

작성자 : 제로페이지 31기 김용우

# 최저시급 개발자 후기

20240228

# BRIEF INTRODUCTION

---



**Subin**

dmstjdhdh · he/him

중앙대학교 소프트웨어학부 20학번

# 아는것 없이 개발자가 되었다.

---

FEAT: 산업기능요원

아는건 없지만 개발자해서 군생활 꿀  
빨고 싶어!



PS를 잘하는가?



개발 경험이 있는가?



전공공부는 했는가?

☒그럼 대체 어떻게 회사는 들어간거예요 ㅋ;

# 면접 씬



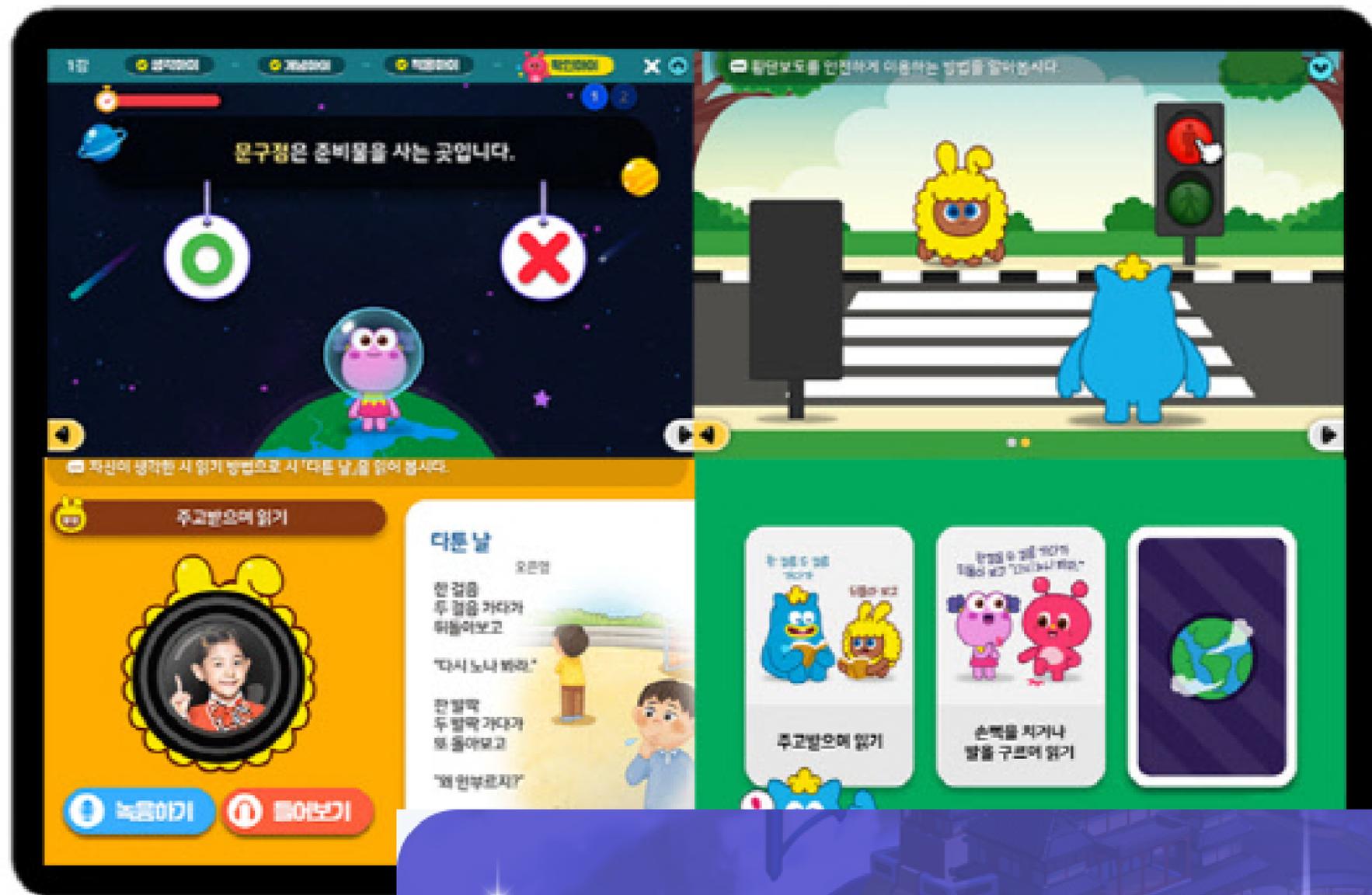
웹드라마 : 종종소

☒입사에 성공한 개발자의 첫 하루

수원 -> 신촌, 첫 출근 야근, 사수 없음,  
개발자 총 3명, 식대 지원 없음, 심심하면  
팅기는 게임엔진

그래도...

---

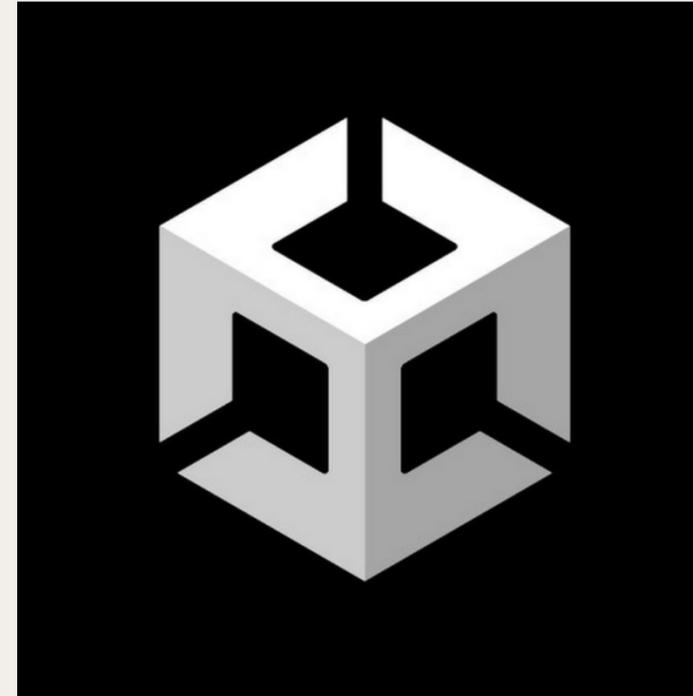


# 수학술사 세미 게임

수학술사 세미의 마법수학학교 수행 시절은 어땠을까요?  
세미와 친구들에게 어떤 일이 벌어질 지 함께 공부하며  
해쳐가 보아요

☒유니티 시켜준다면. 왜 이상한거 시키는데

# 면접때는 분명...



### Understanding the Runtime Fee

YOUR CHOICE OF  
**2.5% gross revenue share**  
OR  
**fee based on initial engagements**

Tiered rates apply once per initial engagement **after** your game surpasses \$1M revenue (trailing 12 months) **and** 1M lifetime initial engagements.

	PERSONAL	PRO	ENTERPRISE
<b>Initial engagements per month</b>	<b>Group A*</b>		
1-100,000	No fee	\$0.15	\$0.125
100,001-500,000		\$0.075	\$0.06
500,001-1,000,000		\$0.03	\$0.02
1,000,000+		\$0.02	\$0.01
<b>Initial engagements per month</b>	<b>Group B*</b>		
Each initial engagement	No fee	\$0.01	\$0.005

Fees will not exceed 2.5% of your game's monthly gross revenue.  
Fees only apply to Unity Pro and Enterprise.

**Group A:** Australia, Austria, Belgium, Canada, Denmark, Finland, France, Germany, Ireland, Japan, the Netherlands, New Zealand, Norway, Sweden, Switzerland, South Korea, United Kingdom, and the United States

