

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

热爱游戏，热爱游戏开发，两年的游戏开发工作经验，参与过多个手机游戏/H5游戏的开发，以及有安卓各个渠道/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，勤于积累技术，热衷提高工作效率，心态良好，为人谦虚，学习能力强

期望职位

期望职位

H5游戏开发工程师

薪资要求

17k~22k

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

职位:H5游戏前端开发

内容:

1. 2018.07~2019.03 初入公司H53d卡牌游戏开发项目到临危受命，保项目正常开发
 1. 刚入公司一个月，依照主程的要求改LayaIDE做了2d地图工具
 2. 毛遂自荐，临危受命，主导项目的开发
 1. 主程急匆匆走了，我在无法获悉之前项目源码的情况下，根据我之前写的客户端开发框架，以及对前端自动化开发的了解，用了1个月左右的时间搭建了基于laya1.x的开发框架和自动化开发流程。让项目正常进行。
 2. 并在接下来的一个月中完善3d开发部分逻辑。
 3. 在新的后端入职之后，和其对接完善了网络部分逻辑
 4. 完善Laya3d的开发流程
 1. 基于nodejs的脚手架功能完善：自动编译，一键打包，一键导表以及导协议数据，3d战斗技能编辑器实现
 5. 负责核心回合战斗系统开发和迭代，并参与和辅助新人进行业务功能开发
 6. 负责引擎升级到2.0.1和重构优化客户端框架
2. 2019.04~至今
 1. 重构h53d卡牌项目的框架，开始新的3dRPG挂机项目，类一刀传世、斗罗大陆
 2. 实现了客户端ECS数据驱动的战斗系统框架，高性能，以及方便和后端逻辑共用，提高开发效率
 3. 进一步优化自动化开发流程和脚手架工具，提高开发效率
 4. 进一步迭代客户端框架：兼容LayaUI和FairyGUI，以便实现在大型项目中，逐步迁移到使用FairyGUI和兼容现有的业务逻辑。
 1. 在大型项目中，FairyGUI可以提供更加方便有效的UI组件以及更高的UI迭代效率
 5. 学习并实现脱离物理库进行射线检测的方案，减少引擎库包体1.5M左右（对于不需要复杂物理效果需求的大型项目尤为重要）
 6. 实现了许多高效有用的复用UI组件，加快项目开发进程。
 7. 提出、实现并实践基于MVP业务逻辑架构思想的开发方案
 1. 更加明确地确定业务功能的工作量，提高项目进度的确定性
 2. 提高业务开发效率，让业务开发与后端尽量解耦，解放前后端
 3. 提高业务逻辑的确定性，方便定位错误和修复错误
 4. 提高业务功能的可测试性，提高前端独立开发和纠错的效率
 5. 缺点：实现业务逻辑会相对繁杂。

工作收获:

一、3dh5卡牌项目

1. 由于项目组中负责前端开发的只有4个人（包括主程），而主程主要向我们讲解项目的架构和负责战斗服务器的联调。在三个入职的新人中，我比较有游戏开发的经验，另外两个是刚接触游戏开发的新人。主程让我负责开发辅助工具，理解架构并且指导新人熟悉项目，指导他们日常中开发遇到

的问题。我通过查看游戏引擎的编辑器源码，改写编辑器，开发出我们项目所需的辅助工具。通过结合以往的开发经验以及自己的积累，几天之内就理解了项目的大体架构，并在日常中解答另外两人对项目的疑惑中，掌握更加深。

