



# 백무송

(클라이언트 개발자)

Email [musong0611@naver.com](mailto:musong0611@naver.com)

Phone 010-9957-3155

Git Hub <https://github.com/sleeptired>

Blog <https://sleeptired.github.io/>

## 소개 / About Me

- 언리얼 엔진 5 와 C++를 활용하여 구조적 최적화를 주도하는 개발자로 성장하고 있습니다.
- 게임 프레임워크의 동작 원리를 이해하고자 커스텀 엔진을 설계 및 구현하며 메모리 구조에 대한 기본기를 쌓았습니다.
- 유니티 엔진으로 게임 프로그래밍을 시작했으며 기초와 클라이언트 구조의 전반을 안정적으로 익혔습니다.

## 기술 스택 / Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	C++, C, C#
Engine	Unreal Engine 5, Unity
Tooling	Git

## 학력

- 2018.03 ~ 2025.02 동의대학교 응용소프트웨어 학과 졸업 (학사)
- 2015.03 ~ 2018.02 부산동고등학교 졸업

## 교육 내용

- 2026.02 ~ 내일배움캠프 Unreal / 팀스파르타
- 2024.05 ~ 2025.02 DigiPen Academy in Busan (게임프로그래밍) /부산콘텐츠 아카데미, DigiPen

## 전시 이력

- 2025.06.27 ~ 2025.06.28 부산 빌드 051 전시 (Edge Drive)

## 프로젝트

### 동적 환경 반응형 스플라인 기반 자율주행 및 사고 취약 구간 분석 시뮬레이터(팀 프로젝트)

작업 기간	2026.05.04 ~ 2026.05.27
개발환경	Unreal Engine5.5, C++, Git
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chaos Vehicle 기반의 물리 시뮬레이션 차량 구현 및 거동 제어 로직 설계</li><li>• 델리게이트를 활용한 오퍼버 패턴 도입으로 컴포넌트 간 날씨/터널 이벤트 전파 모듈화</li><li>• 팀원들의 개별 모듈 코드 통합 및 실행 흐름 관리 주도</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: 다수의 자율주행 차량 배치 시, NPC 차량에도 플레이어 무거운 컴포넌트가 동일하게 스폰 및 연산되어 프레임 성능 저하 발생</li><li>•해결: NPC 객체의 불필요한 컴포넌트를 동적으로 파괴해 렌더링 부하를 해결하고, 추후 Player 와 경량화된 NPC 전용 클래스로 상속 구조를 분리하여 최적화 달성</li></ul>

### EdgeDrive(팀 프로젝트)

작업 기간	2024.12 ~ 2025.02
개발환경	Unreal Engine5.4, C++, Git
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• 팀장으로서 개발 일정 관리 및 협업 주도</li><li>• Behavior Tree 및 EQS 를 활용한 보스 FSM 설계</li><li>• 컴포넌트형 데미지 시스템 구축</li><li>• IK Rig 을 활용한 애니메이션 리타겟팅 및 에셋 통합</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: 보스 시간 가속 스킬 사용 시 보스 패턴 고장 및 타이밍 불일치 현상</li><li>•해결: Time Dilation 수치에 반비례하는 시간 보정 공식을 적용하여 로직 동기화</li></ul>

### WoThingThing(팀 프로젝트)

작업 기간	2024.09 ~ 2024.10
개발환경	Open GL, C++, Git
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• FSM 기반의 적 AI 설계(추적,공격,대기,피격) 및 구현</li><li>• AABB 충돌 처리 시스템 구현</li><li>• 스프라이트 애니메이션 시스템 개발</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: 다수의 적 AI 배치 시 공유 변수 참조 덮어쓰기로 인해, 마지막으로 스폰된 AI 외의 다른 객체들이 지형(낭떠러지)을 인식하지 못하고 추락하는 판정 오류 발생</li><li>•해결: 오퍼버 패턴 기반의 이벤트 주도 구조를 도입하여 충돌 시 객체 간 이벤트를 발행하고, 개별 AI 가 독립적으로 자신의 지형 정보를 동기화하도록 개선</li></ul>

## 프로젝트

### TEXT-RPG(팀 프로젝트)

작업 기간	2026.03.25 ~ 2024.03.31
개발환경	C++, Git
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• 씰 매니저 구현</li><li>• 각 게임의 씰 구현 및 팀원 코드 연동</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: Stack 구조의 씰 매니저에서 씰 종료 후 이전 씰으로 복귀 시, 기존 씰의 몬스터 데이터 등 진행 상태가 유지되지 않고 초기화되는 현상 발생.</li><li>•해결: 복귀 로직에서 Init() 호출을 제거하고 기존 스택에 보존된 씰의 갱신 및 렌더링만 재개되도록 생명주기 수정하여 문제를 해결함.</li></ul>

### Hex\_Ris(팀 프로젝트)

작업 기간	2024.06.17 ~ 2024.06.25
개발환경	DigiPen C-Processing, C, Git
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• 점(Point) 대 점(Point) 충돌 방식을 구현</li><li>• 플레이 시간 기록 저장/로드 시스템과 최고 점수 업데이트 시스템 설계</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: 설치 파일로 게임을 배포했을 때, 시스템 폴더에 설치되면 쓰기 권한 문제로 인해 상대 경로에 저장이 불가능하고, 실행 위치에 따라 파일 경로를 찾지 못하는 현상 발생.</li><li>•해결: 환경 변수를 활용한 절대 경로 생성 및 디렉토리 자동화를 구현</li></ul>

### 부산 테마의 2D 플랫폼 게임(팀 프로젝트)

작업 기간	2024.03 ~ 2024.06
개발환경	Unity, C#
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• 미니맵 점프게임 구현</li><li>• NPC와 대화 시스템(텍스트) 및 대화창 UI 구현</li><li>• 레이캐스트를 이용한 오브젝트 식별</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: NPC와의 대화 활성화 상태에서도 플레이어의 이동 입력이 처리되어, 대화창이 열린 채로 캐릭터가 맵을 이탈하거나 중복 상호작용이 발생</li><li>•해결: 매니저를 통해 전역 상태 플래그를 관리하고, 대화 상태 때 입력 차단하도록 구조 개선</li></ul>

### 2D 핵 앤 슬래시 게임(개인 프로젝트)

작업 기간	2024.11 ~ 2024.12
개발환경	Unity, C#
주요 업무 및 상세 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>•, 몬스터와 플레이어 충돌 감지 구현 및 몬스터 생성 시 메모리 풀을 활용</li><li>• 몬스터 추적 및 버튼 입력을 통한 무기 전환 기능 구현</li></ul>
개발 이슈 및 해결	<ul style="list-style-type: none"><li>•개발 이슈: NPC와의 대화 활성화 상태에서도 플레이어의 이동 입력이 처리되어, 대화창이 열린 채로 캐릭터가 맵을 이탈하거나 중복 상호작용이 발생</li><li>•해결: 매니저를 통해 전역 상태 플래그를 관리하고, 대화 상태 때 입력 차단하도록 구조 개선</li></ul>