



曾峰

ID:383728712

目前正在找工作 15216627821 zengfeng75@qq.com

男 30 岁 (1988/04/26) 现居住上海-嘉定区 10 年工作经验

最近工作

职位: Unity3d 主程
公司: 上海炫踪网络信息科技有限公司
行业: 网络游戏

最高学历/学位

专业: 摄影, 动画
学校: 江西先锋软件职业技术学院
学历/学位: 大专

个人信息

个人主页: 爱海游 <http://blog.ihaiu.com>

目前年收入 (税前)49 万元 (工资 3.5 万/月 + 项目节点奖金 7 万)

求职意向

期望薪资: 50-60 万 元/年
地点: 上海
职能/职位: 高级软件工程师 客户端主程
行业: 网络游戏
工作类型: 全职

参与过的游戏项目



Movie Inc.



Just Outlaws



小小空城计



横扫千军



开天辟地



天地英雄

工作过的公司



工龄

游戏行业： 10 年
客户端主程： 3 个项目（2 个 U3D， 1 个 HTML5）
Unity： 5 年
页游： 3 年
Web 开发： 2 年

研究过的第三方：

Lua： Xlua、ULua
UI： FairyGUI、UGUI、NGUI
框架： ET、王者荣耀
行为树： <http://www.aisharing.com>， 腾讯 behaviac、FlowCanvas、 NodeCanvas
寻路： AstarPathfinding
网络： Photon TRUESYNC、ForgeNetworkingRemastered、ET、王者荣耀

接过的 SDK： iOS 内购、Google Play 内购、quicksdk、微信分享以及国内某些渠道的各种登录付费

自己写的值得分享工具：

生成 FairyGUI 代码(TypeScript)	http://blog.ihaiu.com/tool-ExportFairyGUICode/#content
导出 xlsx 配置文件工具(可以转 csv json 生成 TypeScript)	http://blog.ihaiu.com/tool-ExportXlsx/#content
ihaiu.language 多语言工具	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.language
ExportProto 生成 unthink proto 代码	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.ExportProto
Laya 添加批量转换 Spine	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.LayaSpineBatch
ihaiu.MergeJSForLaya 合并 JS 工具	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.MergeJSForLaya
Unity 图集分割	http://blog.ihaiu.com/unity-SplitAtlas/#content
cmd open 命令	http://blog.ihaiu.com/cmd-open/#content
ihaiu.SceneViewEditor.unitypackage (Unity 场景视角和摄像机视角互相转换)	https://pan.baidu.com/s/lgeSeW4j
ihaiu.Loger (C# Log 用来适配 Console.WriteLine 和 Unity Debug)	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.Loger
ihaiu.Bezier (贝塞尔曲线)	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.Bezier
ihaiu.GUIDRef (查看项目资源使用情况)	http://blog.ihaiu.com/unity-GUIDRef
ihaiu.OpenAsset (指定 IDEA 打开指定格式文件)	http://blog.ihaiu.com/unity-OpenAsset
Ihaiu.PoolManager (对象池)	http://github.ihaiu.com/
ihaiu.AssetManager (资源打包、加载)	https://github.com/ihaiucom/ihaiu.AssetManager
ihaiu.MultiThreadDownload (多线程下载)	http://blog.ihaiu.com/unity-多线程下载
ihaiu.PhotoVideo (视频相册)	http://blog.ihaiu.com/unity-VideoPhoto/

项目中写的编辑工具：

- 小小空城计--关卡编辑器
- Just Outlaws--关卡编辑器
- FGUI/UGUI 资源冗余查找替换编辑器
- 还有些其他的一时忘了

工作经验

2017/7-至今 **Unity3d 主程**|Gidea

上海炫踪网络科技有限公司 [1 年 5 个月]

网络游戏| 民营企业

- 工作描述:
- 负责客户端框架和游戏开发
 - 负责工具开发
 - 负责安排任务计划
 - 负责制定美术资源规格，程序规范
 - 负责组织客户端程序学习和交流活动，带领新人

