

个人信息

姓名：龚佳引

邮箱：gongjiayin@outlook.com

年龄：21

主页：superjiayin.github.io

电话：15579018987

现住城市：广东深圳



求职意向

从事职业：Unity3D 开发 实习生

期望月薪：4k

教育背景

学校名称：广东东软学院

就读时间：2018.09-2022.06

所学专业：软件工程(本科)

主修课程（游戏开发方向）：游戏程序设计，虚拟与现实，2d 游戏开发，数据结构与算法，网页开发，c，java，等...

掌握技能

Unity3D 编辑器，如动画，导航，GUI，物理系统等的使用
C#语言，以及常用的设计模式，扎实的 C#游戏脚本开发基础
结构与算法
熟悉 HTML/CSS，前端页面的开发

项目经历

项目名称：急速滑雪（视频见主页）

项目描述：休闲娱乐类

使用 Unity 地形编辑系统制作冰雪地图地形，批量绘制地形的环境。添加多种物体进行场景布局，使用关键帧动画 Animation 设置人物的动作，编辑 C#代码实现人物及其游戏的控制逻辑，UGI 服装的切换选择及数据的显示以及控件的切换和动画，使用 timeline 配合 Cinemachine 制作过场动画。

项目名称：丧尸围城（视频见主页）

项目描述：建造防守类

使用 C#编写代码创建随机生成地图算法，使用 UGUI 控件进行显示建造信息，以及 UI 的切换，使用 Dictionary 字典存储建造物体与兵种，绑定 UI 控件按钮，利用射线检测与碰撞检测实现建造系统，以及兵种的生产系统，利用对象池实现大量敌人与防御建筑的子弹进行管理，使用 Navigation 导航系统，Physics.OverlapSphere 检测实现人物的攻击系统，以及防御建筑的自动攻击目标，使用可变方形框选进行检测，实现鼠标对人物的移动和攻击指令的控制。使用 Animator 和粒子系统制作 BOSS 的攻击逻辑与技能特效。

项目名称：异星坦克

项目描述：闯关射击类

摆放物品对地图进行布局，使用 C#编写代码实现不同关卡敌人的刷新机制以及人物的控制，使用 Navigation 导航系统实现敌人自动选择玩家目标进行攻击，使用 Particle system 制作简单的技能特效。使用二进制，JSON，XML 进行对数据从存储。

等小游戏项目...

所获荣誉

计算机设计大赛国家二等奖
实践学期优秀作品