && playerState == attack && comboCount < 2) { //콤보 0->1->2 따라서 2가 마지막 공격임
            comboCount++;

            if (myTestPlayerAnimInst != nullptr) {
                //usingAttack = true;
                myTestPlayerAnimInst->Attack();

                if (AttackAudioComponent && AttackSoundCue) // 사운드 발생
                {
                    AttackAudioComponent->Play(0.0f);
                }
            }
        }
    }
}
```

(C++)

2. 졸업작품 소개



(블루프린트)

(C++ 코드)

```
void AMyTestPlayer::DoAttack()
{
    if (playerStamina > 0) {
        if (playerState != attack && !usingAttack) {
            playerState = attack;
            IsCombo = true;

            if (myTestPlayerAnimInst != nullptr) {
                //usingAttack = true;
                myTestPlayerAnimInst->Attack();

                if (AttackAudioComponent && AttackSoundCue) // 사운드 발생
                {
                    AttackAudioComponent->Play(0.0f);
                }

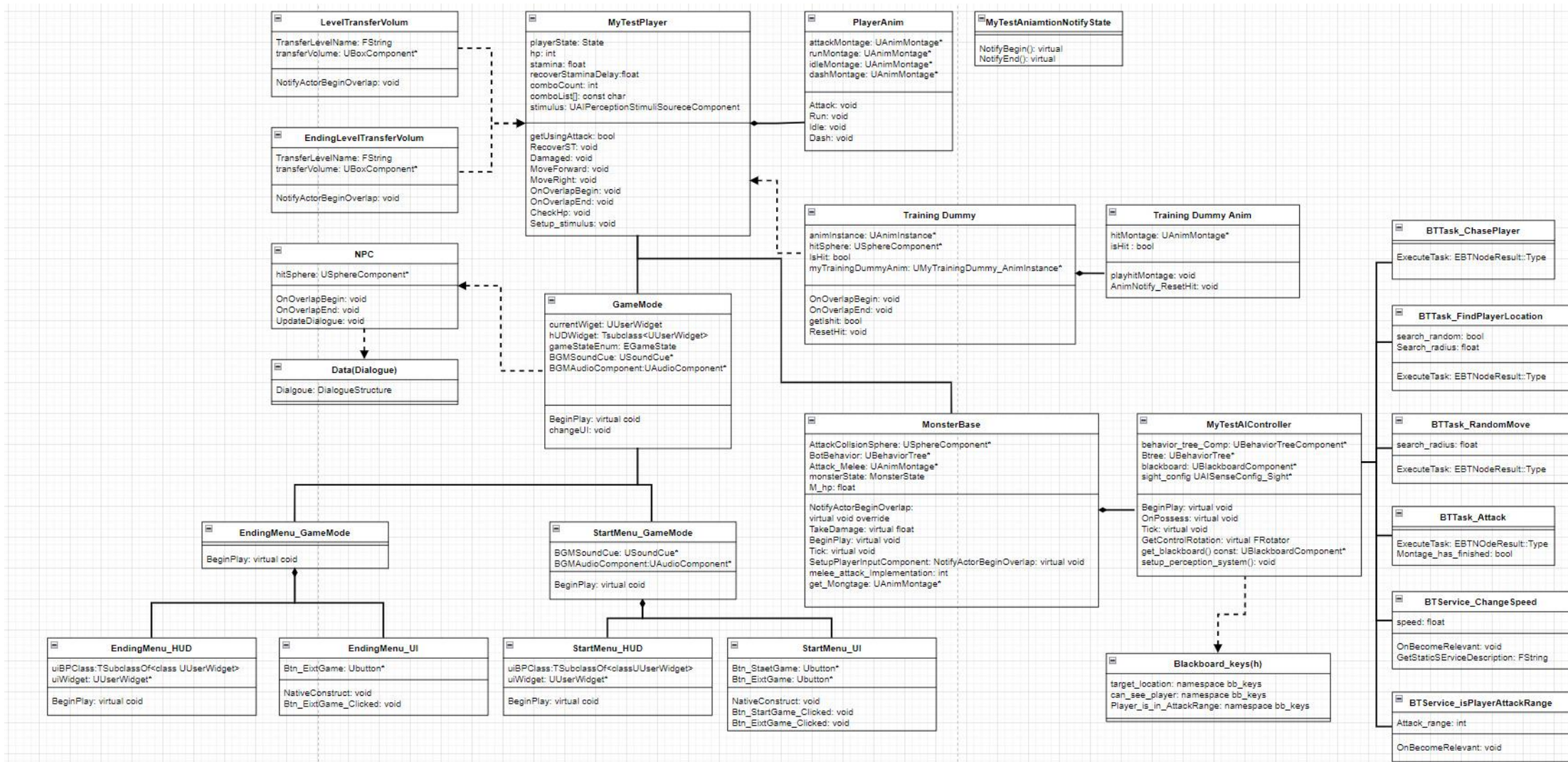
                playerStamina -= 0.1; // 스테미나 사용
                recoverStaminaDelay = 2.0f; // 스테미나 리커버리 시간 초기화
