**个人信息**

* 冷高峰/男/1992/10
* 本科/南昌大学/计算机系13级
* 工作年限：7年

**联系方式**

* 手机：18911749515
* Email：[vollen@aliyun.com](mailto:goodman@gmail.com)

**个人技能**

* 熟练掌握 Lua, TypeScript, JavaScript 等编程语言。
* 熟悉 C++, Java, C# 语言，能根据需求完成相关任务。
* 熟练使用 Cocos， egret 游戏引擎，深入阅读引擎源码， 能对引擎进行调优。
* 熟悉 unity3d引擎，了解常用的系统及插件，能快速的开发出游戏原型。
* 能根据项目需求， 设计模块化、可扩展、高性能的游戏框架。
* 熟悉 OpenGL, WebGL 图形接口, 能使用 shader 实现高级视觉效果。
* 熟练使用Linux、熟悉MySQL 数据库及主流Web Server
* 有团队管理经验， 能帮助团队成员一起成长
* 参与并负责多种不同类型的游戏，能使用最合适的技术达到想要的效果。
* 能对游戏的性能瓶颈进行分析并优化。

**工作经历**

* **北京豪腾天佑信息有限公司(2018 年 7 月 ~ 至今)**

职位: 前端主程

职责: 负责前端团队管理，工作流程制定及推进，新技术调研，疑难问题处理跟进。

* **北京光核信息科技有限公司（ 2015年7月 ~ 2018 年 5 月）**

职位: 前端主程

职责:负责基础游戏框架的搭建，核心战斗模块的开发维护，以及项目技术质量和性能的把控。

* **4399(北京) ( 2014 年 3 月 ~ 2015 年 7 月)**

职位: 前端开发工程师

职责: 玩法系统开发，参与部分战斗的开发及优化。

**项目经历**

* **逃离塔科夫手游版**

**使用unity 3d 制作的逃离塔科夫手机版。**

使用 unity 制作的多人同步FPS 玩法。 主要负责其中射击手感及战斗同步部分。对性能优化部分有了解。

* **射击英豪**

**使用 creator 3d 制作的策略类射击小游戏, 与智能的NPC 敌人斗智斗勇。**

公司首个使用 creator 3d 研发的项目， 打通了 unity制作资源并导出配置给 creator3d 使用的工作流程。可以无障碍的复用 unity 中制作的角色、动作、关卡场景、导航网格、行为树 AI 等资源。

* **呆呆打僵尸**

**重度放置类射击小游戏,月流水最高达到2000W。**

在项目过程中引入并推进 git flow 工作流, 以应对各种负责的版本管理需求。

另外还引入 Jenkins, 蓝鲸等自动化运维工具，自研了配置表生成，网络协议代码生成，UI绑定代码生成的一系列工具，进一步提升工作室研发效率。

* **神曲 H5**

**重度 RPG H5小游戏，大地图同时在线，实时同步战斗，自动挂机跑图。**

解决了大地图多人实时在线的性能问题。

使用帧同步同步战斗数据，节省玩家流量，提高战斗体验。

针对高频使用的小红点需求，设计了基于数据驱动的树状红点系统，数据与UI完全分离，高效率，低耦合。

* **次元之战**

**横版格斗类 2.5D RPG 游戏，真实刺激的技能打击感，丰富的机关解谜玩法。**

实现了跨地图跨平台的自动寻路系统。

实现了基于状态机的机器人 AI。

实现了高可配置的可随意组合的机关系统。