**T.H.E. 码农程序技术调查**

您好！为了更好的进行合作开发，希望您能如实地对下列各项T.H.E.所用到或可能用到的技术进行自评，并将您的自评文档上传。如果您的技能有所变动，请重新提交该表。

1. 常务调查
2. 请问您属于以下人群中的哪类： □中学生 □大学生 □已工作
3. 请问您所学的专业/从事的工作是否与编程/游戏开发相关：□是 □否
4. 请问您之前是否有游戏/程序开发的项目经验：□是 □否
5. 请问您之前是否有合作开发经验：□是 □否
6. 请问您使用的IDE是：□MonoDevelop □Visual Studio □其它
7. 请问您一周大约可以为该项目付出多少工作时长： 小时
8. 技术调查

自评栏目中请使用

**√掌握 ○尚未完全掌握但是有学习意愿 ×未掌握且无学习意愿**

三种符号进行自评。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技术/经验 | 自评 | 备注 |
| A.C#相关技术 | | |
| 面向对象编程 |  |  |
| 对本地文件的读写 |  |  |
| 异常(Exception)处理 |  |  |
| 泛型的使用 |  |  |
| 异步方法的使用  对特性(Attribute)的使用 |  |  |
| 对反射的使用 |  |  |
| 正则表达式 |  |  |
| Lambda表达式 |  |  |
| 委托、事件的使用 |  |  |
| SQL语句 |  |  |
| LINQ语句 |  |  |
| 拓展方法、初始化器、索引器 |  |  |
| C#中的预处理 |  |  |
| 对Win窗口程序的开发 |  |  |
| Json的序列化与反序列化 |  |  |
| Xml的序列化与反序列化 |  |  |
| B.Unity基本技能 | | |
| 新建场景，物体，并为其添加脚本，组件，并在脚本中调用 |  |  |
| 在3D模式的摄像机中添加脚本，使某物体以固定速度位移、旋转 |  |  |
| 对Math、Random等类的使用 |  |  |
| 检测鼠标、键盘等设备的输入 |  |  |
| Native2D相关技术  （即Unity自带的Spirit） |  |  |
| uGUI的使用 |  |  |
| 对Animation系统的使用 |  |  |
| C.对声音的操作 | | |
| 在场景中添加声源 |  |  |
| 在场景中播放全局背景音乐 |  |  |
| D.3D能力 | | |
| 在Unity中制作材质 |  |  |
| 对着色器语言的使用  (即编写Shader) |  |  |
| 建模能力  (3Dmax,Maya,C4d,blender均可) |  |  |
| 在Unity中调整烘焙(Baked)、渲染(Render)参数 |  |  |
| E.特效能力 | | |
| 制作、调整粒子发生器 |  |  |
| 用脚本控制粒子发生器 |  |  |
| 使用After Effect |  |  |
| 使用Photoshop |  |  |
| 使用Fx maker |  |  |
| F.杂项 | | |
| 使用TCP/IP进行通讯 |  |  |
| 服务器开发 |  |  |
| 数据库的创建、维护 |  |  |
| 为回合制策略类游戏编写AI |  |  |
| 对设计模式的掌握与运用 |  |  |
| OpenGL |  |  |
| Github |  |  |

您的称呼：

填写日期：