

沈承诚

形象照




简介

热爱游戏开发的程序员。擅长 Unity / C++，追求功能实用符合用户真实需求，架构优雅、系统模块化，热衷性能优化。希望和有趣的人一起做有趣的事。

项目展示

DuckTown Adventure (Unity 3D RPG)

 架构清晰，模块分明的中型 RPG 项目，涵盖：

- 技能系统、背包系统、商店系统

- 面向对象状态机 (PlayerState)
- 对象池、事件系统、模块解耦
- Shader Graph 特效 (能量球、残影)

 [GitHub 源码](#) |  [演示视频](#)

💎 C++ 工程小集合

 包括:

- OpenGL 3D 渲染 (摄像机 / 光照)
- 多线程线程池 demo
- SDL2 小游戏 (宇宙飞船打小行星)
- 自制事件调度器

技能栈

类别	技能
编程语言	C#, C++, Python
游戏引擎	Unity, SDL2, OpenGL
工具	Git, Visual Studio, VSCode
平台	Windows, Linux, WSL

简历制作 [readme](#) [pandoc](#)

职业性格原点

高中时期数学极差，但因受到老师鼓励而发奋图强，后来自学编程，从 TCP/IP 到 Qt 游戏，最终全力投入游戏开发。编程像修行，立志走到架构的高处。

兴趣与性格

喜欢读历史哲学，也看喜剧大笑，健身房跑步两眼发直。
一边手撕 Leetcode，一边坚持自我。相信编程可以改变命运！

联系方式

- ✉ 邮箱: gougou@example.com
- 🌐 GitHub: github.com/gougou