

# 정의원 (Euiweon Jeong)

## 게임 클라이언트 프로그래머

게임 클라이언트 프로그래머로서 8년이 넘는 기간에, 아케이드, PSP, NDS, PC, 모바일(IOS/Android) 등을 다양한 플랫폼에서 퍼즐, 슈팅, 리듬 게임과 같이 여러 가지 게임들을 개발하였습니다.

C/C++ 을 주 사용언어로, 해당 플랫폼에 맞춰 자체 구조를 만들거나, 최근 몇년간은 cocos2d-x 같은 범용엔진을 이용해 개발을 진행하였습니다. 그 외에도 안드로이드 앱들을 개발하기 위해서, JAVA를 사용해서 개발해 보기도 하고, 게임의 서버 유지보수를 위해 Node.js+MongoDB 등의 기술도 사용해서 유지보수 업무를 하기도 하고. Unity 3D를 이용하여 개발을 진행하였습니다.

위와 같이 여러 플랫폼의 개발환경을 경험하고 개발하면서, 새로운 기술이 요구될 때 문제없이 받아들이며, 처음 접하는 기술도 배우려는 노력과 열정으로 문제없이 소화 가능합니다.

## 경력

2018-05 - **라이머스**

2019-01 **개발팀**

### 주요 업무

더 뮤지션 시즌 2 업데이트 및 더 뮤지션 글로벌 버전의 개발

#### 세부 업무

더 뮤지션 시즌 2 업데이트 (cocos2d-x)

- iOS/Android 음성 녹음 및 변조 작업

더 뮤지션 글로벌 (Unity3d)

- 페이스북 연동
- 인게임 아이템 및 경쟁요소 추가 작업
- 인게임 UI 작업 (준비화면, 이어하기, 결과 화면, 진행화면 등등등)

2015-03 - **에이피엑스소프트**

2017-09 **게임개발부**

### 주요 업무

도돈파치 언리미티드, 건버드 2 모바일, 원라인킹+, 서치킹, 2048 등의 게임의 제작 및 유지 보수

#### 세부 업무 내역

- cocos2d-x 를 이용한 게임의 UI 관련 코드 작업
- Google Play Game와 iOS Game Center를 이용한 2~4인 멀티플레이 개발
- C++과 각종 외부모듈(ADMob, Google Play Game, Google Analytics 등)의 연동을 위한 PluginManager 제작
- Parse.com Server를 이용한 데이터 관리(사용자의 랭킹, 로컬 데이터의 백업 및 복구, 선물함 등)
- 다국어 관련 처리
- 원라인킹+, 서치킹의 게임로직 처리
- 도돈파치 언리미티드, 건버드 2 모바일, 2048의 게임로직 버그 수정 및 기능 추가 (아이템, 해상도 관련 문제, UI 변경, 다국어 처리 등)

2013-10 - **로지웨어**

2014-10 **개발2팀**

### 주요업무

캡틴히어로즈 for kakao의 개발 및 유지보수

## 프로필

### 주소

경기도 용인시 수지구

### E-mail

euiweon@euiweonjeong.com

### 생년월일

1983-12-09

### GitHub

<https://github.com/euiweon>

### LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/의원-정-바949a49/>

## 업무능력

### C++



### Cocos2d-x



### Unity3D(+C#)



### Node.js



### **세부 업무 내역**

- 튜토리얼 제작
- IOS 버전 개발
- cocos2d-x의 plugin-x를 사용한 외부 모듈 연동 작업(카카오, 인앱, 무료충전소 등)
- Node.js + MongoDB 로 된 게임서버 유지보수 작업(무료 충전소, 이벤트 던전, 랭킹 등의 기능 추가)
- 해외버전(영어) 로컬라이징 작업(UI 수정 및 다국어 지원 작업)
- 페이스북 및 구글 플레이게임(애플 게임센터) 연동
- 인게임의 개선 및 수정 작업(특수 목적 달성 스테이지 및 적 공격 패턴의 추가 등)
- 각종 버그 수정 및 UI 작업

**2010-01 - 제니브레인(아시아넷)**

**2012-04 개발2팀**

### **주요 업무**

i Date online 의 유지보수 및 안드로이드 어플리케이션의 개발

### **세부 업무 내역**

- 게임 플레이 버그 수정 및 신규 모드인 아이템 모드 개발 작업
- 남미 로컬라이징 작업
- UI 개선 및 최적화
- 각종 기능성 아이템 제작(세트 아이템, 닉네임 변경, 닉네임 색상 변경 등)
- iOS 용 앱 개발을 위한 프레임워크 제작
- 안드로이드용 앱 개발과 그를 위한 지원 코드 작성(UI, 웹 연결 등)

**2007-10 - 펜타비전**

**2009-06 DMP팀**

### **주요 업무**

PSP용 DJMAX 포터블 개발 및 NDS용 게임 개발, DJMax Technica 팀의 업무지원

### **세부 업무 내역**

- DJMax Technica 팀의 업무지원(터치 모니터용 가상키보드, 사운드 엔진에 FMOD 랙핑해서 추가, 캐릭터 툴 제작, 사용자 관리카드 툴 제작 등)
- DJMax 포터블 CE&BS의 UI 작업(앨범, 곡 선택, 결과 화면 등)
- 인게임 UI 및 버그 수정과 개선 작업, 특허회피 관련 코드 최적화
- DJMax 포터블 BS의 링크디스크 작업
- Nintendo DS용으로 DJMax Technica 인게임 포팅
- DJMax Technica DS를 위한 프레임워크 제작

 학력

2012-03 - 방송통신대학교 컴퓨터과학과

2015-08 • 2012년 3학년으로 편입

• 2015년 졸업

2002-02 - 호서대학교 게임공학과

2004-06

- 2002.02 입학
- 2004.06 군휴학
- 2006.10 미복학으로 인한 제적



## 그외 추가사항

### 안드로이드 어플리케이션

2012년 ~ 2013년 사이의 개인적으로 작업한 안드로이드 어플리케이션의 소스코드

입니다.

대부분의 소스 코드는

[https://github.com/euiweon/Android\\_APP\\_OLD](https://github.com/euiweon/Android_APP_OLD)

에서 확인하실수 있고, 여러가지 문제상 서버가 동작하지 않거나 하는등의 문제로 제대로 동작하지 않을수 있습니다.