2015/3- **Unity3d 主程**|小小空城计

2017/7

上海萌豹网络 [2 年 4 个月]

网络游戏| 创业公司

- 工作描述:
- 负责游戏客户端架构、编辑工具以及其他模块；
 - 负责游戏战斗系统（客户端和服务端）；
 - 负责渠道 sdk、分享 sdk 对接；
 - 负责对策划案进行系统设计以及工作量分析，安排日常开发工作；
 - 负责带领新人熟悉项目；
 - 协同策划和美术优化改善游戏；

2011/5- **Unity3d AS3 开发工程师**|城北大王寨

2014/9

心动网络股份有限公司 [3 年 4 个月]

网络游戏| 上市公司

- 工作描述:
- 《横扫千军》负责武将系统开发。
 - 《开天辟地》负责游戏核心 World（地图、单位）开发。以及很多的模块开发，估计超过 20 个（聊天、签到、好友、副本、国战、家族战、跨服战、秘境寻宝等） ps:感觉可以组成一个独立游戏 ^_^
 - 《天地英雄》负责战斗维护、成就开发以及海外版本换皮。

项目经验

2017/5-至今 **Movie Inc.**

所属公司： 上海炫踪网络科技有限公司

项目描述： 在线体验：<http://gideamovie.ihaiu.com> （放在自己网站网络可能比较慢）

游戏类型：模拟经营

类似游戏：《票房大卖王》

游戏引擎：LayaAirl.7

开发语言：TypeScript、JavaScript

游戏 UI ：FairyGUI

支持发布：Android App, iOS App, PC 浏览器(Chrome、Safari、Fiefox)，手机浏览器（包括微信浏览）

应用版支持热更新

因为发布应用 LayaNative 在 Android 上的运行效率实在太低，而且官方维护很慢。所以我们采用自己用原生应用嵌套浏览器的方式 Crosswalk，这方面的工作有以下：

1. 嵌套浏览器：Crosswalk
2. 实现 Java 和 javascript 通信：借鉴 WebViewJavascriptBridge，实现 Objec 之间对接
3. 实现 app 事件和信息获取
4. 修改 SDK 调用入口(数据统计，异常上报，支付)
5. 添加多线程断点续传下载文件
6. 添加线程操作文件：解压 ZIP，拷贝文件，初始化资源
7. 实现热更新
8. 实现应用大版本更新，支持下载方式： DownloadManager、应用内多线程断点续传、跳转浏览器。下载完成应用内有服务监听调安装接收器
9. 版本管理工具：版本对比资源文件打包,、推送、修改版本号、发布

#工具开发：

配置生成工具：生成 csv / json，生成代码数据结构、解析器。

<http://blog.ihaiu.com/tool-ExportXlsx/#content>

UI 代码生成工具：根据 UI 生成代码视图控制器

<http://blog.ihaiu.com/tool-ExportFairyGUICode/#content>

多语言工具： 约定配置表里的多语言字段前缀，生成多语言编辑 Excel。再导出对应语言包

协议生成工具： 生成协议数据结构代码，生成处理器、发送器

版本发布工具：自定义选项去做不同的处理，如：平台、渠道、GM 等

#配置生成的代码目录结构：

Config

- |--ConfigExtends //配置文件 Class，逻辑扩展
- |--ConfigStructs //配置文件数据结构，不可手动编辑。重新生成会被替换
- |--ReaderExtends //配置获取逻辑扩展
- |--RenderStructs //配置读取、解析器。也是配置的容器类。重新生成会被替换

#UI 代码目录

fgui

- |--Extend //自定义组件逻辑
- |--Generates //根据 UI 组件的结构 xml 文件生成的代码字段数据结构

#协议

proto

- |--controller // 消息请求和对应的接收目录
 - |--AccountHandler //消息接收处理器
 - |--AccountSender //消息发送器
- |--oobhandler //数据结构消息处理器目录
 - |--ItemDataHandler//物品数据处理器
 - |--MailDataHandler//邮件数据处理器

