

KIỀU MINH HIẾU

Code den chet thi thoi, Code den chet thi thoi lmao lmao lmao

LIÊN HỆ

- 0963056220
- hieuca205@gmail.com
- facebook.com/hieki.char
- Permis
- C# .Net Programming
- OOP
- SOLID
- Design Patterns: Singleton, Object Pooling, Observer, Flyweight, State Machine, Factory, Command, MVC/MVP, Behaviour Tree, PubSub,...
- Unity 3D
- Blender Modeling

Fresher Game Developer UNITY 3D

Học VẤN

Trường Đại Học Công Nghiệp Hà Nội (HaUI) GPA 3.

SKILLS - KŸ NĂNG

- C# .Net Programming
- OOP
- SOLID
- Design Patterns: Singleton, Object Pooling, Observer, Flyweight, State Machine, Factory, Command, MVC/MVP, Behaviour Tree, PubSub,...
- Unity 3D
- Blender Modeling

PROJECTS - DỰ ÁN MY FAST FOOD

12/8/2024

- Dự án game phát triển dựa trên Supermarket Simulator
 Prototype. Game hiện tại có sẵn trên nền tảng CH Play với 1M+ downloads
- Link game:

SUPERMARKET SIMULATOR PROTOTYPE

12/8/2024 Durance

Média

- Prototype cho dòng game bán hàng, có đầy đủ các chức năng cơ bản của game. Các hệ thống chính gồm: Movement, Customers, Products-Furnitures-Licenses(PFL), Store, Weather, Save-Load, ...
- Bao gồm cả Editor Tools giúp việc quản lí PFL id hiệu quả.
- Đã cố gắng tối ưu cho mobile, có thể chạy mượt mà trên các dòng máy yếu, ví dụ như: iphone 7.
- Full source code: https://github.com/hieki-chan/Supermarket-Simulator-Prototype

MARIO KART DEMO

7/6/2024 7/16/2024

- Dự án nhỏ làm trong khoảng 10 ngày, clone lại gameplay của tựa game đua xe Mario Kart. Game setup 1 đường đua duy nhất, chạy đua offline với AI.
- Full source code: https://github.com/hieki-chan/Mario-Kart-Demo

FINI STATE

- Một Editor Tool hỗ trợ khi làm việc với Finite State Machine hiệu quả hơn với 100 stars trên github
- Link:

WHITE - RAIDEN FINAL BOSS FIGHT

- Dự án nhỏ tập trung vào Boss Fight cho dòng game RPG góc nhìn thứ 3 trong Unity, bao gồm các Systems: Movement, Combos, Ability, Damageable, AI(Boss), Cinematic Cameras.
 Dự án sử dụng package FiniState.
- Link:

MASA- RPG/HACK'N SLASH GAME

- Với niềm đam mê dòng game, tôi cố gắng tạo ra
- Link: