

姓名：曾汉模

求职意向：cocos 客户端开发

工作经验：1 年，1 周内到岗

电话：13600105165

邮箱：13600105165@163.com

教育经历

- ◆ 惠州学院-本科-2016 至 2020

工作经历

- ◆ 2020-07-2021-11：天镜科技有限公司（前端开发、游戏开发）
- ◆ 2021-11-2023-04：易宝软件有限公司（前端开发）
- ◆ 2023-04-2024-06：万林科技有限公司（前端开发）

技能特长

- ◆ 编程语言：js、ts
- ◆ 游戏引擎：cococs creator、godot
- ◆ 资源管理：assets bundle
- ◆ 网络通信：http、websocket
- ◆ 团队协作工具：git
- ◆ 数据模拟：mockjs
- ◆ 地图编辑器：tilemap

项目经历

飞机大战（移动端）

项目描述：一个冒险游戏，用户通过屏幕触控操控飞机完成闯关

技术栈：Cocos creator

职责描述

- ◆ 导入美术资源，制作场景
- ◆ 动画制作：如角色受伤、死亡动画
- ◆ 角色技能切换实现
- ◆ 得分、受伤实现
- ◆ 屏幕适配
- ◆ 地图无限滚动
- ◆ 游戏管理器的实现，比如计分、角色状态
- ◆ 子弹的对象池管理
- ◆ 音乐、音效管理器实现

消消乐（移动端）

项目描述：一个休闲游戏，用户通过匹配相邻棋子完成闯关

技术栈：Cocos creator

职责描述

- ◆ 导入美术资源，制作场景
- ◆ 实现核心算法：用户手势判断，棋子交换逻辑，匹配算法，消除算法，填充算法
- ◆ 缓动动画制作
- ◆ 游戏管理器的实现，比如计分

- ◆ 音乐、音效 ui、逻辑实现

2d 跳跃游戏 (pc、移动端)

项目描述：一个冒险游戏，用户通过拾取金币，消除怪物完成闯关

技术栈：Cocos creator

职责描述

- ◆ 地图制作
- ◆ 导入美术资源，制作场景
- ◆ 实现角色移动、跳跃、攻击、受伤、死亡实现
- ◆ 金币的拾取、计数实现
- ◆ 怪物 ai 实现：巡逻、跟踪、攻击、死亡
- ◆ 关卡制作
- ◆ 动画制作：角色死亡、金币旋转
- ◆ 对象池管理
- ◆ 音乐、音效 ui、逻辑实现

自我评价

- ◆ 团队协作能力良好
- ◆ 抗压能力强