**个人简历**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓 名** | |  | **性 别** |  | **出 生年 月** |  | **政 治面 貌** |  |
| **毕 业院 校** | |  | | | **学 历** |  | **专 业** |  |
| **联 系电 话** | |  | | | **Emai** |  | **通 讯地 址** |  |
| **主要学习和工作经历：** | | | | | | | | |
| **何时何地获得何种奖励或荣誉：** | | | | | | | | |
| **工作经历：** | | | | | | | | |
| **择 业目 标** | **C/C++、Unity3D** | | | | | | | |
| **计算机水平**： | | | | | | | | |
| **专业技能：**    开发语言：C/C++、以及汇编语言；    游戏引擎：Unity3D    开发工具：Visual studio 2010    内存管理机制：对内存泄露、野指针、引用计数的原理有深刻的理解    面向对象：封装、继承、多态、重载以及虚函数的原理    Windows API环境下编写多线程，各种线程同步对象的使用；    软件工程，OOA，OOP，OOD    socket网络编程进行网络通讯应用程序的设计和开发的能力；    开发文档：编写项目开发文档（设计文档、需求文档）、设计UML图、用Visio流程图来设计程序 | | | | | | | | |
| **项目经验：**    **消灭星星（手游）**  **开发工具：Visual studio 2010**  **开发语言：C#**  **游戏引擎：Unity3D**  **项目描述：**  1、消灭星星小游戏，单人游戏  **项目分工：**消灭星星项目的设计以及所有功能实现  **开发技能：**   1. 用5颗不同颜色的星星图片作为对象 2. 用Instantiate()克隆出100个星星对象 3. 在克隆时,修改各自的坐标值,排列出10\*10的布局 4. 用GameObject二维数组保存每一个对象 5. 给每个星星对象添加碰撞体，在OnMouseUp()中获取用Input.mousePosition获取鼠标（触摸）的坐标 6. 将坐标装换成二维数组的下标 7. 在数组中查找相邻位置对象是否颜色一样 8. 记录待消除的对象,进行消除 9. 实现下落,左移 10. 进行计分,过关判断,处理 11. 搭建安卓环境，将游戏导成APK放到手机中使用。   **项目心得：**熟悉Unity3D引擎，并用其完成项目。  **多线程买票（控制台项目）**  **开发工具：Visual studio 2010（c++）**  **开发语言：c++**  **项目描述：**  1、 利用多线程实现多个售票员同时卖票  2、 通过使用同步对象实现不重票、漏票、跳票等等  **开发技能：**  1、  多线程  a)   用CreateThread()创建线程  b)   分别用SuspendThread、ResumeThread、TerminateThread来挂起、恢复、关闭线程  c)   用WaitForMultipleObjects等待线程结束  d)   封装线程  e)   卖票程序继承自封装好的线程  2、  用汇编语句编写卖票号增加的语句  3、  同步对象  a)   分别用InitializeCriticalSection来初始化临界区  b)   用EnterCriticalSection进入临界区  c)   分别用LeaveCriticalSection来离开各个临界区  d)   通过DeleteCriticalSection关闭临界区  4、  封装同步对象隐藏用户对SDK的操作，比如（什么时候开始、结束同步对象）  5、  调用封装好的同步对象，实现不跳票、不卖重票等等  **责任描述：**担任多线程模块 | | | | | | | | |
| **自我评价：**  忠实诚信,讲原则，说到做到，决不推卸责任；有自制力，做事情始终坚持有始有终，从不半途而废；肯学习,有问题不逃避,愿意虚心向他人学习, 勤奋好学、脚踏实地，有较强的团队精神,工作积极进取,态度认真 | | | | | | | | |
| **大学所学课程：** | | | | | | | | |

项目截图

1. 消灭星星

