

陈.....

男 | 年龄:岁 |

求职意向: ... | 期望城市:

教育经历

湖南..... 本科 通信工程 2021-2025

社交主页

<https://space.bilibili.com/266967608>

<https://ancientelement.gitee.io/>

个人优势

- 1、熟练掌握 Unity3D 游戏开发;
- 2、熟练掌握网络通信相关知识;
- 3、逻辑清晰, 熟悉 C#, 了解 C++, 熟悉面向对象;
- 4、熟悉 lua 语言, 熟悉 lua 热更新开发流程;
- 6、熟练掌握项目相关工具、编辑器工具扩展的开发;
- 7、熟悉 UnityShader 编程;
- 8、熟悉计算图形学知识, 有相关学习开发经验;

项目经历

纯socket实现联机对战游戏 开发 2023.11-2023.11

游戏计划书: <https://ancientelement.gitee.io/2023/11/07/unity/Unity3d网络开发实战（第二版）/3D坦克大战计划书/>

简介: 一款多人联机的坦克世界大战游戏

技术:

- 1.使用以 Protobuf 作为传输协议
- 2.完善的 TCP 服务器网络框架与 TCP 客户端框架
- 3.实现基本分包粘包
- 4.使用消息监听使得网络传输与逻辑相分离
- 5.实现心跳机制检测客户端离线

技能编辑器 开发 2023.07-2023.10

视频链接: <https://www.bilibili.com/video/BV15u4y1m7Hm>

简介:

易于编辑与使用的 Unity 技能编辑器

技术:

- 1.播放技能动画、特效、音效, 生成轨道数据
- 2.可视化攻击检测范围

3.在编辑器模式下可以编辑动画时长、人物位置、特效位置、音效时机、攻击检测范围

4.使用工具自动生成自定义轨道、自动生成 Inspector 面板方便后续开发

5.在 runtime 根据生成的轨道数据播放技能动画、特效、音效、打开伤害检测

可视化脚本状态机 开发

2022.07-2023.10

1.界面采用IMGUI，仿照Unity动画状态机

2.可更换状态脚本驱动方式，比如lua驱动

3.由参数控制过渡，使用效果与Unity动画状态机一致

游戏框架 开发

2022.06-2023.10

1.对象池系统：包含 GameObject 对象池、普通C#对象池，用 Addressable 实例化的游戏对象可自动释放。

2.事件系统：对观察者模式的封装，方便地进行全局事件监听和触发

3.资源系统：采用 Resources和 Addressable 两种方式，异步采用 UniTask 可切换为非 UniTask 版本

4.MonoManager：为不继承 MonoBehaviour 的类提供生命周期函数、协程

5.音效系统：播放3D音效、背景音乐，用 Addressable 取出 AudioClip 可自动释放。

6.存档系统：多存档系统，采用二进制存储

7.UI 系统：方便地显示关闭面板，自动获取 UIBehaviour

8.场景系统：对场景加载进行封装，广播场景加载进度

9.Excel 工具：Excel转ScriptableObject