

# 展翼飞

## 求职意向：游戏客户端开发

手机号码：13410830387

年龄：24岁

邮箱：1007921963@qq.com



### 教育背景

浙江大学 本科

计算机科学与技术

2019年9月 - 2025年6月

- 相关课程：程序设计基础（95），线性代数 I（86），程序设计专题（88），高级数据结构与算法分析（84），软件工程（87），计算机游戏程序设计（86）

### 项目经历

#### Unity卡牌游戏开发

2024年6月 - 2024年7月

- 项目背景：**课设项目，旨在学习与设计一个卡牌类游戏，涵盖基础游戏机制
- 技术栈：**Unity、C#、git
- 个人贡献：**在该项目中，我主要负责**C#代码框架的搭建与功能实现**。通过使用Unity引擎，遵循MVC模式，构建了包括卡牌、敌人、关卡等数据类，并开发了**数据管理器**用于**文件读取和实体生成**。实现了核心的回合制游戏机制，包括**出牌逻辑**、**攻击与受击动画**、**奖励机制**等。同时，利用贝塞尔曲线设计了鼠标拖拽卡牌指示，增强了游戏的交互体验。项目中注重模块化开发与代码的解耦与可扩展性，确保了整体架构的清晰与稳定，使后续功能的**扩展更为便捷**。

#### Unity2D平台跳跃游戏开发

2024年5月 - 2024年6月

- 项目背景：**个人项目，旨在学习Unity系统与2D平台游戏
- 技术栈：**Unity、C#、git
- 个人贡献：**通过Unity引擎学习并实现了2D平台跳跃游戏的核心功能。项目的主要工作包括：使用**Tile Palette**工具创建了规则化地图，实现了地图的编辑与生成，确保了关卡设计的灵活性和**重复利用率**；开发了人物控制逻辑，包括移动、跳跃、滑铲等动作，并通过碰撞检测实现了与场景的物理交互；使用Unity **Animator**管理人物的动画**状态机**，实现了包括走路、跑步、滑铲、跳跃、攻击、受击等一系列动作的动画效果与**状态转移**，并与物理系统紧密结合，确保了流畅的视觉与操作体验；实现了简单的敌人AI，包括敌人的基础行为逻辑和与玩家的交互，增强了游戏的挑战性和趣味性。

#### Qt 2048游戏开发

2022年6月 - 2022年7月

- 项目背景：**个人项目，旨在使用C++与QT进行项目开发实战
- 技术栈：**QT, C++, git
- 个人贡献：**使用C++编写游戏逻辑，实现并优化了2048游戏的**动画效果**，提升了用户的操作流畅度。基于Qt框架，不仅完成了核心功能，还**扩展了双人对战模式**，为经典游戏增加了更多互动性。通过优化代码结构与内存管理，有效提高了游戏性能。

#### C语言图形界面应用开发

2021年6月 - 2021年7月

- 项目背景：**个人项目，旨在使用C进行项目开发实战
- 技术栈：**C
- 个人贡献：**重点实现了链表数据结构用于文本的存储与管理。通过集成绘图库，开发了具备动态效果的图形界面，实现了一个简易文本编辑器的核心功能。项目中涉及的链表操作和**动态内存管理**，保证了文本操作的高效性

### 游戏经历

- 拥有丰富的单机与网络游戏体验，深刻理解各类游戏的设计理念与用户体验
- 在Steam上拥有超过100款游戏库存，涉猎多种类型的单机大作，包括《女神异闻录5：皇家版》、《荒野大镖客2》、《巫师3》、《博德之门3》、《黑暗之魂3》和《星露谷物语》，并在《黑神话：悟空》和《赛博朋克2077》完成了全成就解锁，这让我对单机游戏的**剧情架构**、**任务设计**、**角色成长系统**和**游戏机制**有了深入的了解。
- 除了单机游戏，我还涉猎了多种热门网络游戏，如《明日方舟》、《原神》、《鸣潮》、《Apex英雄》以及《英雄联盟》。在这些游戏中，我不仅体验了其核心玩法，还深入理解了网络游戏的**系统设计**、**数值平衡**与**角色成长体系**。此外，我对网络游戏的社区运营与氛围营造有较为深入的认识，理解如何通过**游戏内容**、**活动设计**和**玩家反馈**维持健康的玩家社区和活跃度。

### 技能及其他

- 技能：**
  - 游戏引擎及工具：Unity, git
  - 编程语言：C#, Lua, C++, C, Python
  - 了解Unity图形渲染管线，掌握Shader编写基础
- 语言：**英语CET6，能够独立进行英语论文、论坛阅读与资料查询
- 活动：**校园吉他协会公众号运营、哔哩哔哩游戏内容直播
- 个人评价：**具备团队合作精神与责任感，能够积极与同事合作、交流沟通，共同推动项目实现。在Unity卡牌游戏开发项目中，我通过与团队紧密合作，确保了项目进度的有序推进，并主动提出了改进游戏交互体验的建议，最终增强了游戏的用户体验。