



邵永刚

求职意向

C#软件开发

电话

132 7979 4549

邮箱

1954053508@qq.com

技能特长

C#

Unity / UE4

Git / MySQL

TCP/IP

C / C++ / Java / Lua

3DMax / Maya / Zbush

RizomUV / Substance

Photoshop

MVC / MVVM 设计模式



作品集

教育背景

2019.09-2023.06

浙江理工大学

数字媒体技术 | 本科

• 2021.12 — 学习优秀奖学金

• 2021.09 — 博客编写

主修课程：面向对象程序设计、数据库原理与应用、数据结构与算法、计算机网络、计算机组成原理、计算机图形学、动画设计与制作、游戏设计与开发。

工作经历

2022.11-2023.04

尼禄（杭州）软件有限公司 C#软件开发

工作描述：

- Window 客户端产品的研发及维护，配合测试人员修改相应的程序 Bug；
- 制作 C#小程序实现 MySQL 数据库的批量增删改查、导出 Excel；
- 参与 WPF 软件开发，制作画板工具，UI 界面的迭代；
- 参与网络通讯 TCP/IP (Socket)、Http 请求的编写。

2021.11-2022.10

杭州芯控智能科技有限公司 U3D 开发工程师

工作描述：

- PBR 流程实现模型的渲染与规范化处理；
- U3D 虚拟仿真软件的开发，参数化模型脚本编写；
- 编写编辑器工具，UI(UGUI)功能的开发；
- 模型脚本项目的架构设计及开发，使用 Json 配置文件读取数据。

项目经历

2022.11-2023.04

雨燕投屏

C#软件开发

软件介绍：可以将手机、电脑等设备上的内容投射到电视、电脑等大屏幕上观看。

我的职责：

- 使用 WPF 框架，负责 PC 端投屏的开发与维护；
- 用户数据收集，通过 API 发送至服务器；
- 用户界面的迭代，与部分用户交互代码编写；
- 采用 MVVM 设计模式，设计并开发投屏页面的画板功能。

2022.02-2022.10

Factory Steam

U3D 开发 (C#)

软件介绍：使用 WPF 与 Unity 结合，是一款机械自动化的仿真软件。

我的职责：

- 模型坐标、面数、材质等处理，制作 UGUI 界面采用 MVC 设计模式；
- 设计并开发模型合并脚本，参数化脚本；
- 开发 Unity 编辑器插件，用于自定义快速创建软件所需 Json 文件。