

# RESUME



個人簡介

姓名:石海廷



我的  
Github

個人資料  
駕駛執照  
手機

♂ 男,26歲

機車,汽車

0938392505

E\_mail as4303518@  
gmail.com

聯絡時間

手機 10:00~~21:00

希望職稱

遊戲企劃,遊戲程式設計

學歷

嘉南藥理大學多媒體設計

通訊地址

台南市永康區龍埔街430巷35  
弄18號

## 自傳

### Past 1.個人概述:

個人認為自己還算老實不抽菸,不喝酒,也無不良紀錄,大學與同學相處融洽,雖然不及廣泛的交友圈,但也擁有幾位知心朋友可以交流,本身對腳本企畫及故事發想有興趣,所以從國中就開始自寫小說,雖然還未有投稿經歷,但在校期間的文筆寫作方面,作文成績也還算可圈可點。

### 2.程式撰寫發跡:

大學面臨專題分組,組別的決策是遊戲製作方面,礙於組別缺少遊戲的工程師,於是我利用大三那一年暑假,自學C#程式語言,因為本身也對製作遊戲及邏輯思考的面向擁有濃厚興趣,一方面也在專題壓力背後推波助瀾的情況下,學會看懂C#,並熟用Unity3D,Adobe Ai兩套軟體。

### 2018 3.遊戲程式編撰歷程:

專題製作Fight & Defense(附件3:2D塔防遊戲:結合市面兩種塔防的玩法。)

2019 大四那年有榮幸承接過學校營養保健系委託,並協助製作小遊戲的案子。(附件2:眼明手快。)

2022 爾後利用閒暇之餘,耗時3個月的時間開發一款休閒類的手遊Flappy Bee Fly(附件1:BEE FLY。)

內含:陷阱的演算法,Google play的SDK串接,商店,成就(任務),遊戲ADS(廣告),遊戲IAP(遊戲產品),世界Now 排名,Shader Graph,2D骨架,2D陰影,並理解伺服器端與客戶端的基礎框架。

## 專長

### 擅長工具

作業系統:Android  
辦公室應用類:Excel,PowerPoint,Word  
遊戲設計類:Unity3D  
影像處理類:Adobe:Photoshop,  
illustrator,premirre  
程式設計類:C#,Git  
網頁技術類:Html,CSS  
繪畫軟體:Paint studio

## 興趣

平時喜歡玩遊戲,聽音樂,也好於編寫劇情與腳本發想,人生目標是做出一款風靡萬巷的遊戲。

## 工作經歷

2018.07

2018.09



### 實習員(在學期間，暑假)

愛迪斯科技股份有限公司 (多媒體相關業1~30人)

(學習虛擬實境，虛擬偶像，影片剪輯，配音等，使用軟體:iclon7)

2019.09

2019.11



### 雜貨課

愛買台南店 (食品雜貨零售業30~100人)

(零食上下架，打調撥，貼價卡，整貨，理貨，補貨。)

2020.02

2021.07



### 倉庫管理人員

亮宇貿易股份有限公司 (汽機車配件零售業30~100人)

(品檢，打調撥，倉儲物流作業。)

## 語言能力

### 中文

聽:精通|說:精通|讀:精通|寫:中等|

### 台語

中等

### 英文

聽:略懂|說:略懂|讀:略懂|寫:略懂|

### 日文

聽:略懂|說:略懂|讀:略懂|寫:略懂|

## 附件作品

附件1:



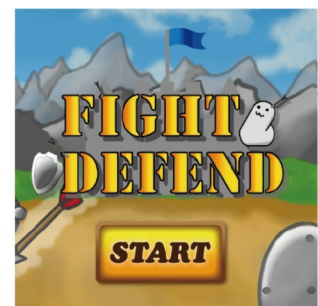
自製上架遊戲:Bee Fly

附件2:



學校委託案子:眼明手快

附件3:



專題製作:攻與防



遊戲視窗會隨著玩家手機的比例做調整，遊戲也會根據玩家暫離視窗而自動暫停。

## 角色商店

玩家可以跟隨自己的喜好利用遊戲內收集的金幣購買與選擇角色，也可使用現實世界的貨幣購買遊戲金幣或消除廣告。



## 成就任務



藉由條件與獎勵來增加遊戲的趣味性，挑起玩家的好奇心與求勝慾，完成任務後可以解鎖任務對話，內有隱藏成就，完成後會自動解鎖，當所有成就解鎖完成，會跳出完成動畫，在遊戲內完成任務，成就提示也會從上方顯示。

語言切換 登出 分享 排名 靜音



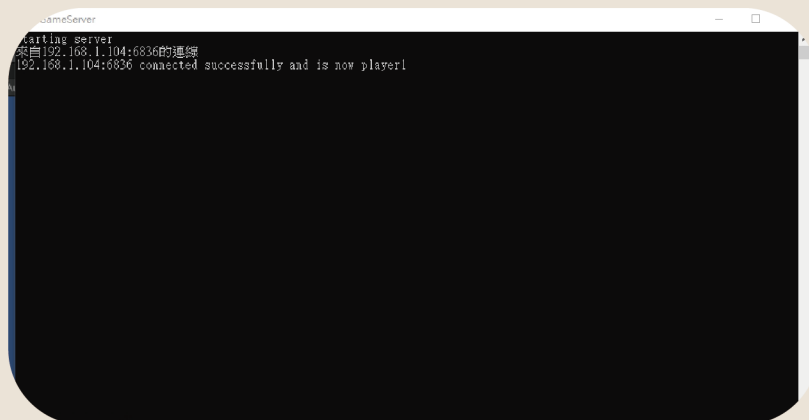


## 客戶端登入系統(TCP簡單實作。)

客戶端藉由TCP傳送請求，  
連接伺服器端口，數據(帳號，密碼)打包成字節，並且傳送到伺服器核對確認。

## 伺服器端接收數據

伺服器端接收客戶端結果，  
核對數據，並把結果傳回給客戶端。



作品腳本傳送門