



姚佳鑫·

男

- ① 本科计算机专业（偏硬件），初期从事的是.net开发工程师，主WPF：和硬件对接的windows应用。期间担任过项目负责人，小组组长，也拿过2000人集团里面不到十个人的优秀员工奖以及多个项目群体奖。18年开始转行游戏，后入职波息湾。
- ② 在当前团队中多次获得优秀奖。一开始前后端均参与开发（后端当时做的业务部分），后面后端人员配置跟上后就只做前端开发。负责SDK等对外对接部分功能的开发，以及内部工具开发（表数据相关，地图数据相关），同时跟进处理疑难bug，闪退卡顿问题的优化。
- ③ C#基础扎实，多线程，反射，gc等等知识点的掌握。
- ④ 积极学习多种设计模式，如MEF，aop&ioc，MVVM，MVC，IoDH（单例实现），ECS等。
- ⑤ 拥有个人博客 <https://yaojiaxinpc.github.io/>

手机 13580519427

QQ 659771655

邮箱 659771655@qq.com 微信 13580519427

教育背景

2012-09 至 2016-06 **广东工业大学** 电子信息工程 | 本科

工作经历

2021-03 至今 **益世界（主体变更）**

Unity开发工程师

目前本人主要处理港澳台等多语言版本的开发，负责SDK对接，主导UI更新。

2019-01 至 2021-03 **广州波息湾网络科技有限公司（4399子公司）**

Unity开发工程师

主导开发，主要是UI部分功能，以及SDK对接：

- 1) 英雄养成系统：进阶觉醒、委任以及技能等相关系统。
- 2) 联盟系统：成员管理，科技升级，官职分配和相关权限预览。
- 3) 好友系统：聊天系统，个人信息页面。
- 4) 充值相关（SDK对接，内部仿真实充值实现的GM系统），充值活动相关界面。
- 5) 工具部分开发：byte数据反射工具（不运行unity下能导出数据到txt），表数据统计校验工具（文字采集，用于多语言快速切换的处理；id校验，用于检查数据的有效性）。
- 6) SDK的安卓部分对接，和C#部分的接口抽象。

协助开发：

地图相关功能（视野算法的优化），地图数据解析存储优化。

2016-03 至 2018-04 **高新兴科技集团股份有限公司（已上市）**

WPF工程师

研发核心团队成员

项目经历

2019-01 至今 **还在研发中的Slg游戏**

该项目中本人主要承担英雄养成系统，联盟系统，好友模块，部分限时活动，以及工具开发和性能优化：

- 1) 英雄养成系统，抽象构建一套英雄属性数据结构，处理数据的增量更新和主次结构调整（区分哪些属性需要实时同步更新，减轻数据接收发送的压力）；由于有该英雄养成数据结构，相关界面并不用因为不时增加的属性而频繁修改代码，做到开闭原则开发。
- 2) 联盟系统，引入循环列表解决界面打开卡顿问题。
- 3) 好友系统，引入DFA屏蔽字算法处理聊天系统；通过从联盟，聊天信息等协议中解析出来的用户信息，前端提前缓存用户信息，在列表相关的界面能先显示缓存，再更新成服务端数据，避免数据接收快慢导致的显示卡顿问题。
- 4) 限时活动，处理过由于需要切换地图，解析地图数据时候程序内存溢出的问题（地图数据存储的优化）。

- 5) 导表工具二次开发（反射byte数据为txt，便于svn比较），相关数据采集分析工具（文字统计工具，id校验工具）。
- 6) 性能优化：
 - ① 排查并处理开界面黑屏卡顿问题
 - ② 优化拖动地图卡顿问题（引入算法将复杂度从6n降到n，gc降低2/3)
 - ③ 内存泄露排查（lua引用释放问题，委托释放问题）

2016-03 至
2018-04

传统行业部分

- ① 铁塔OMC（公司首个过亿项目）：软件部分负责人，处理数据接收、统计、分析。
- ② 高点监控系统（核心项目）：核心开发成员，WPF和Winform语言开发。
- ③ 岗哨一体机：展示软件部分负责人，处理硬件设备对接，第三方服务对接，内部系统接入等等。

职业技能

Unity 掌握 C# 熟练