2. 主程走了之后，由于没能看到项目的全部源码，只理解大体架构的我们没法继续开发下去。而公司又非常看重这个项目，想尽快恢复正常开发。我在和项目负责人和CEO了解了他们对项目的需求后，我毛遂自荐，让我来负责这个项目的重新架构和开发（因为我本身是比较喜欢研究和总结项目架构的，自己也有自己的架构基础）。得到负责人和CEO的肯定后，我在自己原有的2d架构基础上，花了一个星期，完成了适合3d开发的架构，当然也吸收了主程之前的项目的一些好的东西。这套架构，更加解耦，适合多人开发，并且强类型、自动编译（更加高效开发）等等。这个架构也在开发过程中不断迭代优化。通过这次自荐，我的架构思路得到了实践和完善，也学到了许多前端自动化的知识。
3. 使用nodejs开发表格转json工具。由于这是大型游戏开发必须的，而且架构也需要开发过程中有表格数据类型和注释提示。虽然主程之前有留有导表工具，但是由于他的工具没有源码，而且加密的，无法扩展，无法满足开发需求。我通过学习和参考其他转表工具的思路，以及自己研究琢磨。开发出了，可以将表格转成压缩加密的文件，并且导出前端开发所需要的类型和注释文件。这些大大提高了项目的防破解性以及开发的高效性。而且也相应的写了架构中的查表读表工具，进一步提高开发效率。再后来，招到了erlang后端后，我相应的开发了导出后端需要的表格数据文件。这个过程中，我掌握了nodejs的工具开发，也掌握了游戏中的表格数据结构的设计思路。
4. 3d回合的战斗系统的开发，策划想实现基于3d场景的类放置奇兵的回合战斗系统，我通过琢磨3d的动画特效、缓动的实现，以及琢磨放置奇兵的回合机制，很快的实现了战斗系统。至今这个战斗表现也迭代了4次才最终定案。这让没有接触过回合战斗系统开发的我，收获了许多，也学习到了许多关于战斗系统开发的知识。
5. 战斗技能动画机制和快速预览配置工具开发。为了让开发更加纯粹和高效，我开发了完全基于配置的战斗技能动画机制，以及快速预览工具。通过不断的迭代和优化，战斗技能动画机制和工具，能让策划和美术自己去配置动画和预览，无需频繁找我去实现了。
6. 网络模块的探索 and 开发。由于对于实时性的需求，项目使用了http+websocket的方式进行网络数据传输。erlang后端之前并不熟悉websocket以及erlang对websocket支持不完善，通过查资料和尝试，我和后端一起攻关了网络数据传输。这次让我对erlang更加了解，以及加深了对前端的http以及websocket的理解。
7. 自定义项目发布工具开发。由于Laya引擎工具的局限性以及不完善性，我自己通过学习gulp以及webpack等前端自动化工具，开发了适合项目的发布工具。这样我们的项目发布可定制，可以实现项目发布后的代码压缩和加密混淆的功能，以及项目中的资源文件的版本管理。

二、3dH5 rpg挂机项目

1. 由于这个项目是偏假实时的rpg挂机游戏，在战斗系统开发上，积累了许多适应不同情况的方案，另一方面自己对服务端也有所了解，所以考虑战斗系统实现也会充分考虑后端情况。收获了对挂机类战斗的前后端开发经验和多种有效的实现方案

2. 增长了对大型项目架构和开发经验，并成功实践了自己的架构设计，提高了项目的开发效率。收获设计和落地实践的宝贵经验。
3. 开发过程中接触和闲暇时间的学习，收获了3dwebglshader的开发知识和开发经验，并设想了一套基于Laya的Unityshader转换方案（但未实施）
4. 开发过程中对3d资源的加载优化提出设想，以加快首个场景的加载，以及单个3d模型资源的加载速度，设想和初步实现模型动画片段延迟加载技术（Laya官方是全部动画加载）
5. 由于这个项目是rpg类挂机项目，对物理库的需求不高，但射线检测功能必要，而Laya官方将射线检测和物理库绑定，以至于包体庞大。基于Laya3d实现不需要物理也可以进行射线检测的方案。轻松减少1.5m的包体
6. 在开发完Demo版本之后，业务功能开发工作突增，为了应对项目以后的开发，进行了对项目进行了几乎无痛的架构重构，优化业务逻辑开发流程和方案，优化UI框架支持FairyGUI、兼容LayaUI（以便迁移，减轻前端程序的工作量）。

业绩:

一、3dH5奇幻卡牌项目

1. 一个月完成新的框架开发，让项目进度继续下去
2. 完成了可以展示的demo版本的开发
3. 将项目的引擎版本（Laya1.x）升级到（Laya2.0），并且重构了项目框架

二、3dH5末日风格挂机rpg

1. 提高了项目的开发效率
2. 使得项目架构更加完善和高效、高性能
3. 完成了Demo版本的开发，并成功和合作方签了合同拿到投资，以及更多的其他公司的合作意向

