

# 陈孟硕

软件开发 & 游戏程序员  
mengshuoishere@outlook.com

## 工作经历

九月 - 2018

●

C++ 软件工程师

You.i TV

渥太华, 加拿大

- 与团队合作, 使用公司引擎为AT&T和福克斯新闻集团提供及开发针对南美市场的跨平台流媒体服务解决方案FOX。发布平台为iOS, Android, AppleTV, Android TV。
- 与团队合作, 为智利狂欢节实现关键功能VINA。FOX在智利App Store上被评为年度最佳应用。
- 独立完成前端UI和后端商业数据逻辑的开发与实现。
- 维护和改进现有的功能。

四月 - 2019

●

游戏开发

独立开发

多伦多, 加拿大

- 开发一款第三人称动作游戏。(进行中, 进度更新在个人网站上)
- 使用计算机视觉机器学习技术开发一款使用手势交互的游戏。(C++, Ogre3d, OpenCV)

2016

●

游戏程序员

LiquidGames Studio

伦敦, 加拿大

- NanoShock - Germ Warfare, 发布于Google Play。(Unity, C#)
- InkMan, 发布于Google Play。(Unity, C#)

2013

●

研究生助教

Western University

伦敦, 加拿大

- 为选修课程CS1033的本科生提供多媒体应用课程项目的疑难解答和技术指导。

2012

●

研究生助研

Western University

伦敦, 加拿大

- 使用数据可视化, 开发一款基于Web端的应用, 用以分析群体讨论中的数据模型。

2012

●

C++ 游戏程序员

侠客行网络技术有限公司

北京

- 使用渲染引擎实现3D物体碰撞的模拟。(C++, Ogre3d)
- 实现游戏模块: 游戏逻辑, AI, 网络通讯及UI。(C++)
- 为团队开发工具, 并对项目进行版本控制。(Python, C++, TortoiseSVN)

## 学历

2016

●

计算机科学硕士

Western University

伦敦, 加拿大

2011

●

计算机科学学士

中国传媒大学

北京

个人主页  
cmengshuo.github.io

## LINKEDIN

[领英主页](#)

## 编程语言

C++  
Python  
C#  
Javascript  
HTML  
CSS

## 引擎与库

Unity  
Ogre3d  
OpenGL  
OpenCV

## 开发工具

Microsoft Visual Studio  
Eclipse  
MonoDevelop  
Atom  
Xcode  
AndroidStudio  
Git  
SourceTree

## 技能

分析问题  
快速提供问题解决方案  
面向对象设计  
团队交流

## 语言

普通话 - 流利  
英语 - 流利