



求职意向: Unity3D 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

最高学历：本科

所学专业：物联网工程

主修课程：数据结构与算法、微机原理与接口技术、算法设计与分析、C/C++ 课程、模拟电子技术、数字电子技术、面向对象程序设计、概率论与数理统计、数据库系统、web 应用开发、计算机网络、操作系统等。

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

- 定位 bug，提交缺陷以及跟进 bug 的修复和回归。
- 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，设计分析电梯困人的算法，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。并且单独设计并开发一款基于 android 程序的关于电梯告警短信同步微信小程序，主要涉及 android 应用程序的前后端和微信小程序开发的前后端，独立完成相关需求分析，功能调试并进行项目答辩。

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，使用 Navigation 实现敌人寻路，游戏保存、加载功能，简单的背包、装备、商店购买功能等。这是游戏 demo 的网址: [RunningZombie by Roooobot \(itch.io\)](https://itch.io/game/runningzombie)

自我评价

热爱游戏，玩过大量各种类型的游戏，包含但不限于饥荒、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。