**Group B:** All other countries



# 파파고랑 함께한 회사생활

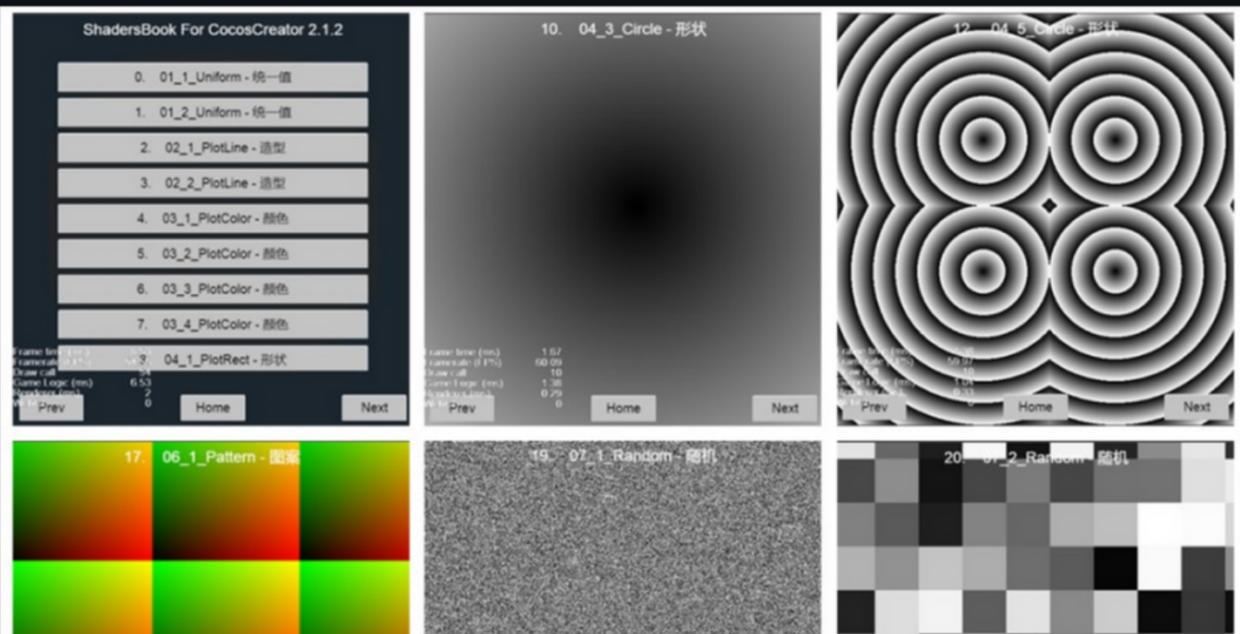
## 국내에 개발자가 없어요...ㅠㅠ

### 简介

《The Book of Shaders》是一本关于片段着色器 (Fragment Shader) 的入门指南, 由 [Patricio Gonzalez Vivo](#) 编写, 从零开始讲述了如何通过Shader来完成图形图像的绘制。

本项目使用Cocos Creator 2.1.2实现了书中的大部分Shader示例, 代码地址:  
[git@github.com:foupwang/ShadersBookForCocosCreator.git](https://github.com:foupwang/ShadersBookForCocosCreator.git).

代码中的Shader绑定逻辑使用了 @zxh19821 大大的ShaderHelper组件 (地址:  
<https://github.com/ShawnZhang2015/ShaderHelper2>), 感谢:)



### 基础知识

- 新手上路
- 编辑器界面
- 术语
- Unity 开发者快速入门指南

### 示例和教程

- 快速上手: 制作第一个 2D 游戏
- 快速上手: 制作第一个 3D 游戏
- 示例与教程

### 工作流

- 升级指南

### 用户手册主要模块

- 场景制作
- 资源系统
- 脚本指南及事件系统
- 发布跨平台游戏
- 图形渲染
- 2D 渲染
- UI 系统
- 动画系统
- 声音系统
- 物理系统
- 粒子系统
- 缓动系统
- 地形系统
- 资源管理



papago

이 숫자 뭐임? 왜 여기저기서 다 참조하고있음?