            }
        }
    }
    else if (IsCombo && playerState == attack && comboCount < 2) { //콤보 0->1->2 따라서 2가 마지막 공격일
        comboCount++;
    }
    if (myTestPlayerAnimInst != nullptr) {
        //usingAttack = true;
        myTestPlayerAnimInst->Attack();

        if (AttackAudioComponent && AttackSoundCue) // 사운드 발생
        {
            AttackAudioComponent->Play(0.0f);
        }
    }
}
```

접근 및 참조

변수

2. 졸업작품 소개



2. 졸업작품 소개



(기본 이동 + 애니메이션)



(NPC와 대화)



(노티파이 + 스테미나 시스템)

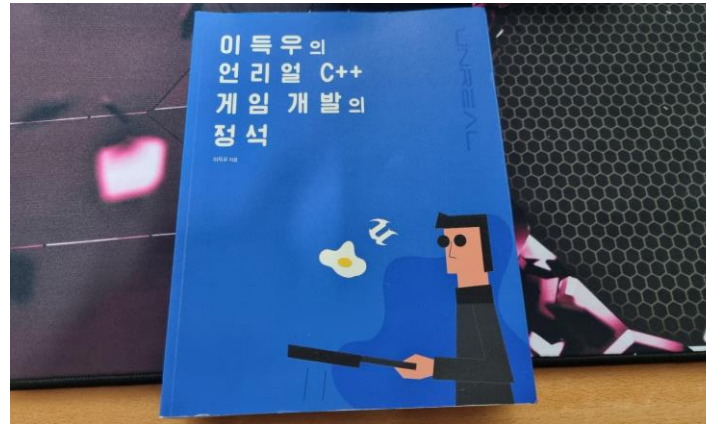


