**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相关：□是 □否
4. 请问您所学的专业/从事的工作是否与游戏开发相关：□是 □否
5. 请问您之前是否有游戏开发的项目经验：□是 □否
6. 请问您之前是否有开源项目经验：□是 □否
7. 请问您所开发过最大软件的规模是： 行
8. 请问您一周大约可以为该项目付出多少工作时长： 小时
9. 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。

1. 基本

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技术/经验 | 自评 | 备注 |
| A.基本技能 | | |
| 面向对象编程 | **√** |  |
| Xml,json的  序列化与反序列化 | **√** |  |
| UML | **○** |  |
| SQL语句 | **√** |  |
| 使用TCP/IP进行通讯 | **√** |  |
| 正则表达式 | **√** |  |
| Github | **√** |  |
| B.C#相关技术 | | |
| 异常(Exception)处理 | **√** |  |
| 流的读写 | **√** |  |
| 泛型的使用 | **√** |  |
| 对反射的使用 | **√** |  |
| 委托、事件的使用 | **√** |  |
| LINQ语句 | **√** |  |
| 拓展方法、初始化器、索引器 | **√** |  |
| C#中的预处理 | **√** |  |
| 异步方法的使用 | **√** |  |
| 对特性(Attribute)的使用 | **√** |  |
| Lambda表达式 | **√** |  |

1. 前端

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技术/经验 | 自评 | 备注 |
| A.Unity基本技能 | | |
| 监听鼠标、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 | **√** |  |
| 用脚本控制粒子发生器 | **○** |  |
| B.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 | **○** |  |
| C.杂项 | | |
| OpenGL | **○** |  |

1. 后端

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技术/经验 | 自评 | 备注 |
| 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 | **√** |  |

(4)动画/美工/特效

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技术/经验 | 自评 | 备注 |
| A.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 | **√** |  |
| B.特效能力 | | |
| 制作、调整粒子发生器 | **√** |  |
| 使用After Effect | **×** |  |
| 使用Photoshop | **√** |  |
| 使用Fx maker | **○** |  |

您的称呼： 往日

填写日期： 2016.2.9