

基本资料:

姓名: 李玉朋
性别: 男
出生日期: 1988 年 02 月
联系方式: 13764199372
邮箱: leeyupeng@126.com
QQ: 418846793
教育背景: 本科(2011 年毕业于山东工商学院计科专业)
工作年限: 9 年
技能:

- 熟悉 C++,C#,Lua
- 从事 Unity 开发八年
- 了解图形技术,OpenGL
- 具备五年项目管理经验
- 善于分析问题,解决问题

工作经历:

2016/12—至今: 无锡七酷网络

职位: UNITY 主程

项目时间: 2019/1-至今

项目名称: 热血战纪

基于 Unity2D 的 2.5D 传奇类 MMOPRPG

责任描述:

- 设计客户端程序架构
- 地图信息(地图实时刷新机制,位图格子 A*寻路)
- 角色(同时支持五方向序列帧动画和 3D 模型动画)
- 资源管理(支持边玩边下(安装包大小可控))

项目时间: 2016/12—2018/12

项目名称: 凤凰无双, 传世永恒 3D

传奇类 MMORPG,两个项目同类型, 传世永恒 3D 在凤凰无双的基础上做了优化(换装系统,网络模块等), 添加了坐骑系统

责任描述:

- 设计客户端程序架构
- C#+xLua 结构, 战斗逻辑主要在 C#层, UI 运营活动主要在 lua 层;
- Avator 系统:更换皮肤, 武器, 坐骑;
- 角色系统:高光, 描边, 石化等视觉效果;
- 角色移动同步:玩家, 怪物平滑位移
- 角色状态机:
 - 待机, 移动, 技能, 死亡, 被击, 坐骑待机, 坐骑移动, 坐骑技能, 坐骑死亡, 坐骑被击
- 坐骑系统:
 - 坐骑移动, 坐骑上释放技能

- 技能系统:传世永恒 3D 项目有坐骑系统,可以在坐骑上移动,释放技能
技能包括单体伤害,群体伤害, buff 类技能,回血技能,冲锋类技能,放置类技能
- 资源管理模块:异步加载方式, AssetBundle 管理;
- 自动挂机功能:行为树实现,自动打怪,自动释放技能,自动使用物品
- 任务系统:打怪任务,对话任务,采集任务,打副本任务
主线任务,支线任务,日常任务
- PoolManager:很大程度上改善了卡顿现象

2015/01—2016/12 英雄互娱

职位: UNITY 主程

项目时间: 2015/01—2016/12

项目名称: 装甲联盟

项目描述:

- 二次元军事题材 MOBA 游戏,实时对战 PK, 5v5 竞技模式,数种关卡冒险模式。

责任描述:

- 设计客户端程序架构;
- 协助美术部实现视觉效果;
- 合理分配开发任务;
- 负责开发 AI 战斗模块,网络模块,热更新模块,数据模块等;
- 设计实现了多个自动化生成脚本模块,网络模块根据协议自动生成上行下行接口,数据模块自动生成访问接口;
- AI 使用行为树实现,开发了编辑器支持。

2013/08—2014/12 心动网络

职位: 资深前端工程师

工作内容:

- 开发 unity3d 项目将神, cocos2d—js 项目仙侠道。

项目时间: 2014/02—2014/12

项目名称: 仙侠道

2.5DRPG 游戏,一款以唯美的水墨风格为主,画风清新亮丽的游戏。运营数据很棒, appstore 畅销榜前一百, 安卓月流水上千万。

责任描述:

- 主要负责客户端框架搭建,战斗系统,网络模块,关卡系统,任务系统,寻路, ui 系统, 剑心,灵宠,绝招技能,组队 PVP 功能,竞技场玩法,新手引导等相关模块,一款 Cocos2d-HTML5 游戏, JSB 发布移动平台(跨平台,网络模块,支持 patch 等)。

项目时间: 2013/08—2014/02

项目名称: 将神(三国题材格子回合制 RPG)

责任描述:

- 负责资源管理(AssetBundle 公用的资源做成单独的包重复利用如 shareTexture, 使用 PushAssetDependencies 和 PopAssetDependencies 打包 prefab 可以共享 fbx 等公用资源,释放资源可以采取不同的内存策略(立刻释放,延迟手动释放)),网络模块,战

斗系统，帮会，国战等模块。

2010/10—2013/08 Trinitite Interactive limited (上海晨炎)

职位：UNITY 开发

项目时间：2012/10—2013/08

项目名称：TankWorld(坦克世界)

项目描述：

- 第一视角动作射击竞速类游戏，对战分红蓝两方，占领对方大本营，夺得旗子方获胜。

责任描述：

- 负责关卡系统，AI 系统，动画模块，摄像机控制，寻路（NavMesh）UI 模块。

项目时间：2011/12—2012/10

项目名称：GalaxyBlaster

项目描述：

- 射击类竞技手机游戏（类似于弹弹堂）。

责任描述：

- 个人独立开发此项目。主要有 AI 模块、角色模块、摄像机控制、UI 模块、音效模块 网络模块，与 ios 平台的 plugin ，以及三方 SDK 连接（91 助手）等等。