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
* 数据结构与算法
* 常见的设计模式

**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
* 敌机生成
* 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
* 小游戏分包、发布

**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：棋子交换、下落
* 游戏管理器的实现，比如计分
* 音乐、音效ui、逻辑实现
* 小游戏分包、发布

**2d跳跃游戏（web、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
* 相机跟随
* 视差背景
* 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