



孔令炜

+86-18966938305 klw19950206@163.com

概况

姓名：孔令炜

性别：男

年龄：22

毕业院校：西安邮电大学

联系电话：18966938305

联系邮箱：klw19950206@163.com

求职意向：Unity3d游戏开发

现居住地：西安（可去外地）

应聘意向

应聘职位：unity3d游戏开发

工作年限：2018应届生

目标行业：游戏开发

意向薪资：面议

教育

毕业院校：西安邮电大学 通信与信息工程学院

技能

- 1、熟练使用NGUI会使用UGUI与原生GUI进行UI的开发和动画的制作
- 2、熟悉物理引擎，Nav系统，Mecanim动画状态机
- 3、熟练使用协程，Inoke，PlayerPrefabs
- 4、熟悉PBR模型，会使用Unity内置shader，光源，反射探头等
- 5、会用ITween，playerMaker等插件 自己制作过缓存池插件
- 6、会用常用的设计模式，会使用strangeioc框架
- 7、熟练使用C#进行开发，独自解决Bug能力强，熟悉算法，系统学习过数据结构，计算机原理，汇编语言，数字电路
- 8、熟练使用SQL，XML，Json等保存数据的方式,熟练使用MySQL会使用Oracle，会使用Socket进行网络编程
- 9、非常熟练Java，JavaSprict，C语言 会使用Sql、Html、MatLab和众多前/后端语言、框架等，对于新知识/语言学习能力很强，在校期间有1年JavaWeb全栈开发经验

个人描述:

- 1、热爱游戏，Steam与PSN上共有80+游戏，对游戏有着自己的见解
- 2、核心向游戏玩家，黑暗之魂1-3，血源诅咒三周目通关 Dota2的7年玩家目前4K分，WOW参加过3个版本的最高难度开荒
- 3、喜爱文学，对一些外国神话有着一定研究
- 4、学校项目一直是组长，沟通/相处能力强

项目经验

1、方块跑酷

项目描述:入门项目是方块跑酷，方块跑酷是一个3D跑酷游戏，通过左右键来进行操作地图会随机生成各种各样的陷阱和奖励物品，吃奖励物品UI会同步更新。

闪光点:自己认为比较闪光的地方是用list管理地图，地图会连续生成，用携程来做陷阱动画，PlayerPrefabs来保存数据，NGUI来进行UI的制作。

2、躲开导弹!

项目描述:一个躲导弹的游戏，有一个配合XML的储存和商城系统，使用按键来控制你的飞机移动通过吃随机生成的金币来购买更好的飞机!

闪光点:与第一个不同的是使用了XML进行持久化数据的存储，并且用向量运算来计算导弹的方向，优化了大量游戏的操作流畅感觉，踩了打包安卓和客户端关于XML的坑

3、吃月亮

项目描述:一个三消游戏，控制角色的同时消除方块，通过连锁来消除方块，连锁的越来越多得分也越来越多，通过6以上链接来回复你的体力槽。

闪光点:使用了一个算法来控制方块的消除和移动，动画系统来制作角色动画，IK系统来让角色拿起来方块，iTween来驱动角色，有一个基于playerprefabs的排行榜系统，也对游戏中的操作进行过优化拥有UI自适应可适应手机/PC端。

4、斗地主

项目描述:经典的斗地主，只支持单机对战，想办法获得胜利吧，AI也是不简单的。

闪光点:使用了MVC的strangeioc框架，和自己做的对象池插件，自己写的AI系统，尝试了很多新东西如UGUI制作的界面系统，很多C#高级特性(如Lambda表达式等)同时也拥有XML存储器等。

个人链接

GitHub: <https://github.com/KLWWW>