联系方式

• 手机: 17610868283

• 邮箱: <u>553555614@qq.com</u>

微信: <u>553555614</u> QQ: <u>553555614</u>

个人信息

• 肖井礼 / 男 / 1995

• 工作年限: 3年

技术博客: https://jinligame.github.io/Github: https://github.com/JinLiGame

求职意向

• 期望职位: Unity3D开发工程师

• 期望薪资: 税前月薪18k~20k, 特别喜欢的公司可例外

• 期望城市: 北京

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

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. 诵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

<u>UnityFramework</u>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。

之后的计划: 搭建服务器,实现资源与代码的热更,使用数据表存储数据,安卓和IOS平台一键打包等。

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 获二等优秀学生奖学金
- 2016.11 获得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|AVA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
- 2015.04 第六届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛辽宁赛区C/C++程序设计大学B组三等奖
- 2014.12 第六届全国大学生数学竞赛 (非数学类) 辽宁省一等奖
- 2014.10 获一等优秀学生奖学金
- 2014.03 获二等优秀学生奖学金

致谢

感谢您花时间阅读我的简历,期待能有机会和您共事。