



基本信息

姓名：王郅骛

微信：DH18582598596

电话：18582598596

意向岗位：游戏客户端开发实习生

邮箱：WangZhiAo_W@outlook.com

教育背景

2021.09 – 2025.07

厦门大学

软件工程（本科）

主修课程：

C++，基础网络科学，计算机基础，计算机架构，软件工程，数据结构，操作系统，软件架构与设计模式，数据库，算法分析设计，面向对象建模，软件项目管理

选修课程：

计算机图形学，游戏设计与开发，C#，Java，人工智能

个人技能

- 熟练掌握 C#、Unity 引擎使用方法及生命周期，熟悉常用设计模式，具有良好代码风格
- 掌握常用算法和数据结构，具有严谨的逻辑思维
- 掌握使用 Git 和 SVN，能够严谨快速协作
- 掌握 TCP，UDP 等网络知识，掌握 Mirror 网络架构使用，能进行网络游戏开发
- 掌握 UGUI 和 UI Toolkit 使用方法，了解 GUI 优化方法
- 深入了解 A* 寻路算法底层原理，并掌握部分优化方法
- 了解 CPU、渲染、内存和网络等方面的性能监测与优化
- 了解编辑器工具开发
- 具有良好英语阅读能力，能够阅读官方文档，查找资料，浏览 Github、StackOverflow 等论坛的解决方案

实习经历

2024.01 - 2024.03

杭州液态喵网络科技有限公司 - 《Messy Up》

U3D 开发实习生

- 将部分本地交互逻辑通过 mirror 网络插件改为网络多人逻辑，例如：
 1. 判断延迟对游戏的影响，从而修改交互逻辑使其发生在客户端或服务端，并进行相互交流
 2. 利用 Rpc、Cmd 等接口实现在线聊天室系统。
 3. 通过研究底层代码，修复联机时角色初始化问题（先进入的玩家可以看到后加入的玩家，但后加入的看不到先加入的）
- 使用 Localization 插件 帮助策划写表实现本地化
- 与策划对接，实现策划需要的功能模块
例如幽灵敌人 AI，角色被场景中锤子砸扁，角色站在墙上时产生随机扰动
- 整理修复以前的 bug，利用各种设计模式修改代码
例如投掷物太快失效，敌人寻路出错反复移动

2023.09 - 2023.12 2D 类幸存者游戏 demo - 《Infinity Wizard》

- 使用 tile 等组件分层构建地图，设置渲染先后，与角色建立正确遮挡关系
- 使用状态机编辑敌人 ai，利用 A* Pathfinder 插件寻路
- 使用 UGUI 编辑状态栏。升级时弹出选择升级界面
- 使用对象池优化物体生成和隐藏
- 编写游戏设计文档

2023.09 - 2023.11 2D 类挺进地牢游戏 Demo - 《Dungeon Game》

- 实现了游戏 3C：
 1. 利用 Cinemachine 组件配合脚本实现相机跟随、瞄准偏移、开火抖动等功能。
 2. 导入角色资源，编写动画状态机，以及使用 Dotween 插件，让武器具备合理的动画以及可替换的材质。
 3. 通过状态机、事件系统等，编写角色移动，开火，后坐力，切换武器，拾取武器和消耗品等控制系统。
- 建立 UI 系统，通过遮罩等 UGUI 物体，显示血条，盾条，武器，子弹数等
- 建立商店和金币系统，让玩家可以从箱子，敌人获得金币，并在商店与物品交互从而购买所需道具
- 对象池系统优化物品和子弹生成
- 使用 RuleTile，使得放置普通地块能够自动变化边缘为设定的地块，加快地图编辑

2023.09 - 2023.10 BOOOM 暴造游戏制作大赛 - 《Date Plus》

- 使用 UGUI 实现剧情过渡
- 使用协程，实现异步加载场景
- 利用 InputSystem 实现多种操作方式，以及让玩家进行按键映射的修改
- 完成一个小游戏逻辑

[Infinity-Wizard](#)

[Dungeon-Game](#)

[Date Plus](#)