赵敏江

**工作由心生，热爱必有所成！**



 生 日：1995 年 1 月  现居地区：西湖区西溪

 联系方式：15157266585  邮 箱：784178252@qq.com



# 2019.03-至今 边锋 游戏前端开发

##  参与 3 款合成类手游项目的开发。

### 项目③： Idle Camp Construction（Unity 开发的合成建筑类手游）

游戏介绍： 通过采集资源点，获得金币，再通过金币购买工人或建造房屋。同时也可以通过合成来提升工人等级，加强采集资源能力。最终是以房屋数来决定游戏等级。

我的职责： 1. 使用UGUI 实现游戏界面，用图集和动静分离的方法来优化

1. 负责编写发奖系统，实现快速发奖
2. 使用遮罩功能制作新手引导功能
3. 使用对象池编写游戏资源点系统
4. 使用RenderTexture实现3D投影到UI上的效果
5. 负责特效的接入,通过Canvas来实现分层

### 项目②： Home Defense - Zombie Siege（Creator 开发的合成塔防类手游）

游戏介绍： 通过合成产生不同等级、不同属性的龙，提升其战斗力，防御僵尸的进攻。我的职责： 1. 实现界面的管理系统

1. 负责开发游戏玩法的副本战斗系统
2. 负责编写buff 系统，实现战斗增益效果的管理
3. 负责游戏关卡数据的解析
4. 负责编写新手引导、特效接入、发奖系统

### 项目①： Dragon War - Boom Tycoon（Creator 开发的合成放置类手游）

游戏介绍： 合成不同等级的龙，打怪守护岛屿。

我的职责： 1. 负责游戏界面的 UI 模块搭建管理和特效接入

1. 控制子弹时间的效果

2018.04-2019.03 同趣 游戏开发工程师

 使用 Cocos Creator 独立完成 4 款微信小游戏的开发和优化；

 独立开发游戏的公共模块，为公司节省下大量开发时间；

 撰写并整合出完整的公司技术类文档。



# 2014.09-2018.06 台州学院 计算机科学与技术（本科）

 浙江省2016年十四届大学生程序设计竞赛三等奖；

 浙江省2017年中国高校团队程序设计天梯赛三等奖；

 3 年校内 ACM 经历，大三时担任一年的领队。



 热爱游戏，时刻关注游戏的最新动态。

 喜欢研究底层的渲染技术，独立使用C++实现简单的光栅化。

 建立了本人的学习笔记库，方便查找和复习。