(몬스터 AI, 패턴 구현)

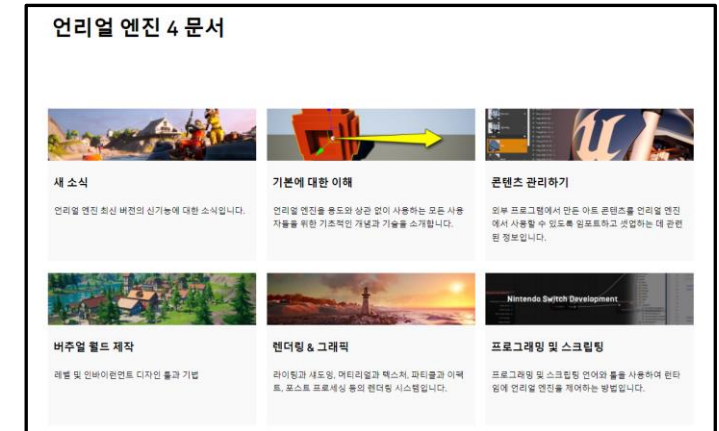
2. 졸업작품 소개



유튜브



이득우의 언리얼 C++



공식 사이트

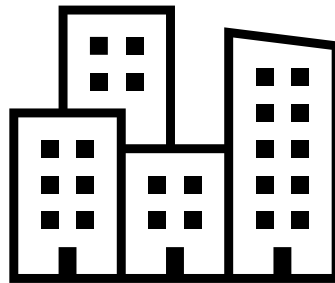
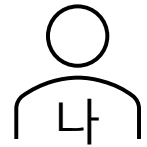
<https://docs.unrealengine.com/4.27/ko/>

2. 졸업작품 소개



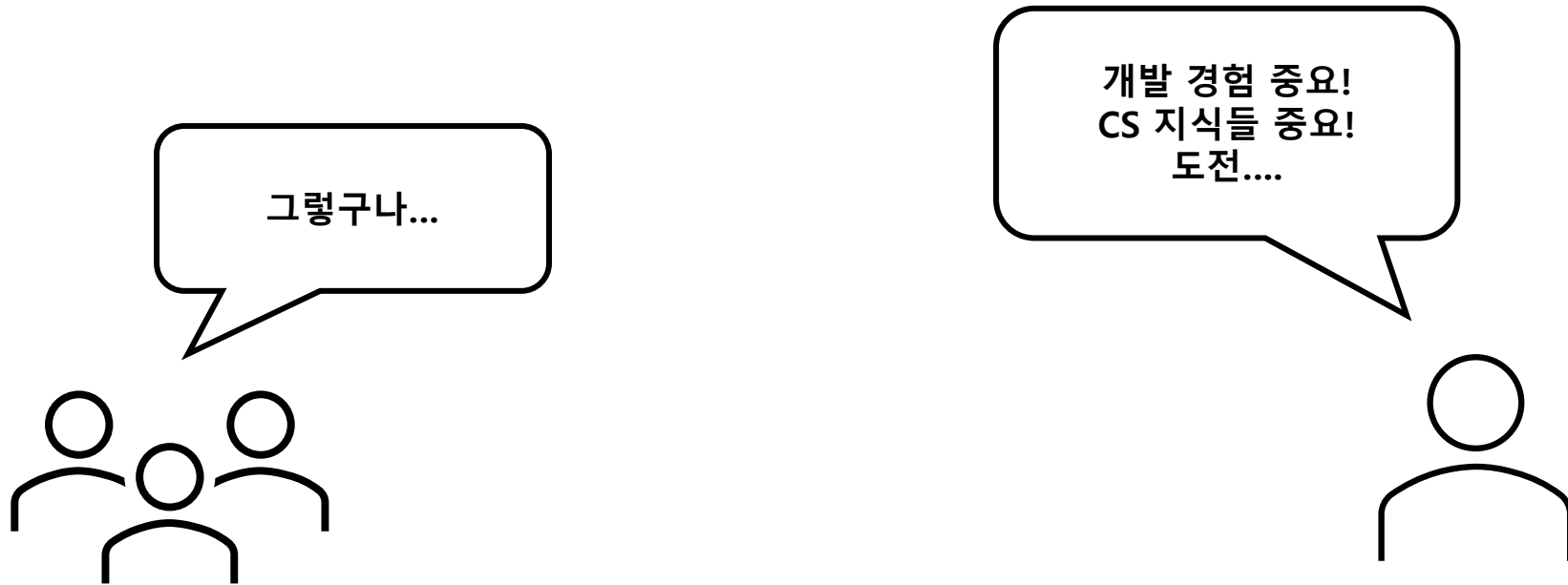
??? 언리얼 써봤네?
코드 기반으로 제작했네?

너무... 허접;
그냥 유니티 쓸걸...



(대충 개발자 찾고 있던 회사)

3. 취업 준비를 하면서



직접 겪어보거나 그 상황에 있는 사람이 아니면
느끼지 못하는 위기 의식

3. 취업 준비를 하면서

4학년 1학기 때부터 이력서, 포트폴리오를 넣어본 회사들(스타트업은 제외)

센추리게임코리아

컴투스 NC 소프트 시프트업 게임듀오

게임빌 액션 스퀘어

넷마블 넥서스 넷게임즈

