

胡登辉

男 | 年龄：29岁 | ☎ 15101041907 | ✉ 15101041907@163.com
6年工作经验 | 求职意向：U3D | 期望薪资：18-20K | 期望城市：杭州



个人优势

熟悉 unity UGUI , AI 模块。
熟悉设计模式，数据结构和算法。
熟悉常用编程c#，lua 语言。
熟悉 unity 相关优化技术。
了解 ECS 框架。

工作经历

杭州十勇士网络科技有限公司 C# 2020.11-2023.02

内容:

- 1.独立负责客户端功能开发，规划项目中的系统和功能点。
- 2.负责项目中子游戏的开发，为游戏编写 shader，提升游戏的画面表现。
- 3.编写游戏的编辑器工具，提升策划配置效率以及灵活性。
- 4.针对移动平台对游戏进行性能优化，主要包括包体大小和贴图优化。
- 5.热更新部署。

业绩:

- 1.游戏框架采用 mvc 模式，降低代码耦合。
- 2.添加动画相关配置工具对动画进行分类。
- 3.解决游戏中加载细胞数量过多引起的卡顿问题。
- 4.添加 UI 通用辅助工具，增加了客户端开发效率。

杭州多乐网络科技有限公司 U3D 2019.05-2020.11

- 1.制定美术标准，检查美术上传资源。（编辑器内有导入资源后处理工具制作）
- 2.客户端系统功能开发和维护。
- 3.后期优化处理。

北京英雄互娱科技有限公司 U3D 2017.07-2019.04

1. 独立负责游戏中 UI 系统功能开发。
- 2.负责 sdk 的接入。

项目经历

球球大作战 客户端开发 2022.04-2022.12

游戏是一款二次元模拟养成游戏，和球球英雄的玩法类似，游戏内还接入了类似贪吃蛇，泡泡龙玩法的休闲游戏供玩家选择，玩家可以通过不同的休闲游戏提升球球的属性，基于 Socket，TCP/IP 协议实现客户端与服务器的连接与通信。

其中细节处理：

- 1.UI 界面使用 ugui 搭建。

- 2.UI 基类添加面板的相关操作动效。
- 3.UI 界面采用 canvas 透明度来控制显示和隐藏，对于需要销毁的界面添加计时器延迟销毁。
- 4.修改 shader 的渲染区域解决项目中存在的特效穿层问题。
- 5.使用无限循环列表统一解决滑动列表卡顿问题。
- 6.UI 代码框架采用 MVC 模式实现数据和显示分离。

工作细胞 客户端开发

2020.11-2022.04

工作细胞是一款策略经营类的养成游戏，游戏以漫画作品工作细胞为主题，和端游邪恶天才玩法类似，框架结构基于 xlua，所有 ai 模块均采用行为树。

其中细节处理：

- 1.战斗模块功能开发，实现碰撞检测逻辑。
- 2.使用行为树进行细胞 ai 功能开发。
- 3.细胞 ai 交互和中台匹配机制采用工厂模式处理。
- 4.细胞采用A*算法寻路，实现区域随机取点算法。
- 5.实现渲染与逻辑分离技术处理大量 AI 加载卡顿问题
- 6.接入热更新文件上传和下载功能（用阿里云 OSS）。

阴阳师2之晴明传 客户端开发

2019.05-2020.11

该游戏以《源氏物语》中的平安时代为背景，讲述了阴阳师晴明于人鬼交织中，探寻自身记忆的故事，是一款 MMO 多人在线 RPG 类型的游戏，通过杀怪做任务获取经验，战斗玩法主要以 pvp，pve 回合制为主。

- 1.使用 UGUI 实现游戏的 UI 界面
- 2.使用批处理技术优化 DrawCall
- 3.使用 LightMap 灯光贴图技术优化渲染
- 4.使用 LOD 层级细节技术实现大场景物体的优化
- 5.网络通信协议使用 protobuf。心跳包和断线重连机制。PVP 战斗采用状态同步机制。

教育经历

河南大学 本科 网络工程

2013-2017

在校期间积极参加社团活动，在大三时候对游戏产生浓厚的兴趣，并且利用业余时间自学unity

资格证书

大学英语四级