

ROGER

網頁前端工程師



信箱：

ac9980192@gmail.com

作品集：

<https://guyugg.github.io>

技術

- Javascript
- Typescript
- Git
- React
- Vue
- Phaser
- CocosCreator

教育程度

私立輔仁大學

資訊工程學系學士

2012-2016

自我介紹

我是一名前端工程師，自2016從輔仁大學畢業，一畢業後接受國家徵召入伍並完成了一年兵的服役，2017退伍至今就不斷地撰寫的各式各樣的網頁遊戲，相信未來我也會持續保持對程式的熱情，一直的開發各種新產品。

工作經驗

長青資訊股份有限公司

2019/05 - 至今

- 開發三款捕魚機類遊戲
- 開發三款棋牌類型遊戲
- 開發一款推幣機類型遊戲
- 開發一款賓果類遊戲

格子科技股份有限公司

2017/11 - 2019/05

- 開發數款老虎機類型遊戲
- 開發一款後台控制類型網頁

作品經歷

○ 長青資訊時期 2019/05 - 至今

賓果類型遊戲 2019/05 - 2019/08：

專案描述：根據轉盤上的球落點位置，決定遊戲的走向

使用技術：Javascript、Phaser、Websocket、GSAP

○ 職責描述：

- (1) 分工開發消消樂遊戲的部分
- (2) 利用backtracking演算法找出每次消消樂盤面的結果
- (3) 利用Websocket與後端進行資料溝通

棋牌類型遊戲 2019/08 - 2021/04：

專案描述：骰子與撲克牌類型的遊戲

使用技術：Javascript、Phaser、Websocket、Protobuf、GSAP

○ 職責描述：

- (1) 獨立開發
- (2) 利用三角函數計算謎牌時的卡牌、遮罩、陰影的角度
- (3) 利用Websocket與Protobuf與後端進行資料溝通

推幣機類型遊戲 2021/04 - 2021/06：

專案描述：藉由丟出的硬幣，推落檯面上的硬幣來得分

使用技術：Javascript、Phaser、Websocket、Protobuf、GSAP

○ 職責描述：

- (1) 獨立開發
- (2) 利用2D物理引擎來計算硬幣與場景之間的物理
- (3) 利用Websocket與Protobuf與後端進行資料溝通

捕漁機類型遊戲 2021/06- 至今：

專案描述：利用炮台子彈擊殺場面的魚來獲得分數的遊戲

使用技術：Javascript、Phaser、Websocket、Protobuf、GSAP

職責描述：

- (1) 分工開發除了魚以外的部分
- (2) 利用三角函數計算子彈每個當下的角度
- (3) 利用Spine混合動畫製作出3D炮台的效果
- (4) 開發出時間 $O(1)$ 的子彈移動演算法
- (5) 利用Websocket與Protobuf與後端進行資料溝通
- (6) 使用React技術開發直式漁機的PC專屬介面

格子科技時期 2017/11 - 2019/05

老虎機類型遊戲 2017/11 - 2019/05：

專案描述：根據滾輪結果決定得分的遊戲

使用技術：Typescript、CocosCreator、Websocket

職責描述：

- (1) 獨立開發出第一款擁有最基本內容的遊戲基底
- (2) 利用遊戲基底讓其他RD進行大量的開發延伸

後台控制網頁 2018/07 - 2019/05：

專案描述：一款數據可視化、並可對伺服器進行操作的網頁

使用技術：Html、Javascript、CSS、Vue、Vuex、
BootstrapVue、NodeJS、Express、MySQL

職責描述：

- (1) 撰寫部分後端API
- (2) 利用AJAX串接後端API
- (3) 開發所有前端頁面