

技术 Python PHP Java Scala Android iOS JavaScript Lua Linux

经历

YoMob 澄迈优目科技有限公司 移动部门负责人 2015.10~至今(魂世界内部孵化, 2017年 6 月正式独立)

参与项目: TGSDK (YoMob AD SDK) 、ADX (AD Exchange)

项目职责: 在魂世界内部孵化时期独立完成了 TGSDK 的 iOS 版本、Android 版本、Unity3D 版本的开发工作。后期提供了 Cocos2d-x 对应的 C++、Lua 和 JavaScript 封装,CocoaPod 封装等多个版本支持。独立运作后成立"移动部门",任部门负责人,主要负责带领团队维护 TGSDK 版本迭代,功能开发,对客户的技术支持,公共平台 API 服务的开发维护,广告交换系统 AD Exchange 的开发与维护。**技术环境:** Android(java)、iOS(Objective-C)、Scala、PHP、Python

SoulGame 北京魂世界信息技术有限公司 游戏开发工程师 2014.7~2017.6

参与项目: 天降、萌面星球、艾格猫大冒险

项目职责: 全栈工程师,使用 PHP 独立完成了《萌面星球》和《艾格猫大冒险》的整体服务端游戏逻辑代码的开发,同时使用

C++、Lua 参与了《天降》、《萌面星球》和《艾格猫大冒险》的前端功能开发。

技术环境: Cocos2d-x、Lua、PHP、MySQL、Redis

Redatoms 北京乐迪通科技有限公司 游戏开发工程师 2011.4 ~ 2014.7

参与项目: 三国来了

项目职责: 三国来了手机游戏创始团队成员。负责三国来了游戏的客户端游戏界面、服务端游戏逻辑和三国来了后台管理系统的开发工作。独立完成了例如活动兑换、商城、势力战斗、阵容等多项游戏功能的界面和服务端逻辑开发。并负责大量前端界面内部组件库 Mojo 的组件开发和维护工作。独立开发和维护三国来了游戏的后台管理工具,第三方市场推广接入和第三方充值接入以及BI统计数据的提供工作。

技术环境: PHP、Yii、Javascript(jQuery)、CSS、MySQL、Redis、MongoDB、Memcache

Rekoo 热酷 Python 开发工程师 2009.5 ~ 2011.4

参与项目: Facebook 阳光牧场、Facebook 阳光深海

项目职责: 基于 Facebook 平台的 SNS Game 服务端程序开发。实用 Python + Django 完成阳光牧场和阳光深海两款游戏的服务端逻辑

开发工作。并实用 Facebook 的 Javascript SDK 完成游戏针对 Facebook 平台的差异化改造。

技术环境: Python、Django、Javascript

参与项目: 针对欧洲及亚太市场的 Rekoo 德州扑克

项目职责: 负责开发维护基于商用游戏引擎 SmartFoxServer 制作的德州扑克服务器端游戏逻辑。并独立开发了 SmartFoxServer1.x 的

Python 客户端 SDK。

技术环境: Python、SmartFoxServer

| 代码 | node-kcp | pypomelo | pomelo-kcp |
|----|--|--|---|
| | KCP 通信协议的 NodeJS 封装 | https://github.com/leenjewel/pypomelo 网易 Pomelo 游戏服务器引擎通信协议的 Python 实现 | https://github.com/leenjewel/pomelo- kcp |
| | | | 网易 Pomelo 游戏服务器引擎基于 KCP 协 议通讯模块 |
| 代码 | OpenSSL for Android and iOS | | |
| | https://github.com/leenjewel/openssl_for_ios_and_android | | |
| | OpenSSL 以及 cURL 面向 Android 和 iOS 平 台的连接块编译工具 | | |

教育

北京工业大学 2004~2008