

## 个人信息

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| • 姓 名: 覃靖雄         | 年 龄: 26                |
| • 学 历: 本科          | 专 业: 数字媒体技术            |
| • 手 机: 15878283120 | 邮 箱: 1370216123@qq.com |
| • 所在公司: 广西七三科技     | 职 位: Unity3D 研发工程师     |

## 工作及教育经历

- |            |               |         |
|------------|---------------|---------|
| • 桂林电子科技大学 | 2016.9~2020.7 | 本科      |
| • 广西七三科技   | 2020.8~至今     | U3D 研发部 |

## 专业技能

- 熟练使用 C# 以及 Unity 引擎, 了解 lua、Java 等编程语言, 具有良好的代码风格, 面向对象有深刻理解.
- 熟练接入 SDK 包, 根据不同 SDK 文档, 接入过支付宝、微信支付、Bugly、EasyAR 等.
- 熟练使用 Unity3D, 了解并使用 xLua 热更新框架, 有 Android 原生开发经验, 对 U3D 和 Android 通信有一定了解.
- 熟悉 PC、安卓、IOS 平台打包, 了解 URP(LWRP)、HDRP 等管线设置, 对 Shader 有一定了解.
- 熟悉 xLua 热更新框架以及 lua 编程语言, 了解 AssetBundle 打包的原理和 API 的使用, 能合理规划打包资源的依赖关系、避免资源冗余.
- 熟练使用 Addressables 与 HybridCLR 的热更新流程开发.
- 熟练 UGUI 界面开发, 了解 UGUI 开发界面时常见的优化方案和注意事项, 如最大程度降低 UI 的 DrawCall 和重绘、合理规划界面层级结构等.
- 了解 Unity 性能优化, 如 drawcall 优化, 性能优化, 对常见的性能优化有一定的理解.
- 编写 Unity 编辑器拓展, 可以根据策划、美术等需求制作工具.
- 熟练使用 SVN、Git、Plastic SCM 等版本控制系统.

## 主要研发经历

### 一、学校 - 桂煤燃气 PDA 手持终端定制开发 - 2019.08-2019.09

1. 实现 PDA 煤气数据扫码的入库出库, 同步、上传后台 (类似菜鸟驿站扫码进出包裹)
2. 使用 Android Studio 原生开发, 负责主框架搭建, 使用 okhttp 网络框架等技术.

### 二、学校 - 毕设作品《翦艺》 - APP

1. 使用 Unity 与安卓结合开发, 以 module 方式集成至安卓
2. Unity 接入 EasyAR 实现平面图像跟踪、表面跟踪
3. 安卓原生集成 StickerCamera 实现图片裁剪, 给图片贴贴图打标签
4. 安卓原生 HttpURLConnection 实现读取下载阿里云 OSS 图片

### 三、公司 - 七三课堂及课件帮 - 公司团队开发 - 2020.8-至今

1. 虚拟现实课堂, 学生辅助学习软件, 基于平台的学校三维课程定制开发
2. 负责使用 Unity3D 开发, 负责物理、柳州建筑等主要学科的主要交互逻辑
3. 负责热更新框架搭建, 采用 AB 包+xlua 框架实现热更新, 基于 FTP 实现热更文件的上传, UnityWebRequest 实现热更文件下载
4. 负责 MVC 框架搭建, 采用后台配置信息进行数据分离, UnityWebRequest 请求数据加载, LitJson 解析 Json 数据, Unity 编辑器拓展配置并同步内容
5. 负责移动端与 U3D 通信, 嵌入 webView 框架, 实现安卓前端 UI 界面与模型逻辑分离,
6. 负责接入支付宝、微信、Bugly 等 SDK, 负责 PC、安卓打包, 软件更新等工作
7. 负责渲染管线配置、优化性能
8. 地址: [爱阿活页式资源网 \(aiakt.com\)](http://aiakt.com)

#### 四、个人作品集 – 抓小猫休闲小游戏、2048 小游戏、原创游戏《Card&Key》等

##### 一、原创游戏《Card&Key》

1. 使用 PUN2 联机框架实现多人在线游玩

##### 二、休闲游戏《抓小猫》

1. 使用广度优先搜索算法解决寻路问题

##### 三、《2048》休闲小游戏

1. 使用二维数组完成数字的组合消除

#### 四、独立开发联机 FPS 游戏，俯视角 2D 独立游戏等。

1. Mirror 和 TopDownEngine 的使用

#### 五、简历及作品集地址：[欢迎查看我的简介及部分作品集 \(qjx-xxxx.github.io\)](https://github.com/qjx-xxxx)

### 获奖经历

- 曾获得学院三等奖学金
- 曾获第十届桂林电子科技大学沙盘模拟大赛优秀奖
- 曾获第十一届全国大学生广告艺术大赛优秀奖
- 大学英语四级

### 其他信息

- 热爱游戏，能够吃苦耐劳、有较强的学习适应能力，新知识新软件能通过自学掌握
- 有较强的组织协调能力，保证工作及时高效完成