

정주용

Game Client Programmer

Phone: 010.9006.1884 email: jeypop14@gmail.com site: <https://github.com/jaykop> git: <https://jaykop.github.io>

Technical Skills

[C++]

- C++ 문법에 대한 이해와 응용으로 게임 엔진 및 콘텐츠 개발
- STL 사용 및 Data Structure 직접 구현 경험
- freelist를 사용한 Memory Allocator 개발

[C# Unity]

- Coroutine을 사용한 게임 객체 디자인
- MonoBehaviour의 생명주기 이해
- Unity를 사용한 라이브 게임 프로젝트 참여 경험

[Game Engine]

- GameState Manager, Input Handler, Component-based system 등 베이스 엔진 파트 개발
- Json 포맷 사용하여 어플리케이션 Config와 Game Level 정보 불러오는 Loader 및 Parser 디자인

[A.I.]

- Behavior Tree를 구성하는 여러 타입의 노드를 구현해 객체의 행동 패턴 디자인
- A* algorithm을 사용해 데카르트, 맨해튼, 체비셰프 거리 등 여러 측정법으로 Heuristic 비용 연산
- Smoothing, Rubberbanding 등 적용해 Hide & Seek Demo 구현

[기타]

- Visual Studio IDE 로 업무 수행
 - Git 사용해 프로젝트 버전 관리
-

Career

WEMADEPLAY (前 SundayToz), Disney Pop - Client Programmer

2021.02 - 재직 중

- C# Unity 엔진 사용하여 국내, 아시아, 북미 3개 브랜치 라이브 서비스 경험
- 아웃게임 신규 이벤트 시스템 개발 및 기존 이벤트 시스템 폴리싱
- 레벨 에디터에 신규 콘텐츠 적용, UI 수정, 버그 픽스 등 유지보수
- 사내 타 신규 프로젝트와 크로스 프로모션 작업 진행

계명대학교 - 게임 프로젝트 강의 Teaching Assistant

2017.09 - 2018.06

- 게임 프로젝트 강의를 수강하는 학생들에게 교보재 게임 엔진 개발하여 제공
 - C++, SDL, Box2D 라이브러리 이용하여 그래픽스, 사운드, 피직스 등 컴포넌트 시스템 구현
 - 학생들 피드백 수령하여 버그 픽스 및 새 기능 추가 등 유지 보수
-

Education

DigiPen Institute of Technology (Redmond, Washington, United States)

2018.09 - 2020.04

BS in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

계명대학교 (Daegu, South Korea)

2012.03 - 2020 .08

공학사, 공과대학 게임모바일공학전공