珠海烛墨科技有限公司 2018.03-2018.07

职位:H5游戏前后端开发

工作内容:

总的来说：负责《我要当首富1》&《我要当首富2》的前后端维护、新功能的开发，以及对接微信小游戏，QQ玩一玩平台

1. 公司需要对接各种H5的渠道，也适合刚入职的我去做。技术主管让我去负责对接sdk，学习和了解项目的开发环境和框架。我通过了解框架，熟悉项目的业务逻辑，以及看对接文档，和渠道的技术人员交流，成功地对接完了sdk并上线渠道。通过这些对接sdk的任务，了解和掌握了，不同sdk和渠道之间的兼容，H5游戏的调试和开发，掌握了之前所不了解的http的基础知识，熟练使用http代理来对线上的项目进行本地调试和开发，以及了解了前后端的登录，支付，等功能开发。
2. 公司的项目用户量大，作弊的玩家总是存在。技术主管让我去了解项目的反作弊机制，修复作弊利用的漏洞。我通过翻看公司的框架源码和反作弊逻辑，修复了几个作弊利用的逻辑漏洞。通过这次

的修复作弊漏洞的任务，我了解到了如何反作弊以及处理作弊情况。

3. 公司的项目是H5游戏中的精品，最近微信小游戏开放提审了，我们的项目也需要上线微信小游戏。技术主管，让我升级项目的游戏引擎版本，适配微信小游戏，对接微信小游戏的接口。当时项目的引擎版本为egret4.0.3，与支持微信小游戏的egret版本5.1.6相差太大，项目还有自己实现的自定义资源加载方式，我需要从资源管理模块，项目的构建脚本，项目的配置来进行升级。通过阅读引擎源码，查找资料，成功地将项目引擎版本升级到5.1.6。由于微信小游戏的环境和H5游戏的环境有很大的不同，需要做适配。通过查看游戏引擎源码，以及自个摸索和实践，将新引擎版本的滤镜问题、微信小游戏在iphone中webgl模式拖动闪屏问题解决了。公司的项目的收益来自于支付，所以对微信小游戏的虚拟支付非常必要。我通过查看对接文档，以及和技术主管讨论前后端支付流程的设计与实现，以必须要保证支付一定要成功为目标，考虑了网络的延迟等问题，实现了前端和后端配合的支付。这次是一个巨大的任务，让我对egret游戏引擎的实现更加了解，对微信小游戏的对接也更加的有经验，同时对前后端的联合实现更有经验。
4. 公司的项目需要开发新的系统，帮会系统，以促进玩家的留存和金币的消耗，使得游戏更加有趣。技术主管，让我尝试去设计这个系统的后端逻辑和后端接口，以及前端的界面逻辑的编写。这对我来说是一个巨大的挑战，我通过自我摸索和请教主管，勉强实现了简陋的后端逻辑。自我摸索以及参考已有代码去编写界面逻辑，实现了系统的界面。这次任务，让我对编写一个严谨简洁的后端逻辑更加有经验，也学习到了如何去设计这样一个后端的接口，了解用egret的纯代码编写界面，让我对界面的代码编辑更加熟练。同时加强了我的前后端的逻辑思维，更加了解前后端的配合。
5. 公司的旧项目需要上线QQ玩一玩，抓住手机QQ的流量红利。我需要去将项目的引擎升级，以及修复发布到QQ玩一玩出现的bug，对接玩一玩平台的能力（分享，支付），服务端需要写对应QQ玩一玩能力的处理逻辑。
- 6.

工作业绩:

1. 能快速上手项目的渠道对接，帮助公司开启新的盈利渠道，并维护已接渠道的维护
2. 升级了公司项目所用的引擎版本，并对接和适配微信小游戏平台，让公司能抓住微信小游戏带来的新机会和巨大的用户量
3. 参与开发了商会系统的前后端，为旧的项目带来了新的活力，提高了游戏的留存和用户粘性。
4. 参与维护两个旧项目的，维持线上项目的稳定

珠海文景科技有限公司 2018.02-2018.03

职位:COCOS2DX前端开发

工作内容:

1. 刚入职时，由于我对Cocos2dx-lua以及公司的项目开发所需要的基础知识不完备，所以我需要在短时间内去掌握这些基础知识，技术主管通过介绍书籍，安排学习任务，手把手教导我解决问题，我在一个星期内通过不断地学习和实践，掌握了Cocos2dx-lua这个引擎的基础、lua脚本语言的基础、Objective-c语言基础、CocosBuilder、XCODE、CocosIDE等，然后能运用这些基础进行入门

项目的开发、简单的自动化lua脚本的开发、异常上报模块的对接与开发。这段时间的学习让我的能力更强，基础知识更加全面，学习能力也得到了加强。在掌握基础知识后，技术主管给我分配一些简单的任务。如：写lua自动化工具，批量替换icon

2. 公司的项目使用了自己实现加密的sqlite库，但是在使用的时候，可能会和原生的没有实现加密的sqlite库有冲突，这些没加密的sqlite库在接入第三方sdk时会用到。技术主管让我去研究sqlite的源码，解决这个问题。我通过上网查阅资料、查看sqlite的源码，找到了sqlite实现加密的方式，然后想出了，通过区分加密和原生的sqlite来解决冲突。这次的任务完成，让我对sqlite和游戏数据加密有更深入的理解。
3. 当时的项目需要实现资源加载的断点续传，技术主管让我去研究如何实现在项目的资源管理模块AssetsManager的基础上如何实现断点续传。于是，我通关研究Cocos2dx的AssetsManager的源码，了解和掌握资源加载的逻辑，然后去网上找资料，研究断点续传的原理和实现，最后通过摸索和实践，在项目的资源管理模块的基础上实现了断点续传。
4. 由于业务需要，公司需要有自己的统计上报，于是让我去了解和研究adjust这个统计上报服务，由于我对于运营的专业术语并不熟悉，adjust中的文档看起来非常吃力，但是通过查找资料，对接实践，让我逐渐了解了adjust的功能和特性，并把sdk对接到项目中。这次任务，让我了解更多统计上报的知识，以及运营相关的术语。
5. 由于公司的游戏将要在国内发行，应渠道商的要求，我们需要对接各个安卓渠道的sdk。技术主管让我去研究一下QuickSdk的对接。我通过查看对接文档，查找资料解决对接过程中的问题，把Sdk对接到游戏的Android和IOS项目中去。这次对接，让我对于Cocos2dx对接渠道，有了更多的经验，也有了使用QuickSDK的经验。
- 6.

工作业绩:

1. 学习使用sqlite以及解决封装加密的sqlite与第三方sdk要求引入的SQLite库的冲突问题
2. 研究底层AssetsManager实现断点续传
- 3.

珠海逗你玩科技有限公司 2016.10-2018.01

职位:前后端技术开发

工作内容:

- 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.入职前曾经学过一段时间的unity前端开发，入职后也一直对unity开发感兴趣，也一直有了解

工作业绩:

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），对休闲游戏的开发流程更加了解，也掌握了使用cc进行休闲游戏的开发，以及一些简单性能优化
2. 帮技术老大对接安卓的游戏渠道，掌握了cc的安卓版发布，以及游戏渠道对接流程，更加了解安卓开发
3. 帮公司开发了一个地图定位蓝牙防丢器的安卓应用，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
4. 用cc帮公司开发了一个H5的微信宣传小游戏，了解了微信jssdk的对接，以及使用http和服务端交互
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，掌握了简单的棋牌开发，以及使用pomelo进行简单的服务器开发(最后没能上线)
6. laya