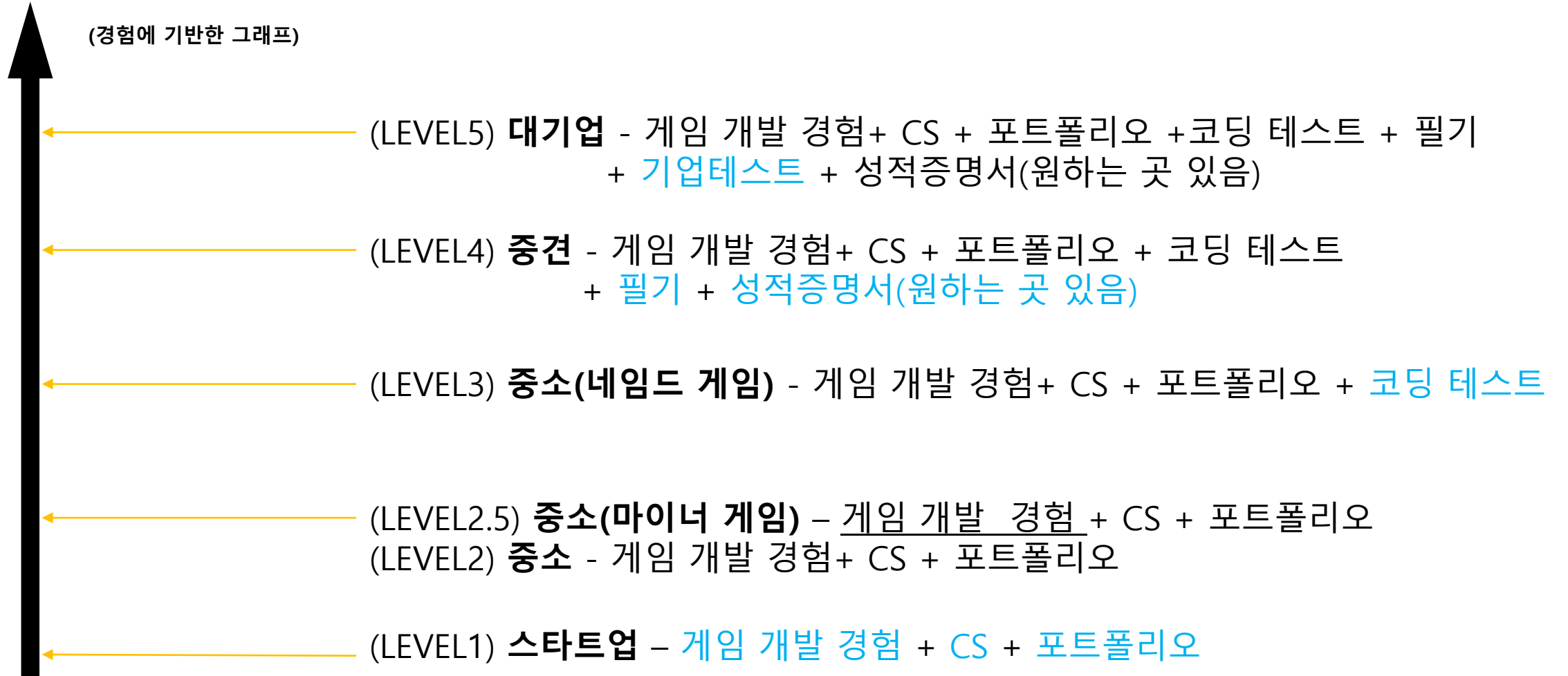
데브캣 크래프톤 데브시스터즈 하이브로

피닉스다트 넥슨 엔픽셀

베이글코드 위메이드 NC 소프트 키글

3. 취업 준비를 하면서

(경험에 기반한 그래프)

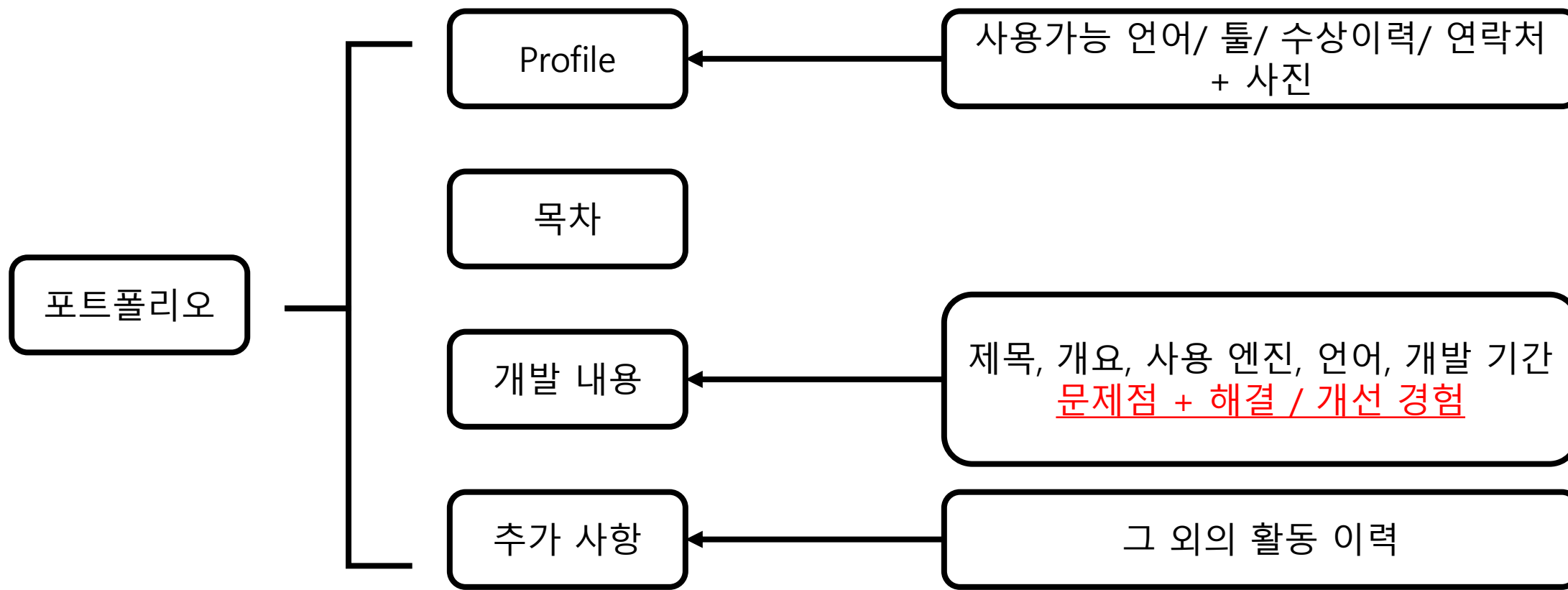


3. 취업 준비를 하면서

1. 포트폴리오 + 게임 개발 경험 + CS
2. 코딩 테스트
3. 필기 테스트
4. 성적 증명서
5. 기업 테스트

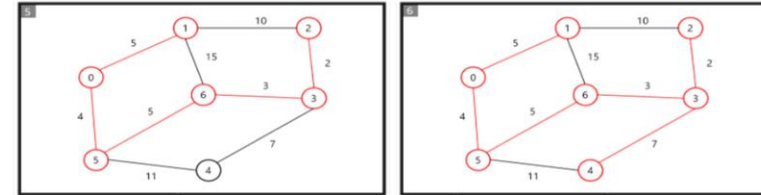
3. 취업 준비를 하면서

1. 포트폴리오 + 게임 개발 경험 + CS



3. 취업 준비를 하면서

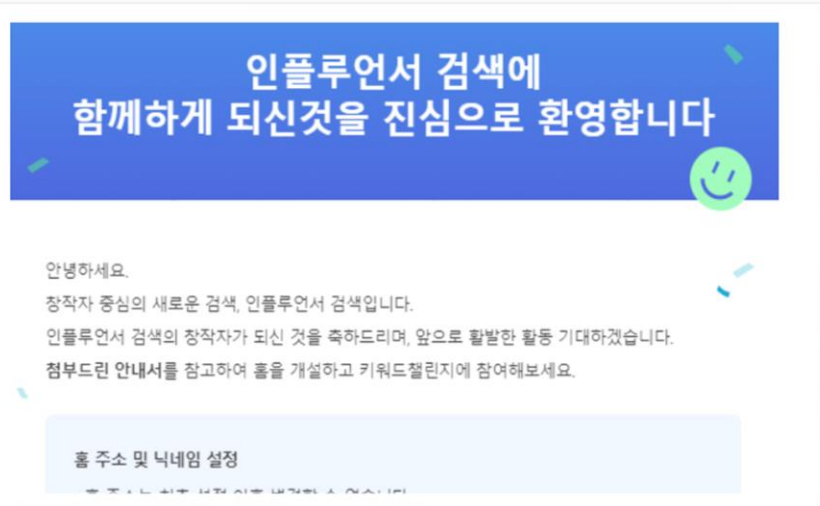
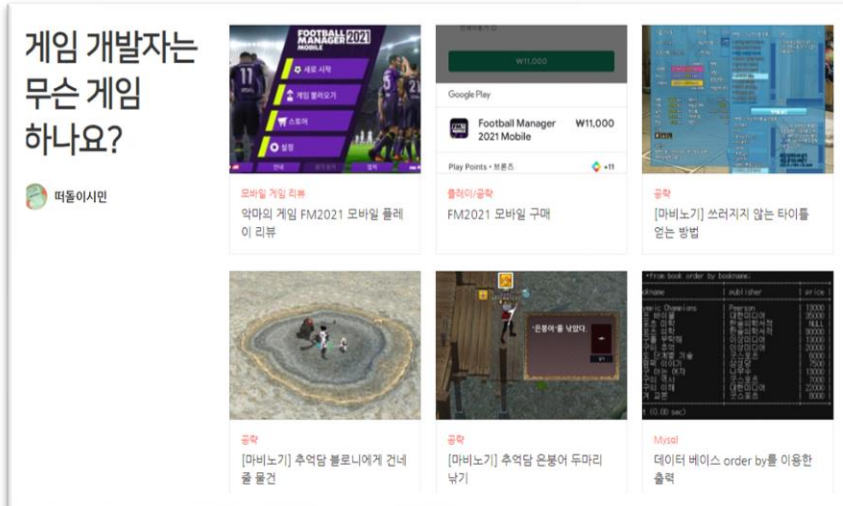
1. 포트폴리오 + 게임 개발 경험 + CS



위의 이미지들을 보면서 설명을 해보자면 가장 적은 가중치를 가지고 있는 2(2와 3으로 연결된 간선)를 시작으로 $3 > 4 > 5 > 5 > 7$ 순으로 연결이 되면서 트리가 형성이 된다.

