**个人简历**

--------------------------------------------------------------------------------------------

* **个人评价：**

1、7年以上游戏开发经验，曾任职百田、谷得等知名游戏公司担任u3d客户端主程，管理过13人技术团队，主要负责使用Unity3D引擎开发手机游戏；负责Unity3D程序的设计、开发与优化，确保所负责模块的程序稳定性与性能优化；根据项目需求对各类所需工具进行再开发及调整优化；负责项目技术团队建设、产品研发、事故问题处理、技术问题解决；协同策划和美术，持续优化和改善客户端；在学校参加过ACM、数学建模。

1. 精通各种游戏平台游戏开发，包括xbox等；熟悉图形、存取优化、有ios\android方面的app开发经验；有跟进项目进度、版本控制、版本规划的相关经验；能按需搭建框架，攻关技术难点；热爱学习和交流。
2. 技术点：shader Forge, Lua,ECS,Lockstep；
3. 产品：

《魔育》CE阶段，小范围上线测试，海外ip,版号拿不到，项目止损终止。

《银河掠夺者2》担任u3d客户端主程，只跟到准备上线阶段。

《银河掠夺者》担任u3d客户端主程,月流水800多W，完整项目经历，从上线到运营。

《封神》担任cocos2d客户端高级开发,月流水 200W

《魔弹OL》担任C++服务端,客户端核心开发，

《魔弹》担任客户端中级开发。

--------------------------------------------------------------------------------------------

* **个人资料：**

**姓 名：**陈柏财  **性 别：**男

**年 龄：**30 **婚姻状况：**未婚

**所 在 地：**广州 **学 历：**大专

**个人Blog：** www.conerlius.cn

**联系方式：**15875305221

**岗位状态：**在职

--------------------------------------------------------------------------------------------

* **学历背景：**

**时间段 院校名称 专业 学历**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2009/9-2012/7 | 广东科学技术职业学院 | 软件工程 | 大专 |

--------------------------------------------------------------------------------------------

* **工作经历：**

**2019/3-至今 浙江金科金科文化有限公司 unity客户端副主程**

**下属人数：**0人

**工作职责：**

1.协助研发三部处理帧同步的延迟、卡顿、不同步等问题；

2.优化战斗模块的程序稳定性与性能优化。

隶属技术中心的技术专家岗，因研发三部有帧同步需要协助，挂靠到研发三部副主程。

离职原因：项目解散。

**2017/7-2019/3 广州百田信息科技有限公司 unity客户端主程**

**下属人数：**13人

**工作职责：**

1.使用Unity3D引擎开发手机游戏；

2.负责Unity3D程序的设计、开发与优化，确保所负责模块的程序稳定性与性能优化；

3.根据项目需求对各类所需工具进行再开发及调整优化；

4.负责项目技术团队建设、产品研发、事故问题处理、技术问题解决；

5.协同策划和美术，持续优化和改善客户端。

离职原因：项目解散。

**2013/3-2017/6 广州谷得网络科技有限公司 u3d客户端主程**

**下属人数：** 7 人

**工作职责：**

主要负责项目相关的管理，及跨部门工作协调，unity和cocos2d开发。

1.负责手游新项目客户端开发，游戏客户端架构与新技术的预研；

2. 负责开发工作、模块划分、团队合作和人员分工；

3. 主导制定和指导客户端开发的流程及标准，对客户端开发质量负责；

4. 协调与服务端、公司其他技术支持部门之间的关系。

**2012/6-2013/3 安卓宜网络有限公司 C7工作室软件工程师**

**工作职责：**

移动终端游戏开发主程,包含ios，android多移动平台,并且兼顾c++游戏服务器开发与维护。

--------------------------------------------------------------------------------------------

* **项目经历：**

**2019/3-至今 《乱斗小队》**

所属公司： 浙江金科文化

项目描述： 以Tom猫为中心的轻moba向手游

责任描述：u3d客户端副主程

下属人数：0人

1. 协助研发三部处理帧同步的延迟、卡顿、不同步等问题

2. 优化战斗模块的程序稳定性与性能优化。

3. 协助书写代码规范文档

**2017/10-2019/2 《魔育》**

所属公司： 广州百田信息科技有限公司

项目描述： 项目第一期是二次元moba游戏，第三次评审后改roguelike。

技术实现使用的是ECS+Lockstep;

CE阶段，海外ip,版号拿不到，项目止损终止

责任描述：u3d客户端主程

下属人数：13人

1.使用Unity3D引擎开发手机游戏；

2.负责Unity3D程序的设计、开发与优化，确保所负责模块的程序稳定性与性能优化；

3.根据项目需求对各类所需工具进行再开发及调整优化；

4.负责项目技术团队建设、产品研发、事故问题处理、技术问题解决；

5.协同策划和美术，持续优化和改善客户端。

**2016/5-2017/6 《银河掠夺者2》**

所属公司： 广州谷得网络科技有限公司

项目描述： 结合了地下城堡、歌特战舰的4e元素的slg游戏,已经上线

责任描述： u3d客户端主程

下属人数： 7人

1.负责手游新项目客户端开发，游戏客户端架构与新技术的预研；

2. 负责开发工作、模块划分、团队合作和人员分工；

3. 主导制定和指导客户端开发的流程及标准，对客户端开发质量负责；

4. 协调与服务端、公司其他技术支持部门之间的关系。

**2015/7-2016/5 《银河掠夺者》**

所属公司： 广州谷得网络科技有限公司

项目描述： 版本已经上线，现在apple store上可以下载

责任描述： u3d客户端主程

1.负责手游新项目客户端开发，游戏客户端架构与新技术的预研；

2. 负责开发工作、模块划分、团队合作和人员分工；

3. 主导制定和指导客户端开发的流程及标准，对客户端开发质量负责；

4. 协调与服务端、公司其他技术支持部门之间的关系。

**2013/4-2015/4 《封神》**

所属公司： 广州谷得网络科技有限公司

项目描述： xcode(开发工具)

mac min(硬件环境)

cocos2d(软件环境)重度网络卡牌手游！该游戏经过策划的多次推翻重做！导致开发时间过长！

责任描述： 项目开发前端高组程序员，由于资历不够，不能担任主程！

项目进度把控，版本制定，任务分的工执行者；由于项目缺少这方面的人才，所以暂代此任务！

公司采用的是基于cocos2d自行修改后的一套引擎，本人有幸参与到该工作的开发和维护。

**2012/8-2013/2 《魔弹OL》**

项目描述：

VS2010,Xcode(开发工具)

Windows,Mac OS ,centos(硬件环境)

Android,Ios4.0+(软件环境)

客户端：多平台游戏开发，对这前游戏进行重新开发。此次利用了opengl重定义了一些控件。充分利用了配置文件更新的优势来开发项目。

服务器端：C++下ace游戏服务器开发。

责任描述： 核心开发成员之一。

客户端开发主要负责游戏主界面、背包系统、战后数据系统，商城，任务系统、公会系统等的开发与维护，还有内存方面的优化等。

服务端开发主要负责战斗系统、背包系统，任务系统等的开发与维护。

**2012/6-2012/8 《魔弹》**

项目描述：

xcode,vs2008(开发工具)

Lion,Windows xp(硬件环境)

ios，android(软件环境)上线游戏

责任描述：

主要负责商城，研究所，背包，副本四个模块的开发与维护。还另带一些自主开发的控件的开发与维护！