项目经历

末日 2019.03-至今

- **项目角色:** H5游戏前端主程
- **项目链接:** 游戏暂未上线，正在开发中
- **项目描述:**

3dh5末日风格挂机rpg

1. 由于这个项目是偏假实时的rpg挂机游戏，在战斗系统开发上，积累了许多适应不同情况的方案，另一方面自己对服务端也有所了解，所以考虑战斗系统实现也会充分考虑后端情况。收获了对挂机类战斗的前后端开发经验和多种有效的实现方案
2. 增长了对大型项目架构和开发经验，并成功实践了自己的架构设计，提高了项目的开发效率。收获设计和落地实践的宝贵经验。
3. 开发过程中接触和闲暇时间的学习，收获了3dwebglshader的开发知识和开发经验，并设想了一套基于Laya的Unityshader转换方案（但未实施）
4. 开发过程中对3d资源的加载优化提出设想，以加快首个场景的加载，以及单个3d模型资源的加载速度，设想和初步实现模型动画片段延迟加载技术（Laya官方是全部动画加载）
5. 由于这个项目是rpg类挂机项目，对物理库的需求不高，但射线检测功能必要，而Laya官方将射线检测和物理库绑定，以至于包体庞大。基于Laya3d实现不需要物理也可以进行射线检测的方案。轻松减少1.5m的包体
6. 在开发完Demo版本之后，业务功能开发工作突增，为了应对项目以后的开发，进行了对项目进行了几乎无痛的架构重构，优化业务逻辑开发流程和方案，优化UI框架支持FairyGUI、兼容LayaUI（以便迁移，减轻前端程序的工作量）。

- **项目业绩:**
 1. 提高了项目的开发效率

2. 使得项目架构更加完善和高效、高性能
3. 完成了Demo版本的开发，并成功和合作方签了合同拿到投资，以及更多的其他公司的合作意向

英灵战歌 2018.07-2019.3

- **项目角色:** H5游戏前端开发
- **项目链接:** 项目未上线
- **项目描述:**
 1. 项目简介: 3d h5 卡牌游戏，爽快战斗，精美的3d美术
 2. 人员分工: 3个前端，一个后端，策划部门，美术部门
 3. 我的责任:
 1. 前端架构设计和迭代优化；
 2. 核心战斗系统开发、迭代优化；
 3. 业务功能开发；
 4. 新人培训；
 5. 自动化脚手架开发，编辑器开发，工具开发；
- **项目业绩:**
 1. 项目收益：暂无收益
 2. 我的贡献：独立设计和实现了游戏的前端架构，设计和实现了核心的战斗系统并迭代优化多次，开发战斗编辑器、开发自动化脚手架、开发导表工具；培训了两个新人上手项目开发
 3. 我的收获：
 1. 全程负责项目的架构和优化、以及具体的战斗和业务开发，让我收获了项目的架构和优化经验；
 2. 开发提高效率的编辑器、脚手架、导表工具，让我收获了开发工具的经验，提高了编程能力

我要当首富1&2 2017-至今

- **项目角色:**前后端开发工程师
- **项目链接:**<https://www.feihuo.com/game/index/slug/h5wydsf2>
- **项目描述**
 1. 项目概况：项目在各大H5游戏平台上线，盈利
 2. 人员分工：3个人负责前后端业务功能的维护和开发，两个美术
 3. 我的责任：我负责旧项目（我要当首富1）的维护、新渠道的对接，后期负责新旧项目的新功能（商会）的开发（主要负责前端）以及负责项目适配微信小游戏和QQ玩一玩平台，帮合作渠道解决他们的安卓apk的问题（我略懂安卓原生开发）
- **项目业绩**

1. 开发和上线了商会功能，进一步提高了游戏社交力，以及增加用户粘性
2. 适配了微信小游戏平台以及QQ玩一玩平台，让项目有新的增加点
3. 对接了两个H5渠道，增加项目的盈利来源

战争与魔法 2015-至今

- **项目角色:** Cocos2dx前端开发
- **项目链接:** Taptap: <https://www.taptap.com/app/56021/topic> 官网: <http://www.warandmagicgame.com/>
- **项目描述:**
 1. 项目概况：外服上线盈利已久，正准备在国服推广
 2. 人员分工：前端开发部门、后端开发部门、美术部门、测试部门
 3. 我的责任：
 1. 学习Cocos2dx-lua和OC苹果开发，熟悉项目框架，学习使用lua开发工具；
 2. 开发练手项目；
 3. 对接QuickSDK；
 4. 研究底层热更功能；
 5. 研究断点续传功能；
 6. 研究自定义修改的加密的sqlite和ios内置的sqlite的冲突问题，并解决；
 7. 开发业务功能

• 项目业绩

1. 完成了底层热更和断点续传功能
2. 开发了小部分业务功能
3. 初步对接了QuickSDK
4. 解决了自定义修改的加密的sqlite和ios内置的sqlite冲突问题

