

李俊雄

男 | 22岁 | 应届生 | 本科 | 18349324762 | lzx719476856@163.com | 游戏研发工程师(客户端方向)

教育背景

2016.09 - 2020.07 重庆师范大学 本科 - 软件工程专业

主修课程 : C/C++、数据结构、计算机组成原理
自学课程 : C#/Net, 计算机图形学, DirectX9.0c/DirrectX11, U3D, UE4

实践经历

2019.06 - 至今 完美世界 游戏研发工程师 实习生

项目组 : 第三项目组诛仙部门
游戏类型 : 天型Mmorg 游戏 仙侠风格
1、对诛仙项目，整个服务端和客户端的架构设计有了全面的认识
2、熟悉整个战斗系统模块的开发：技能系统(Skill), 效果系统(Buff), AI系统等
3、熟悉整个任务系统模块的开发
实习期间完成一下节点事件：
① 学习与总结诛仙项目的整体架构后，完成客户端和服务端的总体架构文档撰写(服务端架构类似Actor与Goroutine 等并发模型) ② 完成了一个比较简单，困难两个难度的副本 ③ 4个职业技能的改进 ④ 以及一个副本BOSS的机制重置 ⑤ 实体obj对象的刷新机制(烟花物品的实现，定点定时刷新烟花)
总结：对于服务端的并发模型，存储系统(数据如何持久性存储)等有了系统的认识，对于技能系统模块化的处理，有深刻的认识，现在对于整个Mmorg类游戏的开发有进一步的经验。

2019.07 - 2019.07 GIGA Game Jam 北京站 程序/策划

游戏名称 : 心路
游戏类型 : 闯关，解密类独立游戏
参与整个项目的前期讨论筹备，后期开发以及BUG测试及修复，最终通过惊艳的关卡设计，获得了GIGA Game Jam北京站第三名的好成绩。

2019.03 - 至今 GloryFantasy独立游戏工作室 程序

游戏类型 : 独立游戏，融合roguelike和卡牌要素的战棋游戏，pc平台
游戏画风 : 2D，简洁幻想风格
1、战斗系统团队中 担任战斗系统中战旗单位系统开发人员
2、参与开发前期框架：简易MVC架构
3、完成单位状态机开发：简易下压式状态机，管理战旗单位状态切换
4、完成A星寻路算法：实现战旗的寻路(四边形寻路)
5、使用仇恨表+贪心算法 实现ai的决策行为(移动+行动)

在期间遇到难题：
1. A星算法的实现，当时没有正在理解到A星算法中的三个代价，G,F,H
2. 下压式状态机
3. 模拟collider检测地图块儿，单位的进出
解决办法：
1. A星创建Node节点类，为Node类添加startPos, destinationPos, parentPos, F代价(F=G+H)，然后找到路径后，倒叙遍历path即可
2. 下压式状态机，通过创建状态栈存储(Stack)，每次状态都应返回到idle状态后
3. 定义fresh函数，用于每次单位发生坐标变化后，检测地图块儿下的Child

2019.02 - 2019.05 NaughtyBear独立团队 主程/策划

游戏名称 : Extreme World
游戏类型 : Mmorg Game，包含移动端最基本的玩法如：多人副本，三类职业等
1、参与设计前期框架：采用 MVCS 架构模式，数据库采用 SQLServer
2、完成开发游戏的基础系统：UI 系统框架，NPC 系统，部分道具系统。
3、参与设计社交系统，如好友系统与组队系统
4、参与设计战斗系统，角色属性，配置表设计等

在期间遇到难题：
在开发过程中，因为第一次开发Mmorg，在前期框架设计时便因为没有考虑上服务器端的问题，导致登录以及人物同步移动出现很多问题
后面发现可用Entity Framework解决数据库问题，
对于MMO中人物移动同步：
C=客户端，S=服务器 首先C选择一个点，发包给S；S收到后开始模拟行走，同时C也在行走，也就是说是两边都在各自模拟。

奖项证书

奖项一 : 2018年全国数学建模竞赛 重庆市二等奖
奖项二 : 2018年 重庆市网络攻防演练 重庆市三等奖
奖项三 : 获取学院安博教育实训的最佳程序员
奖项四 : 大学期间多次获取一二三等奖学金
奖项五 : GIGA Game Jam 北京站 第三名

自我评价

1、有计算机图形学和项目开发基础
2、熟悉 U3D，了解 UE4 等商业游戏引擎
3、阅读过鬼火游戏引擎源码，对于整个游戏引擎的架构以及各个模块的管理有一定的了解，未来愿意转向自研引擎部门
4、英文文档阅读能力已经达到基本能够通读全篇的能力