

罗钟灵

186-7409-3334 | pickmeup12345@gmail.com | 深圳市学苑大道1088号南方科技大学

微信: xutuo206 | <https://github.com/pickmeup12345>

求职意向: 游戏策划实习生



个人总结

- 计算机科学与工程系大四(转系)在读,具有良好的沟通能力,有较强的文字综合和表达能力,英文读写流利
- 基于Unity/C#开发过一款类马里奥的3D游戏(除UI以外几乎全部工作)和一款类三国杀卡牌游戏(出牌系统与UI)
- 热爱游戏,涉猎广范(小众独立游戏到3A大作),对游戏有自己的见解,熟悉ACG文化
- 对产品有自己的见解,十分注重产品与用户交互的体验
- 6月底至9月可全职实习两个月以上

教育经历

南方科技大学

2015年9月 - 2020年6月

计算机科学与工程 本科

深圳

- 2017年9月由微电子科学与工程系转入计算机科学与工程系
- 优秀新生奖学金(2015)
- 相关课程: 计算机图形学, 软件工程, 面向对象的分析与设计, 操作系统, 数据结构与算法分析, 计算机网络

项目经历

大型多人游戏的分布式服务器架构

2019年3月 - 至今

- 在lockstep的同步模式下实现分布式服务器架构,减少单个服务器控制的玩家数并在服务器端隔帧存储全局状态,从而减少服务器负载和服务器转发时间
- 目前工作的方向是通过分区同步来实现分布式架构,同时采用帧同步和状态同步并行的混合同步架构
- 已经在11*11的分区状态下实现了10%的服务器带宽消耗减少

南科杀

2018年9月 - 2019年1月

- 游戏为一个类三国杀的1V1的卡牌对战游戏
- 负责游戏UI的设计以及拖拽出牌系统
- 实现了拖拽卡牌出手牌后其他手牌会填补空位的效果,同时限定拖拽的卡牌只能置放于正确的区域

类马里奥的3D互动游戏

2018年2月 - 2018年6月

- 游戏玩法为探索地图并收集道具和一定数量的金币,有散落的怪物为干扰
- 负责游戏核心玩法设计,程序编写,地形模型制作
- 实现了吃血药加血、吃速度丸加速的功能;实现了地图随机刷新道具和怪物的功能;实现了怪物对玩家的自动寻路功能;完成了碰撞体模型判断的相关工作;完成了游戏胜利和机关启动的代码

即时通讯软件

2017年9月 - 2018年1月

- 一个Python编写的基于GnuPG加密的即时通讯软件,使用IMAP/SMTP进行通讯
- 负责本地I/O存储以及信息的加密
- 使用Python pickle文件实现了聊天内容的存储;使用GnuPG生成每一个用户独有的私钥进行加密,同时从秘钥服务器下载公钥以解密收到的聊天信息

技能

- 技能: JAVA, C/C++, Unity/C#, Lightroom, Pr
- 语言: 中文(母语), 英语(TOEFL 87)
- 兴趣爱好: 足篮球, 摄影, 视频剪辑创作(space.bilibili.com/3735708)