

# 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：成都瓦弄科技有限公司

入职时间：2024.12-2025.6

职位：unity 高级开发工程师

项目：SLG 项目荒野国度（上线）

项目框架：状态同步，XLua,Addressable,

项目使用语言：C#

负责内容：

1. 大地图维护以及功能开发，包括大地图战斗表现，大地图代码整理以及优化，解决大地图偶现 bug 等。
2. 疑难 Bug 修改，在职期间解决了很多项目中遗留的疑难 bug，包括偶现出战队伍卡在主城城头无法返回，偶现大地图 HUD 展示错误等问题。
3. 战报功能优化，实现本地战报缓存机制，减少战报打开以及卡顿的问题。

4. 常见活动以及功能开发：英雄技能回收系统，城池外观商城。

## 工作 2:

**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：**

5. 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。

6. 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）。

7. 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。

8. 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。

9. 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。

## 10. 重构角色属性系统。

### 工作 3:

**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。