

王金一

☎ 185-8567-4215 | ✉ wjy_banyan@163.com | 年龄: 24 岁



求职意向: Unreal 游戏客户端开发

专业技能

编程语言 熟悉 C++, 熟悉 TypeScript

游戏开发 熟悉 Unreal 引擎, 能够灵活将一些设计模式和编程思想融入实际业务开发中

工作经历

兽猎突袭 - 英雄技能射击游戏

客户端工程师

金山世游

2023.07 - 2025.07

- 参与了游戏从 0 - 1 的上线流程
- 战斗
 - 负责武器系统的日常开发与维护, 重构准星系统支持不同武器下不同状态的准星样式组合配置, 完成配件、属性等的支持
 - 完善武器系统的导表检查, 开发武器渲图调试工具
 - 负责开发区域划分系统的开发
 - 负责接入 EQS, 构建导航网格; 负责 AI 的感知系统, 行为树节点开发与维护, 以及难度分级与阵营差异化开发
- 玩法
 - 负责濒死救援玩法的开发与维护
 - 负责中立资源争夺玩法的开发与维护
 - 负责挂机判定、弹药补给点等玩法的开发与维护
- UI
 - 开发了一些 UI 的通用控件, 例如通用按钮、通用导航栏, 通用跳转按钮等
 - 负责游戏外一些 UI 系统的开发, 例如活动系统、通行证、个人生涯、武器系统和武器个性化等
 - 构建 UIManager 栈式管理系统, 采用节点化跳转机制支持 UI 灵活切换
- 其他
 - 负责设置系统框架以及 UI 的开发与维护
 - 负责开发并维护 Notify、激励系统、战绩表、击杀信息, 其中战绩表和击杀信息支持根据玩法配置样式
 - 负责任务系统、成就系统的开发, 实现游戏内根据配置文件追踪任务、成就目标的达成
 - 开发了游戏内外的时间追踪管理系统, 保证了与服务端的时间同步, 且支持注册、通知等功能

项目经验

架构设计 构建 UIManager 栈式管理系统, 清晰管理游戏内外 UI

时间追踪管理系统的开发采用了时间轮算法, 减少了 Timer 的调度开销

采用节点化编程思想开发跳转、挂机判定等, 提高开发与后期维护效率

业务能力 开发武器渲图调试工具链, 完善武器系统导表自动化检查流程, 降低策划配置成本

采用事件驱动机制, 通过配置的方式在一周内开发完成 92+ 成就追踪

在开发过程中能够快速定位和解决问题, 维护武器系统期间高效修复 Bug

开发过程中积极突破自身, 接入 EQS 解决 AI 战斗和占领时的位置选择

团队协作 为实习生写需求拆分, 并带领实习生完成业务开发

与策划、美术针对需求进行有效沟通, 完成共创

教育经历

湖北工业大学

自动化专业

本科

2019.09 - 2023.06

- 2021 年全国大学生数学建模竞赛湖北赛区二等奖