

# 최우녕

Backend Engineer woonyong.contact@gmail.com GitHub



콘텐츠 개발용 C# 프레임워크를 구현했고, C로 SQL 엔진의 저장 구조와 성능 병목을 다뤘습니다.

크래프톤 정글 수료 후 Kotlin을 학습하며 백엔드 개발 직무에 지원하고 있습니다.

## 경력

**제이투와이소프트** 클라이언트 개발 → PM·PD 2019.06 - 2025.05

입사 초기 약 2년은 직접 개발에 집중했고, 이후 개발과 PM·PD를 병행했습니다.

**Wecanverse · 게임 · 3D 콘텐츠**

PM·PD · 제품 출시와 협업 조율

- 기획·개발·아트 간 요구사항과 완료 기준 합의, 우선순위·출시 일정 조율
- Unity 콘텐츠 플랫폼 개발 리딩 (회사 사정으로 미완료 종료)

## 대표 프로젝트

### SQL 엔진

lrn-sql · C11 학습용 SQL 엔진 · 정글 팀 과제 · 구현 주도

- 전체 스캔을 사용하던 범위 조회를 B+Tree 리프 순회로 변경
- Slotted Page·B+Tree·Buffer Pool을 연결한 저장 구조와 행·범위 잠금 구현
- 빈 슬롯 탐색과 잠금 누적 병목을 제거해 INSERT 처리량을 **2,751 → 591,429 ops/sec**로 측정 (약 215배)

측정: 같은 엔진의 수정 전후, 100만 행·단일 연결·합성 데이터·캐시 상주, 3회 중앙값. WAL·MVCC·다중 문장 트랜잭션은 미지원.

### K8s Clue

Kubernetes 장애 진단·변경 제안 도구 · 5인 팀장 · 아키텍처·인터페이스 설계

- 증거 수집 → 원인 판정 → 변경 제안 → 사후 검증을 같은 사건 ID로 추적하는 파이프라인 설계
- 읽기 전용 수집과 허용된 manifest 필드의 Draft PR 변경 제안으로 자동화 경계 분리
- 종료 후 개인 검토에서 base SHA·허용 필드·Draft PR 조건을 코드와 테스트로 대조

대표 검증 범위: ImagePullBackOff 1개 시나리오. 실사용 트래픽이 없는 데모이며 외부 클러스터 E2E는 미수행.

#Python #Kubernetes #PostgreSQL #NATS

---

## Danuri C# Framework

3D·XR 콘텐츠 개발용 C# 프레임워크 · 직접 구현

- 콘텐츠가 네이티브 엔진 API를 직접 호출하지 않도록 C# 프레임워크 계층 구현
- 액터 생명주기·코루틴·이벤트 API·HighPrecisionTimer 구현

공개 범위는 C# 소스. 엔진·렌더러는 회사 자산이며 전체 실행에는 비공개 DLL이 필요.

#C# #C++/CLI

---

## 기술

언어 — C/C++ · C# · Python

환경·도구 — Kubernetes · PostgreSQL · NATS

학습 중 — Kotlin

---

## 학력 · 교육

### 크래프톤 정글

SW-AI Lab 12기 · 수료

2026

- SQL 엔진·K8s Clue·PintOS 프로젝트 수행

---

### PintOS

C 기반 교육용 운영체제 · 팀 프로젝트와 후속 학습

2026

- 가상 메모리·스왑 계층 구현에 참여하고, fork 이후 프레임의 참조 수·소유자·해제 경로를 추적

---

### 쥬신게임아카데미

정규반 86기

2018.03 - 2019.05

- 게임 클라이언트 개발 정규 과정 수료

#C #C++ #WinAPI #MFC #DirectX 9

---

### 선문대학교

전자공학과

2009.03 - 2012.03

- 2학년 중퇴