

郑鹏飞

男 26 岁(1996 年 2 月) 5 年 工作经验 本科

现居住地: 上海

手机: 13945017658

E-mail: 451104485@qq.com



教育经历

2014.09 - 2018.06 哈尔滨信息工程学院 软件工程 本科

专业技能

OOP 与编程思想较为清晰

熟练使用 C# 各种设计模式

熟练使用 Unity 中 UGUI 各项组件

熟悉 Python、Lua

熟悉安卓原生 java 代码以供程序使用

了解有关 ShaderGraph 渲染

熟悉有关 FairyGui 相关 UI 制作

熟悉有关 Strangeloc, Loxodon 相关框架,了解 MVC 相应构建模式,对设计模式有一定的理解

接入华为原生 SDK

制作各种可供产品和策划使用的工具

研究各种算法神经网络, 遗传算法, A 星寻路等

工作经历

2022.6-2023.1 粒界(上海)信息科技有限公司

- 工作描述:
- 1.根据需求制作相应游戏游戏逻辑
 - 2.与德国团队沟通双引擎之间异常问题
 - 3.制作流程相关工具内容
 - 4.将引擎中 bug 进行校验, 并调整内容

2022.03-2022.6 上海星阑信息科技有限公司

- 工作描述:
- 1.根据需求接入 sdk
 - 2.实现游戏玩法和逻辑需求
 - 3.开发制作相应的工具
 - 4.实现一些有关算法相关内容

2021.02-2022.02 上海爱护智能科技有限公司

- 工作描述:
- 1.负责研发公司应用软件的模块设计、开发和交付
 - 2.负责编码, 功能性单元测试
 - 3.按照功能组件的详细设计
 - 4.对相关软件工程师的代码进行审核

2019.03-2021.2 深圳星野信息有限公司

- 工作描述:
- 1.负责研发公司应用软件的模块设计、开发和交付
 - 2.参与与其业务相关的需求变更评审
 - 3.完成上级交办的其他事宜
 - 4.编写技术设计说明文档

2017.09-2019.3 创意元素有限公司

工作描述: 该公司属于棋牌订制开发公司, 负责麻将的部分功能开发与斗地主开发. 在公司现有的程序基础上更改并增加相应的功能, 开发过保定星云麻将, 保定麻将, 涞欢聚麻将, 古耿麻将, 与斗地主的逻辑与流程开发, 除麻将中的具体逻辑外, 还开发了抽奖功能, 宝箱功能, 积分系统, 兑奖系统, 增加聊天系统, 增加相关游戏与后台相关通讯, 与安卓之间的通讯, 接入相关 SDK, 实现安卓与项目之间的连通, 以及有关子功能的实现.

项目经历

C 端工具

项目描述:

1. 实现登录模块, 根据相应数据实现登录
2. 实现捏脸内容, 改变骨骼点来实现脸部内容修改
3. 实现引擎内部视频渲染上传等内容, 引用 ffmpeg 将数据上传到 oss 并进行处理

Sweech 甜芝士火星版元宇宙交互

项目描述:

1. 实现登录模块, 写安卓原生代码, 并接入相应 sdk.
2. 实现防沉迷和强制更新等模块.
3. 负责捏脸模块, 可实现自定义捏脸以及特征点整体捏脸等功能 (类超级 QQ 秀)

RTS 独立游戏

项目描述:

1. UI 框架搭建以及相应功能实现
2. 寻路相关功能
3. 怪物逻辑 AI 实现
4. 接入相关安卓 SDK 以及写安卓原生部分代码
5. 写编辑器拓展和制作一些策划所需相应工具
6. 协助搭建 lua 框架
7. 制作导表工具

振逸红中麻将

项目描述:

1. 根据麻将逻辑拓展麻将玩法.
2. 实现聊天功能, 语音, 表情等, 用安卓原生编写, 然后由 unity 调用
3. 实现积分与抽奖功能, 表现为轮盘与格子跳转.
4. 实现俱乐部功能, 让玩家根据各自的俱乐部来选取玩法方式.
4. 实现有关斗地主相关逻辑.

华为 AR 导航

项目描述:

1. 接入有关华为 AREngine 和谷歌 ARCore 的 SDK.
2. 接入有关 2d 地图的自研 SDK, 并实现安卓与 Unity 之间通讯
3. 根据华为算法写相应的算法进行换算, 并进行二次处理.
4. 根据获取到的 3d 与 2d 数据点获取到导航数据, 并根据导航数据制作导航功能.
5. 制作有关地形相关透明遮挡, 实现虚实结合
6. 根据算法制作相关有关不同算法和分辨率等功能切换
7. 在导航的同时, 上传相应的数据, 对服务器上的数据进行校正, 并同步更新
8. 做分区功能, 将相应的区域和导航和众包做区分

卓越店云服务

项目描述:

1. 流水屏交互:通过接口调取相应的数据,然后大屏小屏同步相关内容,大小屏调用不同的 SDK,实现不同的接口,并根据 iBeacon 硬件感应到 pad 的位置,实现 pad 可进行任意替换,数据保持同步更新.

2. 钢琴游戏:通过雷达来触发触碰消息,进行钢琴的互动游戏.有两种模式,一种模式为切换为教学模式,切换相应的图片,另一种模式为类似节奏大师,掉落小球,进行点击互动,弹奏对应曲目,编写工具,根据钢琴谱转换为工程可用的数据结构.

3. 火锅游戏:利用 Unity 和 leap motion 制作模拟物理引擎类似抓娃娃一样的方式将桌子上的菜抓起后投入到锅里,钩子根据铰链的方式制作相应晃动效果,当菜品掉落到锅里面会有相应的特效,数据与海底捞积分相匹配,当爪子有晃动或者抓的过偏会有漏掉的情况.

银行智能交互

项目描述:

通过 kinect 等设备,实现人机交互功能,实现语音问答,人脸识别以及接口实现.