

个人信息

简介

赖海潮，男，开始工作时间:2016-10

邮箱 505126057@qq.com

手机 13192294719

个人优势

1. 热爱游戏，热爱游戏开发
2. 热衷于学习和积累游戏开发相关技术
3. 参与过多个手机游戏/H5游戏的开发，
4. 有安卓各个渠道/H5各个渠道/微信小游戏/QQ玩一玩等平台的上线经验，涉及休闲单机和回合联网游戏
5. 热衷于提高工作效率

目前情况

目前薪资: 16.7k

目前岗位: 高级H5游戏前端程序

期望职位

期望职位

H5游戏开发工程师

薪资要求

20k~25k

行业

游戏

城市

广州

工作经历

广州蜃龙游戏设计有限公司

2018.07-至今

项目经历

英灵战歌

中大型3DH5放置卡牌(类苍之纪元)

职位:

H5游戏前端开发(2018.07~2019.03)

职责:

1. 刚入职，负责基于LayaIDE的工具开发
2. 主程突然离去，项目停滞，我毛遂自荐，主持项目继续开发。
3. 基于原先框架，花半个月重新架构
4. 开发高效工具链：导表工具、协议导出工具、自动编译工具、自动化大佬流程工具、战斗技能编辑器
5. 同时兼顾:业务开发、战斗系统开发、带新人

业绩

1. 沉淀了大量的Laya3DH5开发技术

收获

1. 刚毕业的我学会了勇于挑战，担当
2. 让自己的框架设想应用于实际开发中，得到了验证和反馈，并不断迭代
3. 掌握了如何使用nodejs开发各种工具，提高开发效率
4. 掌握了如何开发回合制战斗系统
5. 在教新人和带新人的过程中，学到了如何合理分配任务
6. 学会了使用Laya3D开发

最终序列

中大型3DH5放置ARPG(玩法类斗罗大陆H5)

职位:

H5游戏前端开发(2019.03~2020.06)

职责

1. 负责项目架构的重构、迭代、维护
2. 负责战斗系统的前后端架构, 使用ECS架构, 数据驱动, 高性能, 方便逻辑共用
3. 工具链开发:高速编译工具(提高编译效率6~8倍)、技能编辑器、战斗调试器
4. 引擎库优化:实现轻量级的射线检测库(代替引擎物理库,减少1.5M包体)
5. 带新人

业绩

6. 完善高效的工具链、高开发效率的架构让项目的进度稳步推进。
7. 获得了37互娱的投资和代理给37互娱, 准备上线

个人收获

1. 深入理解和掌握ECS架构开发
2. 了解erlang后端开发
3. 对TypeScript的编译原理理解更加深刻
4. 学会了如何进行Laya3D项目性能优化
5. 掌握了半实时的战斗系统开发

二次元放置卡牌自走棋(名字未定)

中大型3DH5二次元卡牌放置+自走棋(有大IP, 类剑与远征)

职位

H5游戏客户端主程(2020.06~至今)

职责

1. 负责项目架构的重构、迭代、维护
2. 工具链搭建:协议导出工具(新项目后端和协议不一样)、配置表导出工具
3. 基于Laya+FairyGUI的UI框架搭建、迭代、维护, 让UI开发更加高效快速(方便策划、美术参与, 以及后续的UI迭代)
4. 业务开发
5. 接手战斗系统开发(2021.03~至今)

业绩

1. 一个人负责, 一个月架构重构完成, 三个月快速业务框架搭建, 进入铺量开发阶段
2. 现在项目准备进行技术测试

个人收获

1. 沉淀了自己的一套开发框架
2. 对技术中台有更深入的理解，形成了个人的技术中台，有了公司技术中台的设想
3. 掌握了FairyGUI框架，并解决了它的bug，以及进行自定义适应项目的业务开发

珠海烛墨科技有限公司

2018.03-2018.07

职位:H5游戏前后端开发

职责:

0. 使用egret引擎进行游戏开发

1. 负责上万用户量的《我要当首富1》&《我要当首富2》的前后端维护
2. 新功能的开发:商会功能(类似网游中的帮会)
3. 对接微信小游戏，QQ玩一玩平台

业绩

1. 商会功能上线，提高了用户粘性和留存
2. 上线微信小游戏平台

个人收获

1. 掌握egret引擎开发知识
2. 熟悉如何将egret游戏发布到微信小游戏、QQ小游戏平台
3. 掌握如何使用nodejs进行游戏后端开发
4. 对游戏开发框架有更深入思考

珠海文景科技有限公司

2018.02-2018.03

职位:COCOS2DX前端开发

职责:

1. 使用Cocos2dx-lua进行开发
2. 进行一些底层的研究和开发: 底层sqlite加密与第三方sdk冲突、资源加载的断点续传、对接统计上报sdk、QuickSDK

业绩

1. 解决sqlite加密和第三方sdk冲突的问题
2. 实现了资源下载断点续传

收获

1. 了解了Cocos2dx-lua的开发流程
2. 学会了lua开发，以及lua工具开发
3. 了解Objective-C开发
4. 对Cocos2dx的AssetManager更加了解
5. 了解了Sqlite加密和如何解决加密后与第三方引用的冲突

珠海逗你玩科技有限公司

2016.10-2018.01

职位:前后端开发工程师

职责:

1. 负责使用Cocoscreator、Layabox等H5游戏引擎进行单机和联网游戏的前端开发
2. 负责对接安卓端的SDK的对接和维护，还有安卓apk开发
3. 负责简单的游戏后台开发，和游戏后台维护
4. 负责新人进来的培训和项目管理，主要内容是Layabox和CocosCreator的游戏前端开发
5. 帮公司接各种外包进行开发

业绩:

1. 开发了公司第一款上线的休闲游戏《十万个没想到》（用Cocos creator（以下简称cc）开发，在安卓和iOS上线）
2. 帮技术老大对接40+个安卓的游戏渠道
3. 帮公司开发了一个地图定位蓝牙防丢器的安卓应用
4. 用cc帮公司开发了一个H5的微信宣传小游戏
5. 用cc帮公司开发了一款名为《推坨子》的麻将比大小棋牌游戏
6. 完成了外包开发: 使用Laya引擎的《西游战姬》(二次元卡牌，类少年三国志)

个人收获

7. 掌握CocosCreator开发知识，并对CocosCreator发布各个系统平台有更深入的了解，对游戏性能优化有一定的了解
8. 掌握了如何对接安卓游戏渠道sdk，以及解决多个sdk集成冲突问题
9. 掌握了简单的安卓应用开发，以及了解在第三方地图定位，蓝牙开发，相机开发等安卓开发知识

10. 掌握了如何对接微信jssdk
11. 掌握了前后端对接，以及简单的node服务器开发
12. 掌握了Laya开发知识

教育经历

大学

广东科学技术职业学院 大专 2015-2018

游戏软件专业

学校经历

1. 担任班里的心理委员
2. 担任院学习部的干事，学习策划和组织校内活动，锻炼策划、组织和团队协作能力
3. 学习成绩优秀，拿过两次国家励志奖学金
4. 大一学过一年的Unity，做过些练手的demo
5. 大二进入创业公司逗你玩科技有限公司，做游戏开发，开发并上线了自己的第一款手机游戏《十万个没想到》

高中

茂名市第一中学 2012-2015

社交

1. github <https://github.com/AILHC>
2. 微博

个人作品

1. EasyGameFramework(跨引擎开发框架、H5游戏前端技术中台框架)
<https://github.com/AILHC/EasyGameFrameworkOpen>