# 가독성, 상태관리, 엔진 자체 버그

```
update(dt)
{
  if(this.nowTouch)
  {
    if(this.isMax_Speed)
    {
      const siblings = this.node.parent.children;
      for (const sibling of siblings) {
        if(this.node !== sibling)
        {
          const radius_childe = sibling.getComponent(cc.PhysicsCircleCollider);
          radius_childe.radius = 25;

          const rigidBody_child = sibling.getComponent(cc.RigidBody);
          const dx = sibling.x - this.node.x;
          const dy = sibling.y - this.node.y;
          const randomAngle = Math.atan2(dy, dx);
          const distance = this.node.position.sub(sibling.position).mag();

          if(distance <= 450)
          {
            this.Linear_Damping = 2;
            rigidBody_child.applyForce( new cc.Vec2(this.node.x - sibling.x + (50+100*Math.random())*Math.cos(randomAngle), this.node.y - sibling.y + (50+100*Math.random())*Math.sin(randomAngle)), true);
            rigidBody_child.linearDamping = this.Linear_Damping;

            if(sibling.getComponent(Stick_Circle).isScaleAni == false)
            {
              const duration: number = 0.3;

              const scaleDownAction1: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 0.85, 0.85);
              const scaleUpAction1: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 1.25, 1.25);
              const scaleDownAction2: cc.ActionInterval = cc.scaleTo(duration, 1.0, 1.0);

              const sequence: cc.ActionInterval = cc.sequence(
                scaleDownAction1,
                scaleUpAction1,
                scaleDownAction2,
              );
            }
          }
        }
      }
    }
  }
}
```



디시인사이드

<https://m.dcinside.com> › board › game\_dev

## 아 코코스 좇버그 진짜 개빡치네 - 인디 게임 개발 마이너 ...

2023. 10. 29. — 아무도 안쓰는 크리에이터 그만 만들고 cocos2d-x 업데이트하고 니들 라이브러리나 고쳐라  
고.



Blogger.com

<https://pineoc.blogspot.com> › search › label

## Cocos2d-x 엔진에 대한 토론 스레드

3.15버전에서 액션 버그, Label 버그 등등이 있었는데 수정되었는지 지켜봐야겠습니다. ... 유니티로 게임 개발  
실패 하는 것처럼 코코스 크리에이터들 게이 개발은 실패

불만을 토로하고 싶었는데... 사실...

# 다 제쳐두고 내가 개뿔함!



나도 안정적인 소프트웨어, 가독성 좋은 코드 만들고 싶어요...

다들 바쁘는데 너 질문 들어줄 시간 없다.

**질문은 100번 고민하고 해라 -> 입이 안열림**



# 개발팀 인식이 좋지 않았음

## ☒시선...

### 내가 생각하는 개발팀

상사의 요청사항을 최대한 반영하고 싶음.  
더 나은 개발환경, 엔진을 고려하고 싶음.  
매번 QA팀에게 미안함. 야근수당 없이 야근  
을 매일하는데, 최저시급보다 못해서 힘듦.

### 회사가 생각하는 개발팀

☒맨날 버그냄. 대충만들어서 QA 힘들게함.  
'불만 있으면 제발 얘기해라' -> '아니 이건;'  
기획자 한테 징징댐. 이정도면 급여 적당함.

아니 다른팀도 이렇게 받는데, 개발때문에  
인건비를 이렇게 늘려야해...?

남는게 하나도 없음

☒상여금 준다매요!!!



