

# 陈洁

求职意向: Cocos2d-x/Creator 开发工程师, 可随时到岗

毕业院校: 吉首大学(2012-2016) 软件工程 (本科)

26 岁

北京朝阳

13716355025(微信同号)

276105967@qq.com

## IT 技能

- 4 年以上 cocos 开发经验, 熟练使用 Cocos2d-x 和 Creator 开发
- 熟悉引擎底层代码及主流框架设计思想
- 熟练掌握 C++、JavaScript、TypeScript, 了解 Lua、Python
- 熟练使用 Xcode、Android Studio、Git、SVN 等开发工具
- 熟练掌握 Socket 编程及 TCP、UDP 等网络协议
- 熟练掌握基本算法、数据结构及常用设计模式
- 了解 OpenGL 等相关渲染知识
- 有良好的面向对象编程和设计思想

## 工作经历

2015.4 — 2016.3 (实习)	湘潭亿度网络科技有限公司	游戏客户端开发工程师
2016.3 — 2018.4	在线途游(北京)科技有限公司	Cocos2d-x 开发工程师
2018.4 — 2020.7	北京默契破冰科技有限公司	Creator 开发工程师
2020.7 — 2020.10	北京博趣互动科技有限公司	Creator 开发工程师

## 项目经验

### 《抢夺大师》—北京博趣互动科技有限公司

项目简介: 对标《金币大师》的黑帮风格的海外游戏, 包括转盘、城建、轻度战斗和社交。用 Creator+ts 开发。

#### 项目职责:

- 参与需求设计分析与框架设计
- 负责建造、剧情、新手引导等系统的开发
- 负责 Facebook 登录、好友、分享等功能开发
- 参与工具链的开发和版本发布
- 负责项目调优

#### 技术要点:

- 基于 ProtoBuf 协议实现网络传输
- Facebook、Google 等 SDK 接入
- 基于 Creator 实现热更新机制
- 使用 Shader 自定义效果

### 《噜噜喵》—北京默契破冰科技有限公司

项目简介：集养猫、人物换装、家装为一体的养成游戏，是公司目前留存最高的游戏。用Creator+ts开发。

#### 项目职责：

- 参与项目的需求分析与架构设计
- 负责项目中主要模块的开发及各部门的对接
- 解决项目中的难点及各种提高工作效率的工具编写
- 参与性能优化和内存优化
- 作为前端负责人分配、协调工作，保证项目进度

#### 技术要点：

- 伪 3D 场景及扩建后的坐标计算及转换
- 家具的空白区域点击穿透处理
- DragonBones、Spine 局部换装实现
- 家具之间的遮挡关系和层级处理
- 场景中宠物和人物的寻路算法(A\*算法)

### 《金三顺微信小程序》—在线途游(北京)科技有限公司

项目简介：一款结合了多种玩法的棋牌微信小游戏。用Creator+js开发。

#### 项目职责：

- 参与了项目的需求分析、架构设计
- 参与底层数据设计和协议制定
- 负责牌桌主界面的实现以及其他任务系统、聊天系统等的开发
- 负责牌桌、大厅等界面的适配
- 负责各类工具开发
- 负责项目的出包和测试

#### 技术要点：

- 使用Creator搭建游戏场景，MVC模式设计代码结构
- 动态加载资源和预制件、资源释放
- 微信登录及各种接口调试
- 微信小游戏性能和内存优化

### 《女王再战》—湘潭亿度网络科技有限公司

项目简介：一款RPG格斗类游戏。用cocos2d-x+Quick开发。

### 项目职责:

- 参与了项目的游戏数值策划、需求分析和架构设计
- 绘制瓦片地图场景并进行UI布局
- 负责状态机、虚拟摇杆的实现
- 实现英雄和敌人的封装
- 实现加载界面和新手引导
- 负责项目的打包和测试
- 负责游戏后期维护和版本迭代更新

### 技术要点:

- 使用CocosStudio 设计游戏场景
- 制作瓦片地图
- 人物之间的碰撞检测
- 使用module 来管理数据
- 将数据通过 Quick 封装的 json 解析并存储在沙盒目录

### 自我评价

---

- 热爱游戏开发，喜欢钻研不同解决办法
- 有良好的编程习惯，抗压能力强，能够很快适应新环境
- 为人随和，善于沟通，具备团队合作意识和一定的团队管理能力
- 具有较强的逻辑思维，自学能力强，有一定的英文阅读能力
- 能够虚心接受他人的意见与建议，对符合的欣然采纳。