

潘程

13916355957 • p1067838263@gmail.com • <https://1067838263.itch.io/> • <https://github.com/DrPeachy>

教育经历

纽约大学，本科 9/2021 - 12/2023

主修计算机科学，辅修游戏工程，数学

绩点: 3.783/4.0

康涅狄格大学，本科 9/2019 - 6/2021

主修计算机科学与工程

绩点: 3.941/4.0

技能

软件: Unity3D, SVN, Sourcetree, VSCode, IntelliJ IDEA, Photoshop, Autodesk Maya, ZBrush

编程语言: C, C#, C++, CSS, HTML, Lua, JavaScript, Python, GLSL, SQL, Golang, Elixir

工作经历

客户端游戏开发实习生，上海哟尔哈科技有限公司，上海 6/2023 - 9/2023

- 在 Unity 引擎中使用 Lua 和 C# 编写并优化前端游戏功能，重点关注性能、维护和 bug 修复。
- 使用版本管理软件 SVN (Subversion) 以加强版本控制并促进团队协作。
- 参与项目迭代开发用户界面功能逻辑，并进行全面测试，确保高质量输出。
- 与项目负责人、设计师和开发人员合作，并参加每周进度会议，以保持流畅的工作流程并及时解决新出现的问题。

客户端游戏开发实习生，上海完美时空软件有限公司，上海 7/2022 - 8/2022

- 利用 AirtestIDE 开发并实现 Python 测试脚本，用于质量保证，并在 Unity 引擎中使用 TypeScript 进行前端游戏开发。
- 学习整合异步方程式和第三方插件及 SDK (如 DOTween) 的封装等高级概念。
- 与项目领导和开发人员合作，并参加每周会议，展示进度报告，确保与项目目标保持一致，并及时解决问题。

游戏开发经历

Itch.io Game Jam, 线上 5/2022 - 3/2023

- 学习使用第三方 API (LootLocker) 在游戏中嵌入积分排行榜
- 学习使用 Unity Engine 后处理组件与基础的 shader 可视化编程

在校课程，纽约 1/2022 - 3/2023

- 熟练掌握 Unity Engine 的使用与 C# 脚本开发，学习使用 Godot 游戏引擎
- 学习游戏设计原理，包括 Game feel, Resources, Level Design, Procedural Content Generation
- 多次与学生合作完成小组游戏项目，在课堂进行项目展示与演讲
- 学习使用 glsl 与 c++ 编写着色器进行 OpenGL 渲染, ray tracing, texture mapping, light mapping, deferred rendering 等原理及运用