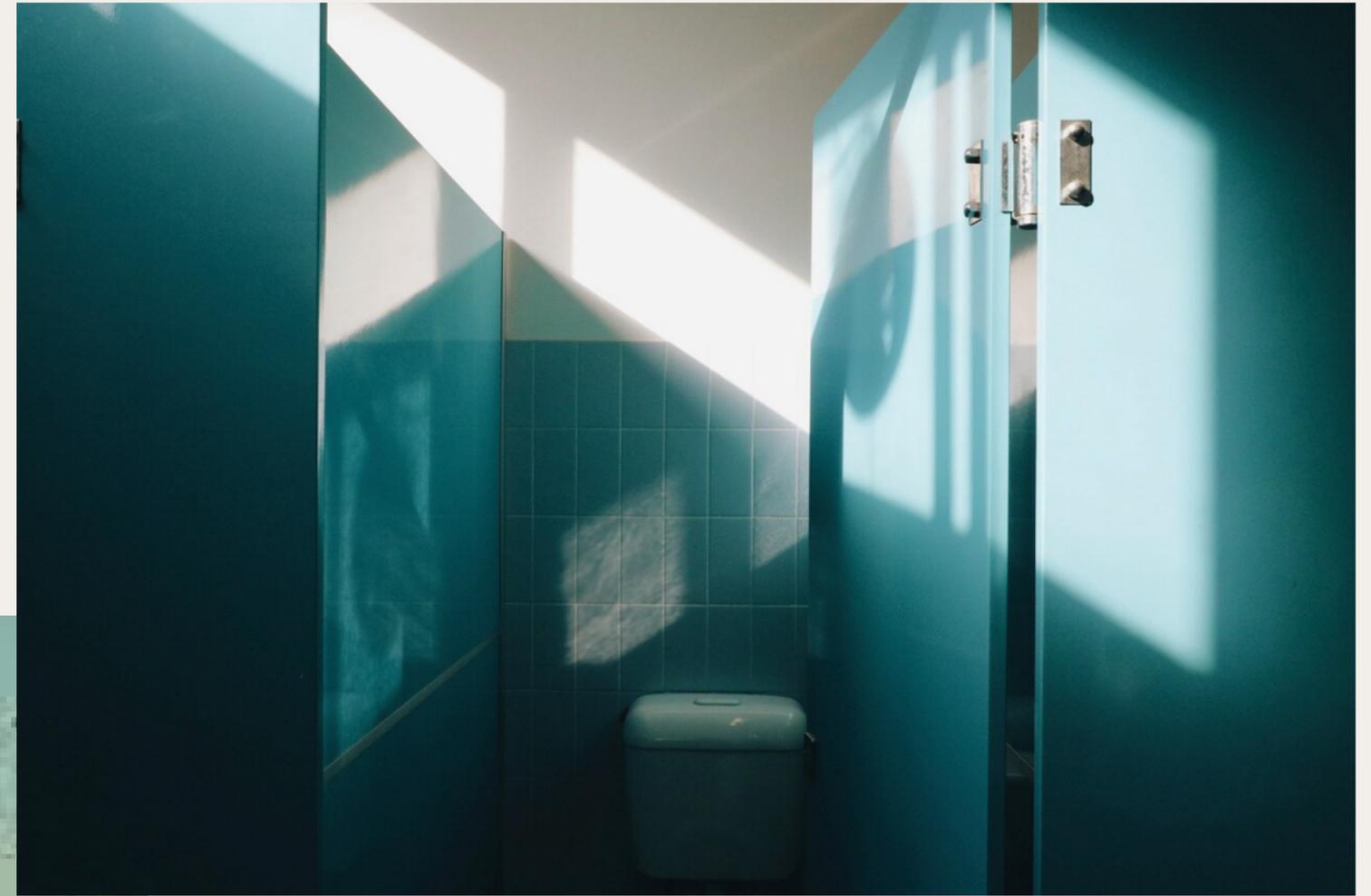
저 반년된거같은데... 제가 클라이언트 제일 오래했다고요...?

## 12종을 3주 안에요...? 탈주하는 동료들



화장실에 쳐박혀서 1시간동안

몇개월 하다가 결국...



# ☒알게된 점 (이상한거 말고)

---

■ 퇴사율이 높으면 내가 힘들다.  
불만은 한없이 커지고... 일은 나에게로...

■ 사수가 없으면 진짜 힘들다  
질문이 가능한 환경이 정말 중요하구나...

