

侯景波

📞 15736268715 · ✉ chaomengop@163.com ·

👤 个人信息

- 男，2000 年出生
- 工作经验：1年内

🎓 教育经历

- 学士，重庆科技大学，计算机科学与技术专业，2019.9~2023.7

🧰 专业技能

- 一年游戏开发工作经验，参与两款上架游戏的开发
- 了解同步技术，帧同步 & 状态同步
- 熟悉ab打包流程，了解ab框架，ui框架，会基本实现，并在项目中灵活使用
- 熟悉常用插件DoTween，Odin，Luban等
- 熟悉编辑器开发，编写工具，减少项目开发流程
- 熟悉GameFrameWork框架
- 掌握C#和lua的基本使用
- 了解基本的图形学原理，会实现软渲染器以及常用的2D shader的效果，了解渲染流程

🧰 工作经历

- 2024-03~至今 武汉夜琪网络有限公司
- 2023-03~2023-05 杭州万匠游戏

🧰 项目经历

• 2024-03~至今

休闲微信小游戏：<重返荣耀>（已上线）

项目简介：类MonopolyGo休闲小游戏，主要玩法是投掷骰子，参考《海盗来了》，升级自家建筑，不断地获取资源提高财富等级

- 负责主要模块的开发，包括网络模块，ui模块，对象池，资源加载回收，打包模块
- 实现了UI框架，分层，表现与逻辑分离，ui打开弹出队列堆栈管理，ui属性配置
- 实现了ab加载框架，引用技术，打包粒度控制，自动回收
- 负责微信平台打包发布sdk接入，解决webgl平台常见问题
- 负责项目工具的开发，打包工具/无限滚动/替换资源工具
- 实现了包体优化，字体裁剪，UI优化
- 实现了屏幕模糊，置灰，圆角 shader效果

工具合集: <https://github.com/charish-cl/Markdown-Resume/blob/master/%E5%B7%A5%E5%85%B7/README.md>

- **2023-03~2023-05**

负责类幸存者游戏: <重返深渊> (已上线)

项目简介: 类吸血鬼幸存者, 割草

- 进行版本迭代,实习期间主要学习了DOTS0.5的基本使用
- 在原有Buff系统的基础上完成新的buff,加深了对ECS相关概念的理解

个人评价

<炉石传说> 老玩家,喜欢玩[荒野大镖客2:救赎](#),<只狼>等神作.

做事认真负责,自学能力尚可,英语数学尚可,经常阅读代码