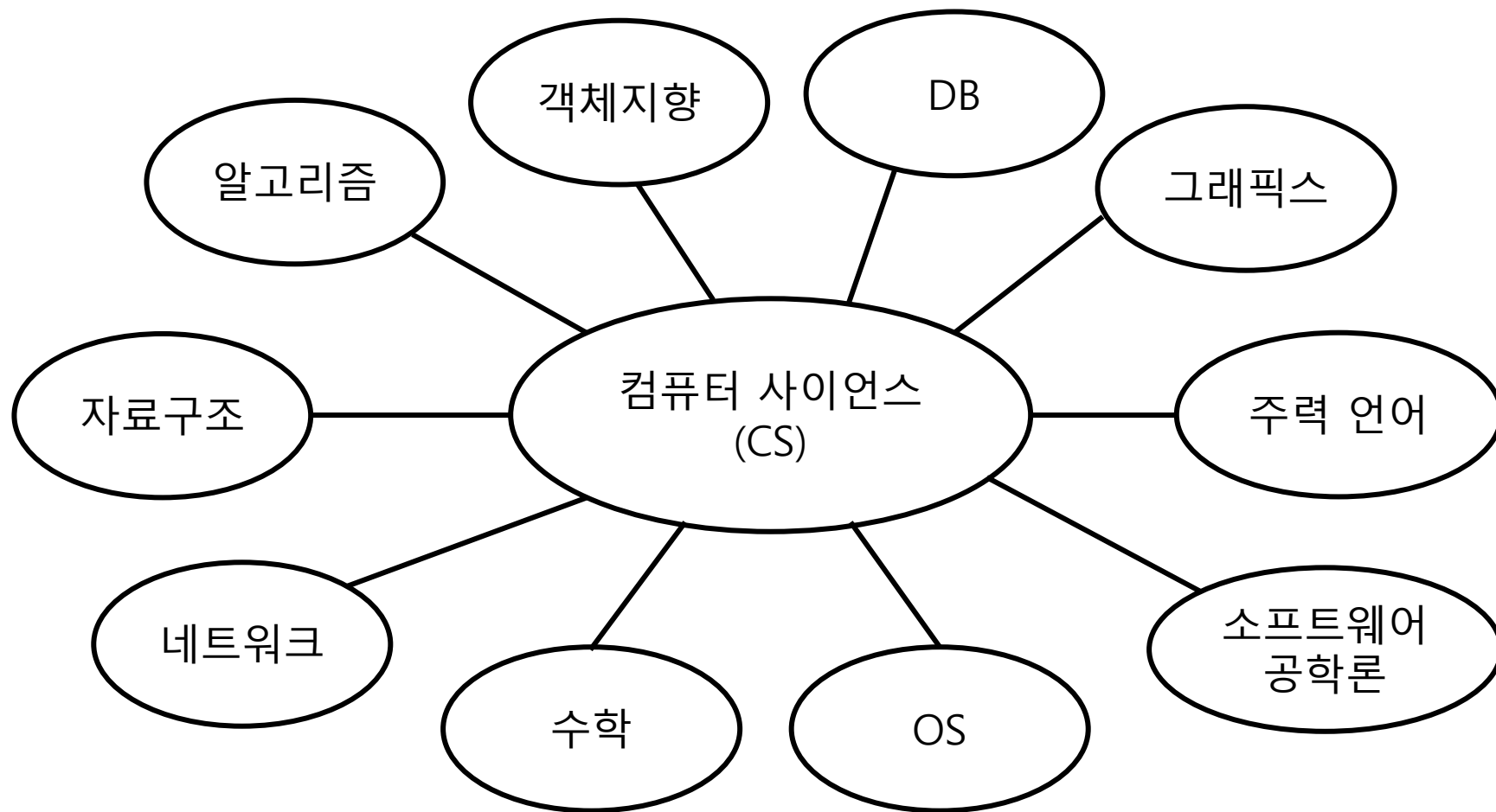
위와같이 가중치가 작은 것 찾아가는건 쉽지만 문제는 사이클이 형성이 되는지 아닌지가 중요하다. 방법은 각 노드들의 부모 노드를 저장해놓으면서 찾는 것이다.

```
int find_parent(int n, const int* arr) { // 부모 노드 찾기
    return n == arr[n] ? n : find_parent(arr[n], arr);
}
```



3. 취업 준비를 하면서

1. 포트폴리오 + 게임 개발 경험 + CS



3. 취업 준비를 하면서

1. 포트폴리오 + 게임 개발 경험 + CS



해시???

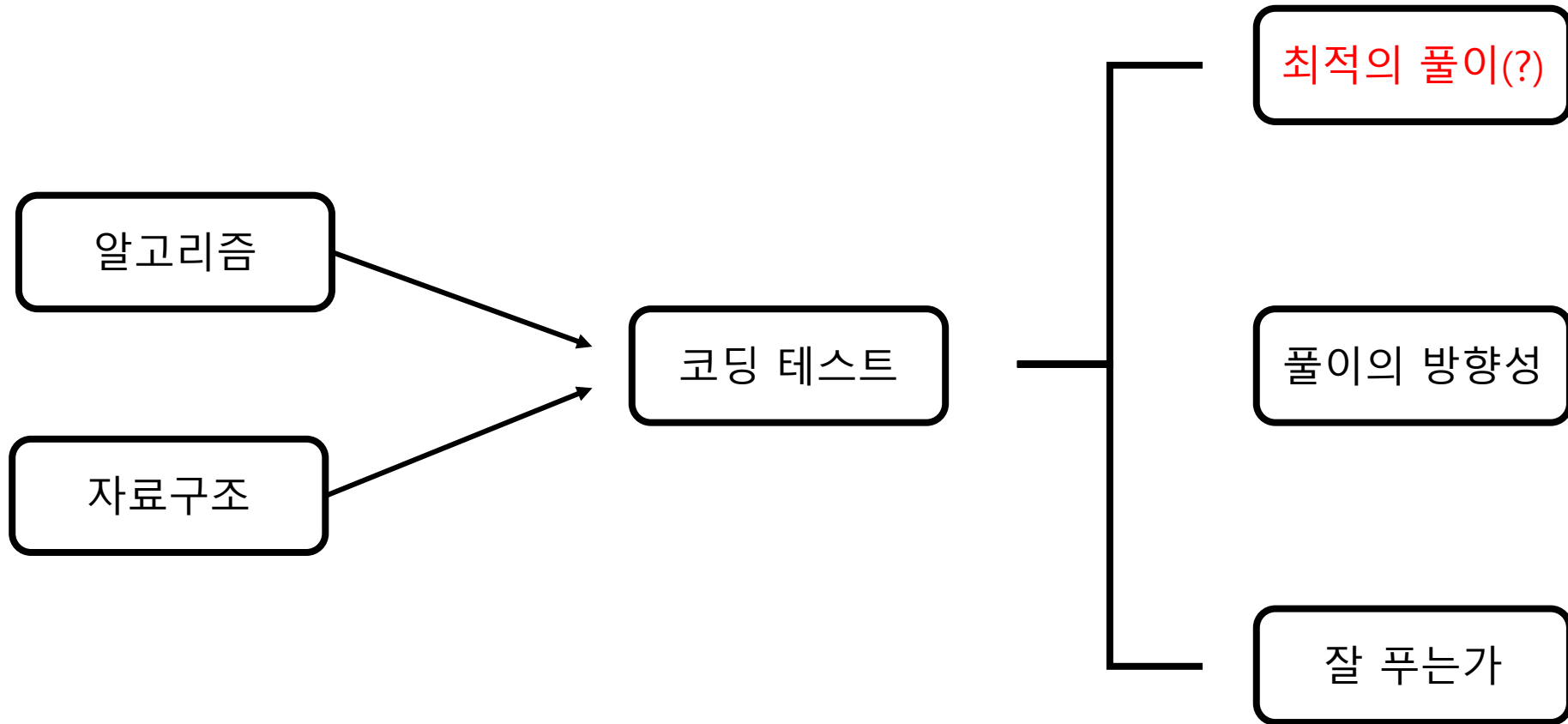
~~해시는~~~입니다.~~



해시는~~~입니다.
Open Address / Close Chain
C++ 에서는 map /
unordered map ...

3. 취업 준비를 하면서

2. 코딩 테스트



3. 취업 준비를 하면서

3. 필기 테스트

(LEVEL5) **대기업** - 게임 개발 경험+ CS + 포트폴리오 + 코딩 테스트 + 필기 + **기업테스트** + 성적증명서