2017/1-2018/5	Just Outlaws
所属公司:	上海炫踪网络科技有限公司
项目描述:	游戏视频: http://blog.ihaiu.com/game_JustOutlaws 游戏类型: 动作、生存、塔防 类似游戏: 魔兽争霸 3 里的《守卫剑阁》、《亡者之夜》 游戏引擎: Unity 5.6、XLua 开发语言: C#、Lua 游戏音效 : FMOD 游戏 UI : UGUI、XLua 支持发布: Android、iOS 战斗: 角色操作模式: 借鉴《王者荣耀》 网络同步方式: 帧同步 网络--Demo 期间 : 使用的 Photon TRUESYNC 网络--正式开发期间: 借鉴了 Photon TRUESYNC、ForgeNetworkingRemastered、ET、王者荣耀 框架: 采用 ECS 方式 寻路: AstarPathfinding Shader: ShaderForge (项目中使用到的不多, 也就几个材质球) AI : 基于分数系统, 行为树 (PS: 正式版没来得及使用行为树, 研究了一段时间想应用到游戏, 结果公司上层冻结该项目, 开新项目去了。) 行为树参考: http://www.aisharing.com , 腾讯 behaviac, FlowCanvas, NodeCanvas

2015/3-2017/7	小小空城计
所属公司:	上海萌豹网络

游戏类型：对战、塔防、策略

类似游戏： 《蘑菇战争》

游戏引擎：Unity 5.4、 uLua

开发语言：C#、Lua

游戏 UI ：UGUI、uLua

支持发布： Android、iOS

2014/6- 横扫千军

2014/9

所属公司： 心动网络股份有限公司

项目描述： 游戏主页： <http://hs.xd.com/>

游戏类型：卡牌、回合

类似游戏： 《守卫剑阁》、《亡者之夜》

游戏引擎：Unity 4.2

开发语言：C#

游戏 UI ：NGUI

支持发布： Android、iOS

唐国强代言

责任描述： 负责武将系统开发

2012/1- 开天辟地

2014/6

所属公司： 心动网络股份有限公司

项目描述： 游戏主页： <http://kt.xd.com/>

游戏类型：角色扮演、回合、页游

游戏引擎：Flash

开发语言：AS3

爱情公寓代言

责任描述： 负责游戏核心 World（地图、单位）开发。以及很多的模块开发，估计超过 20 个（聊天、签到、好友、副本、国战、家族战、跨服战、秘境寻宝等）

2011/5-2012/1

所属公司：心动网络股份有限公司

项目描述：游戏主页：<http://td.xd.com/>
游戏类型：角色扮演、回合、页游
游戏引擎：Flash
开发语言：AS3

责任描述：2010—2011 年 RPG 网页游戏巨作
负责战斗维护、成就开发以及海外版本换皮。

技能特长（包括 IT 技能、语言能力、证书、成绩、培训经历）

技能/语言

JavaScript	精通	Photoshop	熟练
C/C++	一般	Java	熟练
PHP	熟练	MySQL	熟练
Android	良好	Python	一般
IOS	良好	C#. NET	精通
Lua	精通	HTML5	精通

附加信息

其他

主题：职业目标

主题描述：

#最近学习计划
看王者荣耀代码研究一下他们的技术。
看 ET 框架最近的改动，吸收一下优点
学习 Unity 自带的 Shader 编辑器和 ShaderForge，趴一趴里们的实现原理和算法
重温一下 behaviac，FlowCanvas，NodeCanvas，Photon TRUESYNC、ForgeNetworkingRemastered、ET
自己写一个完整的帧同步框架

自己写一个完整的行为树 AI 实现

#愿望

能加入或组建一个实力 NB 的团队

能加入一个公司游戏文化氛围好的公司

参与一款像《王者荣耀》这样的大作游戏
