



求职意向: 游戏开发工程师

姓名：蒋文定

出生年月:2000.01

政治面貌:共青团员

联系电话:

19866053208

电子邮件:

[20183220145@stumail.](mailto:20183220145@stumail.sztu.edu.cn)

sztu.edu.cn

现居地址:

深圳市宝安区

教育背景

毕业院校：深圳大学

2018.9 – 2022.6

最高学历：本科

专业：物联网工程

主修课程：数据结构与算法、算法设计与分析、线性代数、操作系统、计算机网络、C/C++课程、Python 语言程序设计、Java 程序设计、web 应用开发、电路分析、模拟电子技术、数字电子技术、数据库系统等。

职业技能

- 掌握 C#，了解常用的数据结构和算法，了解常用的设计模式，如单例模式，观察者模式等。
- 熟悉 Unity 引擎的使用，熟悉常用的插件，如使用 Addressables 打包，使用 Memory Profiler 查看内存消耗。
- 了解 Lua 语法，了解 Lua 和 C#之间的交互。

实习经历

公司名称:

安托山技术有限公司

2021.03-2021.07

测试实习生

- 对公司产品进行需求分析并独立编写测试用例和功能测试；。
- 学会与各部门交流，跟进开发等工作人员工作进度，合理安排测试计划。

项目经验

电梯运行困人故障实时监测系统设计:

项目描述: 利用 stm32 开发板收集电梯运行数据，对数据进行分析判断电梯运行状态和是否故障。本人主要参与工作有在电梯 canbus 数据中收集并筛选出对项目有用的部分，设计通过 nb-iot 传输的数据内容及格式，现场实际安装使用以及排查实际使用过程中出现的错误的原因。

自制简单游戏 demo:

实现功能：第三人称人物控制，有限状态机实现敌人 AI，敌人寻路，游戏保存、加载功能，简单的背包、装备、商店购买功能等。

RPG 游戏 demo:

实现功能：完整的库存系统（包括装备和道具的使用）、商店系统（购买和出售）、技能系统（简便添加新技能）、对话系统（可根据条件展示不同选择）、任务系统（接取和完成）、角色属性系统（属性点影响角色基础属性）。

游戏 demo 展示网站: [My Portfolio \(roooobot.github.io\)](https://roooobot.github.io)

自我评价

热爱游戏，玩过大量各种类型的游戏，包括但不限于饥荒、暖雪、Dota2、刺客信条系列、无主之地 3、炉石传说等。**想做出好游戏**，游戏不止是娱乐产品，也可以是艺术品。**积极学习新技术**，如了解并学习 Unity 推出的 DOTS、划时代的 HybridCLR 实现热更新等。

具有较强的责任心，学习能力强，有良好的合作精神和应变能力、沟通能力。