(LEVEL4) **중견** - 게임 개발 경험+ CS + 포트폴리오 + 코딩 테스트+ **필기** + **성적증명서(원하는 곳 있음)**



4년 동안 배운 CS 전부 등장

3. 취업 준비를 하면서

4. 성적 증명서(민원 24 가면 뽑을 수 있다)

2018학년도 2학년 2학기

학수번호	과목명	영문과목명	학점	성적	재수강
002042	자연과환경	NATURE & ENVIRONMENT	3	A0	
002551	논리와사고	LOGIC AND CRITICAL THINKING	3	A+	
007114	전공기초영어(I)	BASIC ENGLISH FOR MAJORS 1	2	A0	
012207	통계학	STATISTICS	3	A0	
961414	컴퓨터그래픽스	COMPUTER GRAPHICS	3	A0	
961832	자료구조	DATA STRUCTURE	3	B+	
961834	컴퓨터네트워크및보안	COMPUTER NETWORK AND SECURITY	3	A+	

1순위 : 어떤 과목을 이수했는가

성적은 적혀 있는데... 안 볼 수 있나?

3. 취업 준비를 하면서

5. 기업 테스트

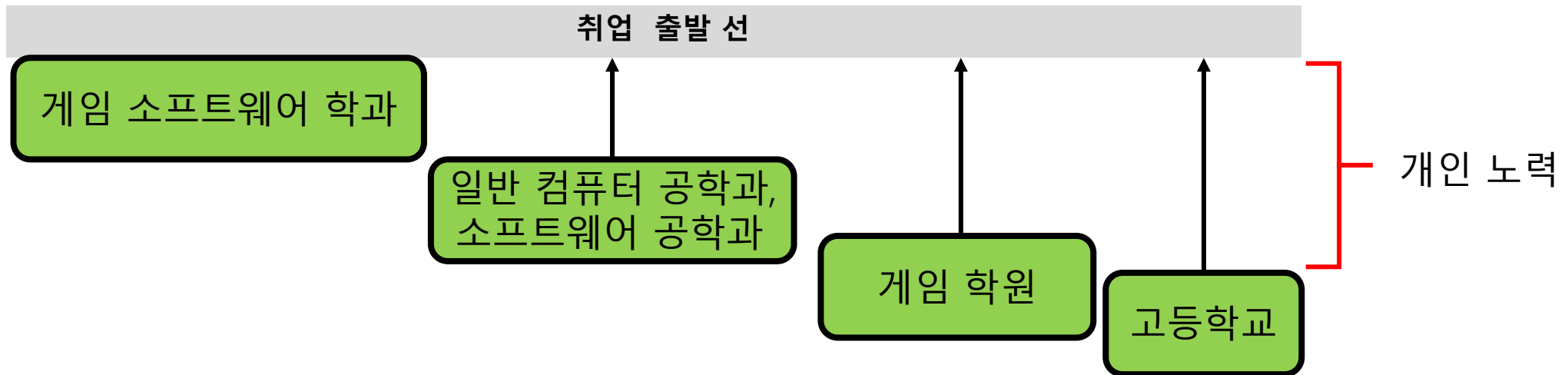


넷마블 넥서스 면접 때...

