

## 个人信息

---

- 肖井礼 / 男 / 1995
  - 工作年限: 3年
  - 期望职位: Unity3D开发工程师
  - 期望城市: 北京
  - 手机: 17610868283
  - 邮箱: [553555614@qq.com](mailto:553555614@qq.com)
  - 微信: [553555614](https://www.wechat.com/qrcode/index?qr=553555614)
  - 技术博客: <https://jinligame.github.io/>
  - Github: <https://github.com/JinLiGame>
- 

## 技能清单

---

- 扎实的 C#、Lua 基础
  - 熟练掌握 UGUI 开发, 包括各种控件、布局方式、屏幕自适应的使用, 阅读过 UGUI 源码
  - 熟练掌握 UGUI 优化, 包括 DrawCall 合批、避免网格重建、减少 OverDraw 等
  - 熟练封装与扩展自定义组件, 包括循环列表、图文混排、特效、动画等
  - 了解Profiler和Frame Debugger的使用, 能够定位性能热点并解决
  - 能够接入IOS SDK, 并打包IOS
- 

## 工作经历

---

### 北京天熙互娱科技有限公司 / A+工作室 / 2019.03~至今

- 参与阿卡迪亚项目的开发与维护, 主要负责英雄卡牌养成系统(升级、突破、觉醒、因子、圣印)、神域战场系统、公会系统等客户端以及委派系统双端的开发与维护, 并且负责接入IOS SDK和打包IOS。

### 北京开天创世科技有限公司 / 战狼工作室 / 2017.04~2019.03

- 负责斗战神项目的开发与维护工作, 主要参与实现了小地图、组队、生活系统、坐骑系统等客户端逻辑的开发与维护。
  - 获得2018年开天创世优秀员工荣誉证书
- 

## 项目经历

---

### 阿卡迪亚 / 休闲挂机类 / 2019.03~至今

我的职责:

- 使用UGUI和C#进行系统开发
- 使用接口化编程方式开发
- 负责部分系统的服务器逻辑维护与开发
- 使用循环列表来实现大数据的滚动列表
- 使用二次封装的动画和特效系统实现UI界面的效果
- 接入Efun IOS SDK, 并打包IOS

## 遇见的问题及解决方案：

- 在滚动列表中的特效会出现穿透的问题，解决方案：
  1. 通过shader将在显示区域外的特效进行剪裁
  2. 通过相机将特效渲染到RawImage上
  3. 将特效渲染到MaskableGraphic上（未尝试）

## 我的收获：

- 增强了我的编码能力，及代码阅读能力，使自己认识到了设计模式方面的不足
- 掌握了unity资源管理方式（引用计数，界面资源的加载与卸载），对动画和特效系统的封装有了深刻的认识
- 通过导入资源的接口，对资源进行自动化设置，比如对图片进行图集、压缩格式等参数自动化设置
- 对苹果开发者证书的申请、IOS SDK的接入、IOS 打包有了一定的了解，唯一不足的是没有足够的时间研究一键打包IOS功能的实现
- 能够使用Profiler定位游戏卡顿等原因

## 斗战神 / MMORPG / 2017.04~2019.03

### 我的职责：

- 使用UGUI和SLua进行系统开发

### 我的收获：

- 掌握了Lua语言的使用
- 掌握了如何使用 DoTween、Animation、Animator制作UI动画
- 掌握了 UGUI 开发，包括各种控件、布局方式、屏幕自适应的使用

---

## 开源项目

[UnityFramework](#)是一个基于 Unity 引擎的游戏框架，主要对游戏开发过程中常用模块进行了封装，很大程度地加快了开发速度。

初步构建思路：先从资源的加载与管理入手，然后基于资源加载与管理进行UI框架的搭建，最后对常用的UI组件进行封装，包括动画和特效系统的二次封装，以及循环列表、图文混排等封装。

---

## 教育经历

### 辽宁工程技术大学 / 本科 / 软件工程 / 2013.09~2017.07

曾获得以下奖项：

- 2016.11 计算机技术与软件专业技术资格（水平）证书
- 2016.05 第七届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛全国总决赛JAVA软件开发大学B组二等奖
- 2015.05 东北三省数学建模联赛本科生组一等奖
- 2014.12 第六届全国大学生数学竞赛（非数学类）辽宁省一等奖
- 在校期间多次获得优秀学生奖学金

---

## 致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。