■ 실력만큼 받는다  
실력이 없는데 그만큼 돈을 준다는건 불가능

■ 개발 트렌드와 먼 곳은...  
조금은 피해도 괜찮지 않을까

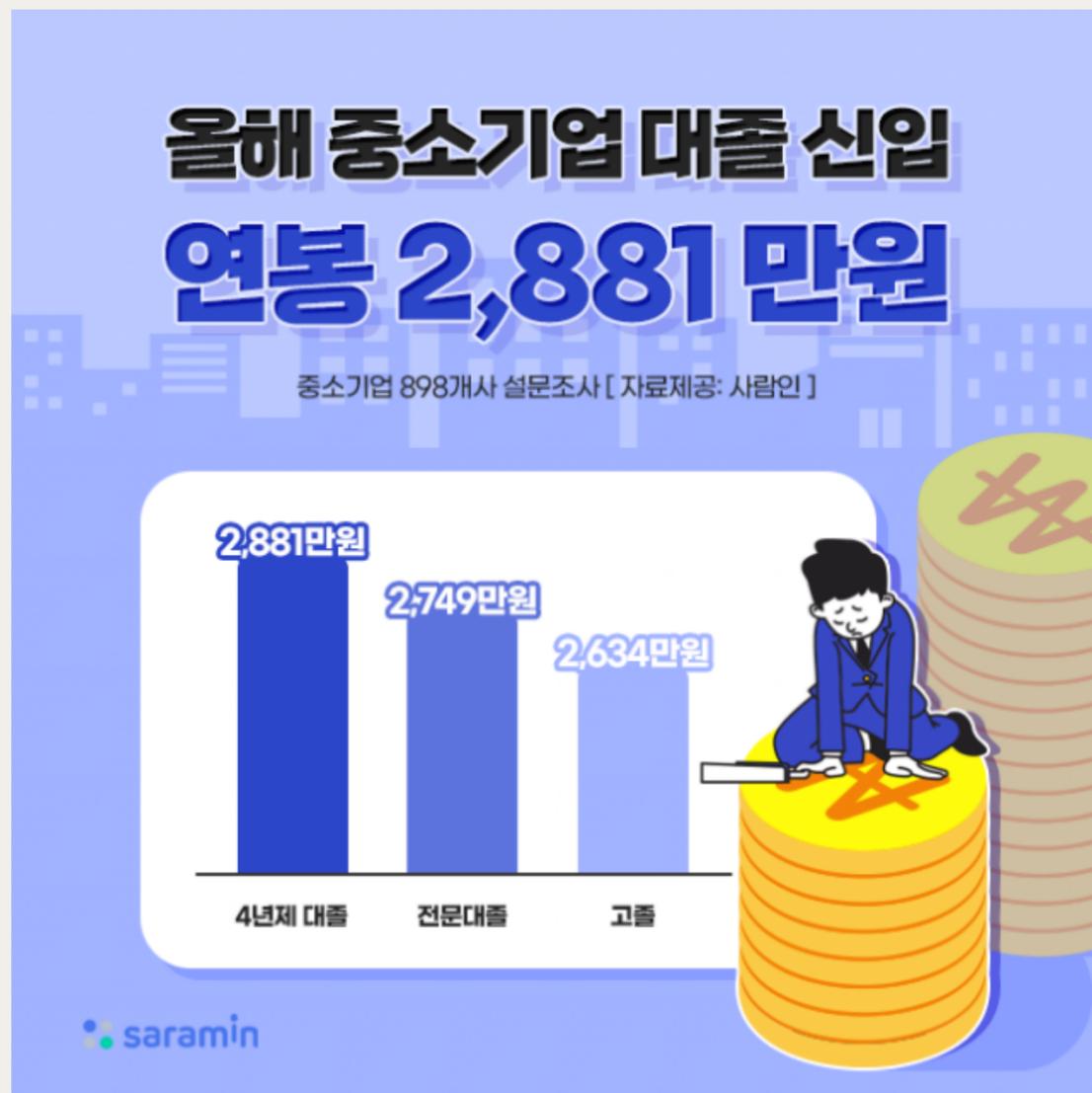
학교로 돌아오게 된 나

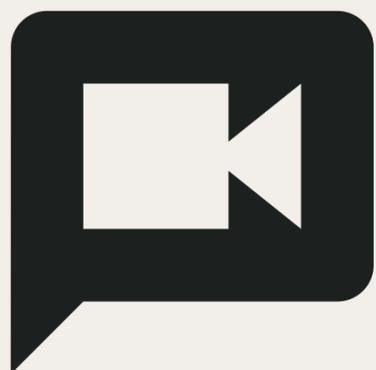
그래도 퇴사 전에는...



요즘 개발자가...

개발 호황의 끝물. 나와 같은 경험을...





☒ **Q&A**

---

dmstjdhdh@cau.ac.kr  
<https://github.com/dmstjdhdh>