

### <<< 个人信息

---

姓 名：彭志发

性 别：男

出生年月：2002 年 10 月

联系电话：14758503538

最高学历：大学专科

邮 箱：[3126519212@qq.com](mailto:3126519212@qq.com)

作品集：<https://www.alipan.com/s/YdeUquykUqY>



### <<< 教育背景

---

毕业院校：深圳职业技术大学 所属学院：人工智能学院 所属专业：虚拟现实技术应用 (VR)

主修课程：计算机应用基础、C++/C#程序设计、Blender3D 建模、Unity3D 游戏开发、UE 引擎场景制作、AR、MR 技术开发，数字孪生应用开发、网络基础及综合开发、计算机图形渲染、全景制作技术。

### <<< 技 能

---

专业技能：

编程语言：C++、C#、TypeScript

工具：Unity, Cocos, 剪映, Blender 引擎, UE 引擎, Microsoft Office, PS

专业知识： HTML5、CSS ,单反相机的使用与无人机的操控 ,网络基础与搭建

软技能： 解决问题能力、学习能力强，有责任心、抗压能力强

### <<< 实习经历

---

网络销售：线上沟通客户咨询意向，推销产品，联系与维护客户。

### <<< 项目经历

---

毕业设计：《涂鸦跳跳》-Unity2D 平台跳跃游戏 |个人独立项目 | 负责游戏全流程程序开发

主要功能：

基于 Unity Rigidbody2D 和 Collider 设计实现：角色物理移动、跳跃及精确手感调优；  
利用 Tilemap 设计关卡，“开发各类机关逻辑”（移动/消失平台、弹簧、陷阱、敌人基础 AI）

构建游戏核心循环与“状态管理”（场景切换、开始/暂停/结束、胜利/失败判定）

开发 UI 系统（菜单、HUD）及数据持久化功能（保存进度）

实现“物品收集、生命值/伤害判定”系统

整合美术资源，控制动画播放；进行基础性能优化（对象池管理）

课程设计：《大战僵尸玩偶》Unity3D 动作游戏 |个人独立项目 | 负责游戏全流程程序开发

主要功能：

敌人的 AI 自动追踪、主角的射线攻击、实现“生命值/伤害判定”系统、  
角色交互系统等