

董子雄

个人简历



☎ 150-0103-0396

✉ jasondong1230@outlook.com

求职意向

期望职位 后端开发工程师.

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.

11.09–13.06 河北科技大学, 工学学士, 计算机科学与技术.

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

熟悉常用算法及数据结构, 熟悉网络编程、多线程编程, 了解 Linux 常用命令。

熟练使用 C/C++ 进行开发, 熟悉 STL, 了解内存模型与 C++11。

熟悉 MySQL 数据库, 了解索引、锁、事务机制。了解 Redis。

熟悉常用设计模式。

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, 在研手游.

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, 已上线端游.

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。