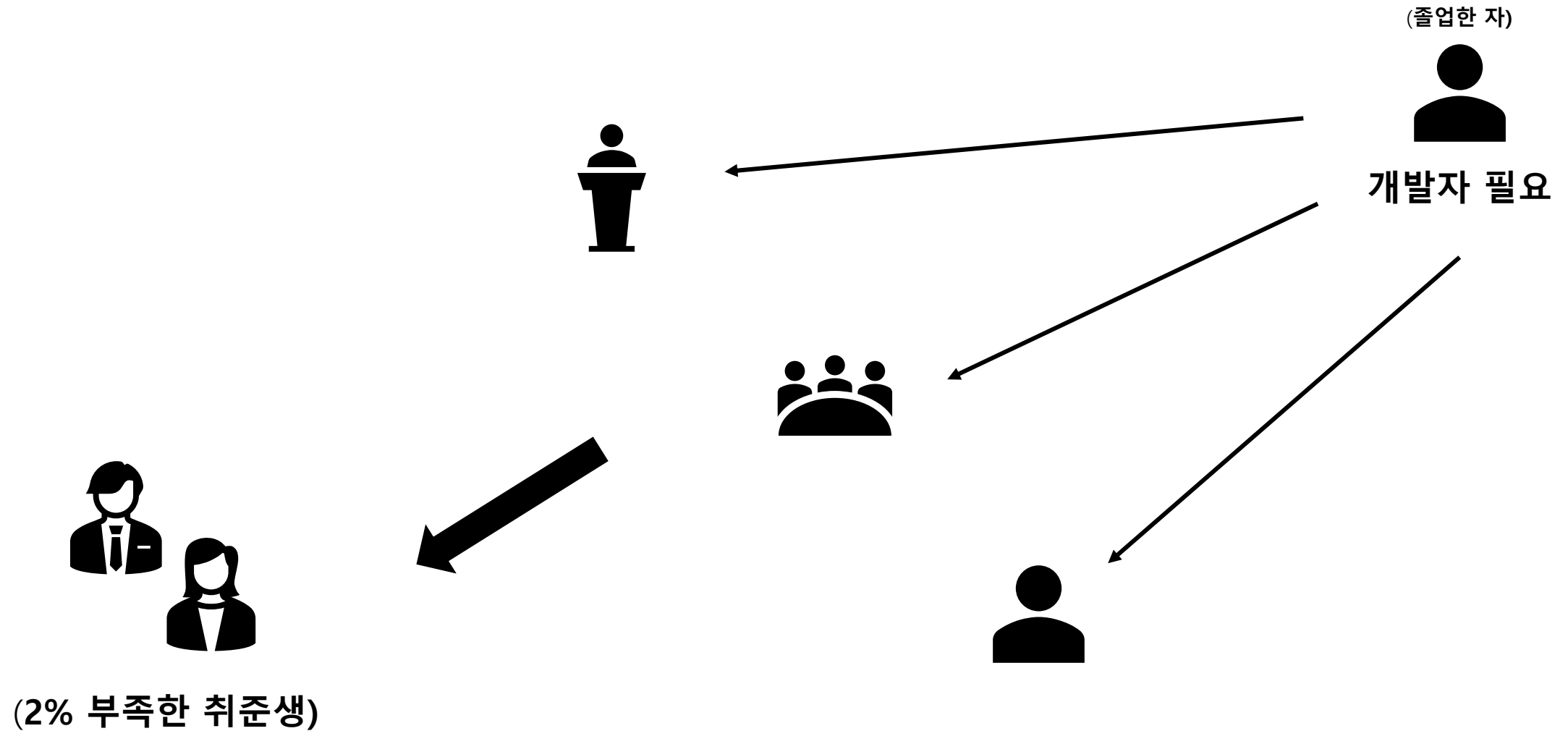
4. 게임 소프트웨어 학과

게임 업계 취업 선

RACE



4. 게임 소프트웨어 학과



5. 학교 생활 하면서 못해본 것들

- 동아리 활동 더 열심히 할껀...
- 게임 라이브할 정도로 만들어볼껀...
- 서버 실습 왜 안들었을까...
- 교외 공모전 시도는 많이 했지만, 더 노력하면 성공하지 않았을까...
- 군대를 산업체로 갈껀...
- 연애...

Q & A