工作1：



**工作经历**

**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](mailto: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

公司名：成都瓦弄科技有限公司

入职时间：2024.12-至今

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,缓存池，对象池

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:

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。