十万个没想到 2016.10-2017.03

- **项目角色:** 主程兼策划
- **项目链接:** <http://news.4399.com/swgmxid/>
- **项目描述:**
 1. 项目的概况：使用CocosCreator 进行开发的休闲手机单机游戏，在安卓多个渠道以及IOSAppStore发布
 2. 人员分工：1个程序，5个美工，关卡策划是大家一起策划，3个运营
 3. 我的职责：
 1. 负责游戏主程序的开发
 2. 安卓版本的发布和适配

3. 安卓渠道sdk对接

4. 后续三个游戏（分别是《十万个没想到》、《疯狂老司机》、《超级三角形》）的安卓版本维护至今

• 项目业绩

1. 项目收益：收益微薄

2. 我的贡献：

1. 尽我所能去对接安卓渠道，以及公司的游戏的安卓版本的维护：后续渠道反馈的问题修复->重新打包上线

3. 我的收获：

1. 对游戏开发流程（立项->策划->开发->渠道对接->上线->后期维护）更加熟悉和了解
2. 对CocosCreaor开发更加了解和熟悉，游戏开发能力得到了提升
3. 对安卓开发有所了解

Fancytower单机版 2017.12 - 2018.1

• 项目角色：主程兼策划

• 项目链接：<http://aigamehome.gitee.io/fancytowerclient/build/web-mobile/>

• 项目描述

1. 项目简介: 休闲物理小游戏

2. 项目概况:正在开发中，已经开发了半个月，是公司内部的gamejam比赛的第一名，用cocoscreator1.8开发

3. 人员分工:两个美术，两个程序

4. 我的职责:负责客户端重构以及联网版的服务端编写（使用node+pomelo）

• 收获

1. 我的收获:对cocoscreator更加了解，有了客户端模块化架构设计的经验，能够独立进行简单的游戏服务器搭建

西游战姬H5 2017.09 - 2017.12

• 项目角色：UI程序员

• 项目链接：

• 项目描述

1. 项目概况：项目封存中

2. 人员分工:有大约5~6个程序

3. 我的责任:负责部分界面功能逻辑的编写

• 收获

1. 项目收益：暂无

2. 我的贡献:两个月从基础开始完成了6个界面功能的开发

3. 我的收获:了解了LayaBox大型项目的开发流程

4. 掌握了Layabox的基础使用
5. 研究过这个项目的前后端架构，部分功能模块的实现

推坨子 2017.05-2017.07

- **项目角色：** 游戏前端程序员
- **项目链接：** 无
- **项目描述**

1. 项目概况：
IOS和安卓上线了，H5的封存了
2. 人员分工：
两个美术，两个Unity程序，一个CocosCreator程序
3. 我的责任：
负责使用CocosCreator进行H5端的开发

- **项目业绩**

1. 项目收益：
属于地方棋牌，收益不知
2. 我的贡献：
完成了H5端的架构搭建和主要功能开发
3. 我的收获：
4. 用CocosCreator开发简单的棋牌
5. 了解联网游戏的开发流程

世邦家居5号馆开业H5宣传小游戏 2017.04-2017.06

- **项目角色：** 主程兼策划
- **项目链接：** 无
- **项目描述**

1. 项目概况：使用CocosCreator开发的已经上线服务完的H5宣传小游戏，为了积累人气
2. 人员分工：一个客户端程序，一个服务端程序，一个美工
3. 我的职责：
4. 负责客户端的开发
5. 对接微信jssdk
6. 测试

- **项目业绩：**

1. 项目收益：不知

2. 我的贡献：开发了客户端程序并对接微信jssdk还有测试

3. 我的收获：

1. 了解并学习了H5游戏对接微信jssdk的流程
2. 更加熟悉Cocoscreator的开发
3. 了解并学习了H5游戏和服务器对接

时光情书demo 2017.09 - 2017.12

- 项目角色：主程
- 项目链接：http://aigamestudio.ailhc.gitee.io/time_love_letter/build/web-mobile/
- 项目描述
 1. 项目概况：用cocoscreator开发的公司内部的gamejam项目，用时一个星期
 2. 人员分工：一个程序，一个美术，两个策划
 3. 我的责任：主导游戏的设计和开发
- 收获
 1. 项目收益：暂无
 2. 我的收获：更加了解模块化开发，设计了自己的基于Cocoscreator的事件机制模块

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