

徐宏杰

男 | 年龄: 21岁 | 15268805699 | 2200623670@qq.com

求职意向: 游戏客户端开发 | 期望城市: 深圳



个人优势

熟练使用 C# 开发 Unity 项目, 理解类、继承、多态、事件、委托、接口、泛型等核心特性。

具备良好的 代码结构设计与模块化思维, 能独立搭建游戏核心系统。

多次 GameJam 主程序经验, 具备 快速迭代与独立交付能力。

自驱学习能力强, 学习过多种引擎 (如 Godot)。

有一定美术基础, 能够更好地与策划、美术沟通并实现需求。

个人小型项目展示网址: <https://bj-star-bot.github.io/unity-portfolio/>

专业技能

熟练掌握 Unity 3D/2D 游戏开发, 包括游戏逻辑、碰撞物理、动画状态机、Timeline、UGUI 和输入系统, 熟悉 Addressables 等资源管理与加载优化;

精通 C# 面向对象思想, 熟悉委托、事件、泛型、接口、ScriptableObject 等机制, 掌握模块化架构, 能独立完成对象池、状态机、寻路系统等核心模块;

具备性能优化实战经验, 实现ObjectPool + GridPartition 高性能对象池Demo, 实现万级物体管理与区域剔除, 并通过 CustomUpdateManager 与帧时间面板进行可视化调试;

实现A* 网格寻路方案, 支持动态网格和障碍实时更新, 路径搜索耗时小于 1ms, 并结合移动、侦测、追踪等 AI 行为实现行为切换;

Unity 局域网联机 Demo, 实现 UDP 广播 Host 发现、自动连接设备与一键切换 Host/Client。

LoadSceneManager 通过枚举映射实现场景切换工具, 统一管理黑幕过渡、加载条和 UI 隔离;

熟练使用 Git 进行多人协作, 具备多项项目及 GameJam 快速迭代与落地经验。

实习经历

中移铁通有限公司杭州分公司 产品技术部实习生

2025.07-2025.08

基于 Dify 低代码平台构建办公类 AI 工具, 包括爬虫数据采集与内部知识库问答系统, 实现特定业务流程的自动化与效率提升。

项目经历

Taptap聚光灯21天GameJam 程序员

2025.09-2025.10

负责 3D 场景构建、UGUI 布局、交互物体脚本开发及地图传送系统实现, 项目采用 Git 进行版本管理与团队协作。

2025 Brackeys GameJam 独立开发

2025.08-2025.08

独立完成为期 7 天的 GameJam 全部程序开发并成功提交作品, 获得 23 条玩家评价, 综合评分进入前 20%。

2025 GMTK GameJam 独立开发

2025.08-2025.08

在 3 天内独立开发一款 2D 益智游戏, 负责全部代码与玩法逻辑, 作品获得 19 条评价, 综合排名前 35%。

教育经历

深圳大学 本科 信息与计算科学

2023-2027

学院设计部部长, 在设计岗位工作两年。能通过PS, procreate制作海报等宣传物料, 培养审美能力与艺术修养。

担任学生工作办公室助理。

获得大学英语六级证书