

## 个人简介

---

- 姓名：周忠良
- 生日：1987-04-01
- 性别：男
- 联系电话：17810308732
- 电子邮箱：kyochow@outlook.com
- 现居地：北京

## 个人技能

---

- Unity3d 精通
- C# Lua C++ 熟练
- Shell Go Python 熟悉
- git svn版本管理工具 及hook
- 底层架构，资源管理，配置管理，版本管理
- 战斗系统架构
- 热更系统架构，UI架构
- 加密解密
- 基本的渲染
- Jenkins/Teamcity 工作流优化

## 工作经历

---

### 2016-1 – 现在 北京巴别时代科技有限公司

盗墓笔记-终极(2016/01 -- 2018/11) 客户端主程序

- 项目介绍：南派三叔正版授权，RPG冒险类型游戏，内核是卡牌游戏
- 项目职责：项目底层架构，包括资源管理、UI架构，配置管理、战斗架构设计 基础渲染

#### 苍蓝誓约(2018/11 – 2020/1) 客户端主程序

- 项目介绍：二次元海战项目，内核是卡牌，使用卡通渲染技法，战斗系统使用类帧同步设计，国服畅销榜最高15，日服畅销榜最高6
- 项目职责：被赵老板抓去的，负责战斗系统设计，战斗验证服设计，对抗作弊，拿苹果推荐以及提审的工作

#### X回合制卡牌挂机(2020/01 – 现在) 客户端主程序

- 项目介绍：回合制挂机手游，内核是卡牌，
- 项目职责：更加全面的客户端掌控，出了上述两个项目外，还负责进度管理， workflow 优化，外部协调

## 2015-09 - 2016-01 北京蓝港互动

#### 乱弹三国志 2015-09 - 2016-01 unity3d 高级软件工程师

进行了资源管理的开发，使用java完成差异对比，资源索引功能开发以实现资源，配置数据，图片的热更新，完成运营活动模块开发，完成公会系统的架构，带领小组完成公会的开发

## 2013-07 - 2015-09 北京顽石互动

#### 二战风云2 (2013-07 - 2015-09) 高级软件工程师

模块设计与开发，主要包括在游戏中负责核心战斗系统的开发，资源管理，战场局势系统，buff系统，军官政策系统，另任职场景编辑器子项目主程，负责地图数据设计，地编模块设计，npc，摄像机动画，脚本及ai挂载，地图数据生成，检验，加载和优化;负责Jenkins多平台持续构建系统设计与研发，实现定时代码和资源的检查，一键自动打程序包、资源包、及各个包的部署，并分发到测试人员手中，减少打包人力成本消耗，降低出错的可能并提高工作效率；其他内容过多，不再赘述，已在北美地区正式上线

## 2010-03 - 2013-06 北京翰纳维科技有限公司

unity3d工程师

#### 逆向谷歌地球 2012-06 – 2012-08

项目职责：负责整个项目的设计和开发，对谷歌地球的所用到的算法进行逆向工程，然后使用了墨卡托经纬坐标与unity坐标的转换算法， 项目描述：实现了地球的动态绘制，使用四叉树算法实现从0层到22层的准确切换，并实现了地图数据的正确贴取，实现经纬度与Unity内置坐标的一一对应，这也就意味着将地理信息数据都可以导入地球中显示，其中使用NGUI插件绘制图标，使用Vectrosity插件来绘制点线，使用FingerGestures来实现Web和IOS两种平台具有同样的操作体验，实现两者的无缝迁移，在Web上不涉及优化问题，但是在IOS上内存偏低，大量的贴图会导致闪退，所以在IOS版本中加入内存回收机制，即长时间未在摄像机范围内的网格和贴图进行赋NULL和Resource的清空动作

中海油某三维全景项目（Web IOS） 2011-04 – 2011-06

项目职责：独立完成,包括展示模块和配置模块 项目描述：美工使用软件对全景图进行处理，每一个点生成六张贴图，程序部分通过配置全景照片，摄像机旋转方向，并集成了实时数据等逻辑来实现一个全景系统，这样一个系统，可以实现Web和IOS的无缝迁移(贴图在2048X2048分辨率之内)

小游戏若干 有塔防类和无限场景类

## 个人博客

---

<https://kyochow.github.io/>

## 教育经历

---

2006-09 - 2010-07 哈尔滨工业大学华德学院 本科 信息管理与信息系统