

董子雄

个人简历

☎ 150-0103-0396

✉ jasondong1230@outlook.com



教育背景

14.09–17.04 北京邮电大学, 工学硕士, 计算机科学与技术.

主修课程: 算法分析与设计、数据结构、操作系统、机器学习等

11.09–13.06 河北科技大学, 工学学士, 计算机科学与技术.

主修课程: 数据结构、C/C++ 语言、计算机网络、操作系统、数据库应用技术等

工作经历

17.04–20.01 搜狐畅游, 游戏开发工程师.

工作职责: 参与游戏功能的需求分析、结构设计、组件的编码开发与维护, 包括游戏服务器与客户端的战斗系统、功能系统、自动化工具等。

专业技能

掌握 C/C++, STL, 数据结构及算法

熟悉 MySQL, Linux Shell, 操作系统, 计算机网络等相关知识

了解 Python, Go, Redis

熟悉软件开发过程、团队开发和团队间的沟通交流

项目经历

18.07–20.01 卡牌 MMORPG 手游.

主要工作: 参与游戏中战斗功能的需求分析, 确定实现方案、数据结构设计、模块划分、组件的编码开发工作及性能优化等。具体包括技能、Buff、卡牌等核心战斗系统, 客户端动画系统、资源管理系统的开发与维护。

参与游戏系统功能的开发与维护, 包括物品子系统、关卡、副本等系统的开发与维护。

技术重点: 使用 C++ 进行服务端的功能开发, 保证组件的可复用性与扩展性, 优化模块的性能与稳定性。抽象业务逻辑中的功能点, 在保证性能的前提下, 编写成较为通用的功能组件, 避免相似功能的重复开发, 减少团队开发成本。

17.04–18.06 蛮荒搜神记端游.

主要工作: 参与游戏功能的开发, 包括使用 MVC 模式进行 UI 及相应功能模块开发, 开发维护商城系统、成就系统等, 也参与一些子功能的开发如改名、二级密码等小型系统。

技术重点: 在项目已有架构及规范的基础上进行功能开发, 保证功能模块的性能与稳定。满足玩家体验与策划需求的同时, 规避技术风险。

自我评价

- 具有较强的自学和动手能力，喜欢动脑的事情，做事认真负责，有良好的团队合作精神和较强的沟通能力。
- 希望在以后的工作中，广度上拓宽自己的技术栈，深度上学习掌握更多关于计算机和软件工程的高级知识和数据结构算法，接受有挑战的工作内容。