

## 李冉

求职意向: U3D 客户端开发

年龄: 25 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

2019.7-至今

成都乐曼多科技有限公司

U3D 程序

负责项目: 街篮 2

项目特点: 基于帧同步引擎, 最大 3V3 实时对战的篮球竞技游戏。

项目角色: 核心客户端成员。

项目主要技术点: 帧同步, MVCS, 热更新, 全球多渠道多语言

使用语言: 熟练使用 C#, Lua 进行 Unity 开发, 使用 Java 和 OC 进行原生 SDK 的接入。

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, 其中包括资源优化工具、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. 项目框架维护: 内存占用优化、资源调优、项目框架功能扩展

4. 协助主程进行团队管理：在客户端小组内，负责功能开发的分配以及任务进度把控以及帮助小组成员成长。
5. 项目自动化开发：使用 Jenkins 实现项目的自动化部署。

## 项目 2：预研项目：（治水）。

项目技术：ECS 技术。

项目类型：PC 端沙盒建造游戏。

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和关闭。

## ☆ 自主学习

自主学习内容 1：Unity 资源管理，AB 资源，实现 Demo

自主学习内容 2：FSM 状态机，实现 Demo

自主学习内容 3：ECS 技术框架，Unity 中的 ECS 技术框架了解。

自主学习内容 4：流场寻路，实现 Demo

自主学习内容 5：消息机制，实现 Demo，使用的技术点：特性，反射。

自主学习内容 6：MVCS 框架。