郑州千之络有限公司——2018.9~2020.2

武汉斗吧科技有限公司——2020.6~2021.12

**2017.9-2019.5 开封大学 数字媒体应用技术**

求职意向：U3D工程师

工作经验：二年半

**张耀华**

出生年日：1999-11-22

电 话：155-152-38712

邮 箱：[zhang121186@163.com](mailto:123456@qq.com)

现 居 住：湖北 武汉

现 住 址：广东广州市

**工作经历**

**项目一： 商业传奇 游戏类型 模拟经营 项目时间 2020.6-2021.12**

项目描述：

这款游戏的主要元素是经营，在此基础上进行多方面扩展，

**项目经历**

**专业技能**

1.熟练掌握Unity3D开发引擎。C#语言。

2.熟练客户端与服务端的交互，TCP,HTTP常用交互。

3.熟练掌握Unity常用插件工具等，NGUI,DOTween，PSUI等。

4.熟练常用的数据结构和算法。

5.熟悉常用的设计模式，如：单例模式，工厂模式，观察者模式。

6.熟悉Lua和C#热更新，以及xula等多种框架。

7.熟悉Unity的资源优化和内存优化。

8.熟悉简单的对象池，FSM状态机。

**教育背景**

1.农场模块总体构建

2.商店系统

3.仓库系统

4.任务系统

5.研究改进UI设计师与U3D的命名规范流程工具

6.部分网络接口对接

7.参与商业街&工厂模块构建

8.部分员工系统设计

9.研究聊天系统

**项目二：玩偶 游戏类型：街机 项目时间 2020.7-2021.2**

项目描述：为玩偶盲盒店构造街机玩法游戏，有三大模块，推币机器，套绳子，古堡冒险

**主要工作:**

1. 项目总体搭建
2. 推进项目进度流程和各方沟通

3.推币机器模块总体构建

4.古堡冒险模块总体构建

5.网络系统

6.抽奖转盘系统

7.公告系统

8.与甲方进行沟通和SDK对接

9.部分参与套绳子模块构建



**项目三：剑之刃 游戏类型：RPG 项目时间 2019.5-2020.2**

**项目描述：**

在《剑之刃》的世界中，你除了需要扮演不同的角色，还将以不同的处世立场——或善、或恶、或中庸——投身于纷繁复杂的江湖之中。

**主要工作:**

1.一键组队功能

2.背包系统，物品的使用以及装备穿戴。

3.装备系统，装备强化，特殊装备。

4.每日、每周任务界面显示。

5.商城系统，物品的购买以及界面的显示。

6.单机副本怪物AI

7.宠物系统，宠物界面的开发。

8.等级、战斗力、关卡进度等排行榜界面显示。

**项目四：求生之塔 游戏类型：SLG 项目时间 2019.1-2019.5**

**项目描述：**

求生之塔是一款奇幻风格的塔防策略游戏,着重于策略和玩家的反应，是一款休闲玩法的策略游戏。

**主要工作：**

1. 使用FSM编写英雄人物状态机
2. 商店充值界面开发
3. 模式关卡界面选择
4. 防御塔建造、升级、拆除、攻击目标判定的开发
5. 英雄选择和英雄技能升级

**项目五：枪神出击 游戏类型FPS 项目时间 2018.9-2019.1**

**项目描述**：

本项目属于一款FPS类游戏，给玩家身临其境的游戏体验，增强了游戏的主动性和真实感。其中有个人竞技，大逃杀，团队对抗等多种模式，玩法多样。

**主要工作：**

1. 人物控制逻辑的开发

2. 商城系统的开发

3. 负责签到系统的开发

4. 实现任务系统和背包系统

5. 负责单人训练模式的开发

6. 负责地图中的道具随机生成

7. 皮肤展示系统的开发