

李冉

求职意向: U3D 客户端开发

年龄: 26 岁

性别: 男

手机: 18482299720

民族: 汉族

邮箱: **572231346@qq.com**

居住地: 成都

毕业院校: 电子科技大学成都学院 (全日制本科)

专业: 计算机科学与技术



工作经历

工作 1:

公司名: 北京奇虎 360 有限公司

入职时间: 2023.7-2024.12

部门: 事业研发部

职位: unity 高级开发工程师

项目: 咻咻勇者 (2d 视角 3d 场景的肉鸽三消)

项目使用框架: MVC, HybridCLR, YooAsset

项目使用语言: C#

负责内容:

1. 网络框架搭建, 通过 http 协议与服务器进行通信, 使用 token 进行校验确认并且再此基础上实现了错误码机制, 推送机制, 重试机制, 心跳。
2. 使用 MVC 框架实现外围逻辑, 实现数据和行为区分。采用依赖优先方式解决多 Model 之间的数据依赖问题, 采用全局状态机控制游戏状态

(登录, 战斗内, 外围外)。

3. 外围 80%的功能实现, 包括但不限于: 新手引导, 活动框架 (客户端不读表), 常规活动。

4. 英雄框架搭建, 采用了模块化设计包括战力, 装备, 皮肤, 属性叠加, 宝物等独立系统, 支持通过宝物或者装备等子系统获取所绑定英雄实例, 也支持通过英雄获取使用的宝物和装备等其他实例。

5. 登录模块设计, 通过和 Model 基类联合实现切换账号清理数据的功能。

6. 重构角色属性系统。

工作 2:

公司名: 成都乐曼多科技有限公司

入职时间: 2019.7-2023.7

部门: Fire 帧工作室

职位: Unity 客户端开发工程师

项目 1: 街篮 2 (基于帧同步的 3v3 街头篮球游戏) (上线)

项目使用框架: 帧同步, MVC, FSM, XLua

项目使用语言: C#, Lua

负责内容:

1. 编辑器开发: 熟练使用 Odin(以及 Unity 自带绘图接口)进行 Editor 工具开发, 其中包括项目构建工具、3D 模型时装穿插检测工具、Timeline 优化工具等....

2. 游戏功能开发: 游戏的各类活动开发、帧同步战斗内容开发.

3. 独立负责东南亚渠道开发，实现多国语言切换，sdk 接入。
4. 自动化导入配置表，使用 python 构建.xlsx 到 csv 的部分，然后在 Unity 中通过战斗标记分别导出成 c#配置和 lua 文件。
5. 维护资源管理系统，解决资源热更引起的问题。
6. 定位并解决线上 bug。
7. 配合 Jenkins 实现从 Unity 中导出 ios 的 Xcode 工程的流程。

项目 2：治水项目（基于 ECS 的 PC 沙盒建造类游戏）（预研）

项目使用框架：ECS

项目使用语言：C#

负责内容：

1. 映射玩家输入，使用位运算实现视角旋转，视角移动。
2. 采用工厂模式实现民意规则触发，执行，关闭。
3. 界面 UI。

自学内容：

1. Unity 资源管理，AB 资源，实现 Demo。
2. FSM 状态机，实现 Demo。
3. ECS 框架知识以及 Unity 的 DOTS 系统。
4. 常用寻路算法：A*，流场寻路。