

# 个人信息

姓名: 赖海潮

邮箱: 505126057@qq.com

手机: 13192294719

## 自我介绍

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. 热衷于提高工作效率
4. 参与过多个手机游戏/H5游戏的开发，
5. 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

## 目前情况

工作年限: 3年多

目前薪资: 15k

目前岗位: 高级H5游戏前端程序

## 求职意向

期望职位: 高级H5游戏开发工程师

薪资要求: 20k~25k

城市: 广州

## 工作经历

### 广州蜃龙游戏设计有限公司

时间

2018.07-至今

## 主要工作

负责中大型Laya3DH5项目架构与开发，以及工具链的开发和维护

## 珠海烛墨科技有限公司

### 时间

2018.03-2018.07

### 主要工作

负责《我要当首富》1、2的部分前后端开发工作，以及小游戏版本的《小小首富》开发和对接

## 珠海文景科技有限公司

### 时间

2018.02-2018.03

### 主要工作

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

## 珠海逗你玩科技有限公司

### 时间

2016.10-2018.01

### 主要工作:

1. 使用CocosCreator开发休闲游戏《十万个没想到》的开发，已经上线安卓
2. 使用CocosCreator和LayaBox开发游戏外包(棋牌、卡牌)，开发安卓应用外包，以及负责部分nodejs后端开发工作。

## 项目经历

### 二次元放置卡牌自走棋

#### 简介

中大型3DH5二次元卡牌放置+自走棋(有大IP，类剑与远征)

#### 职位

高级H5游戏客户端(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、配置表导出工具、高效编译工具、FairyGUI插件工具
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. 重要业务模块开发和维护(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，使得后续三个月快速开发，进入铺量开发阶段
2. 后续架构维护和升级，让项目进度平稳推进，预计明年测试

## 个人收获

1. 对游戏项目开发、维护以及提高协助效率有更深入的理解
2. 沉淀了自己的一套相对成熟稳定跨引擎开发框架
3. 对技术中台有更深入的理解，并初步打造了个人的技术中台（EasyGameFramework）
4. 对FairyGUI这个工具和框架更加熟悉，能对其改造和扩展以达到更高的开发效率

# 最终序列

## 简介

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. 帮助新同事熟悉项目

## 业绩

6. 迭代和维护高效的工具链和高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编程和的编译理解更加深
4. 收获了大型Laya3D项目性能优化经验
5. 掌握了半实时的战斗系统开发

## 英灵战歌

### 简介

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. 沉淀了许多Laya3DH5项目开发技术

### 个人收获

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

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的思考

# 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)

## 个人链接

1. GitHub <https://github.com/AILHC>
2. 个人博客主页 <https://ailhc.github.io/>
3. 掘金主页 <https://juejin.cn/user/3069492195769469>

4. 个人公众号 玩转游戏开发

## 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>