

## 徐海

15330352144 | quijoo@outlook.com | 重庆  
待业 | 全国 | Unity3D客户端开发



## 教育经历

重庆大学

2017年09月 - 2021年06月

计算机科学与技术 本科 计算机学院

重庆

荣誉奖项：数模校赛一等奖（2019），数模美赛M奖（2019）

主修课程：数据结构，操作系统，计算机网络，计算机组成原理，...

## 工作经历

多益网络有限公司

2021年07月 - 2021年10月

## 游戏服务端 ( Python )

广州

在《枪火重生》的基础上实现大逃杀游戏原型，与前端和策划沟通制定方案并实现

### 专业技能

操作系统，计算机组成原理，计算机网络等

## 机器学习相关的算法

计算机图形学

## 常用数据结构和算法

## 常用设计模式

游戏引擎：Godot, Unity

编程语言：C/CPP(了解)，JS/Html/CSS(了解)，Python(熟悉)，C#(熟悉)

## 项目经历

## 简单编译器前端实现

实现自底向上的 LR0 语法分析器 [guijoo/complier/python \(github.com\)](https://github.com/guijoo/complier/python)

## MIPS CPU

在 Xilinx(赛灵思) 可编程逻辑器件上使用 Verilog 硬件描述语言实现了56条汇编指令的 MIPS 五级流水CPU

## LOL 数据分析项目

Scrapy 爬取英雄联盟 20w 条对局数据，使用 MapReduce 处理和分析数据，使用 Flask + Echart 展示数据  
[guijoo/lol\\_data\\_analyze \(github.com\)](https://github.com/guijoo/lol_data_analyze)

## 简单的扫雷AI

使用 划分连通块 + 高斯消元 + 枚举变元 的方法实现扫雷 AI [quijoo/minesweeping-ai \(github.com\)](https://github.com/quijoo/minesweeping-ai)

## 一个辅助瞄准程序

使用 YOLO v7 的目标检测算法实现 FPS 游戏辅助瞄准工具 [quijoo/Auxiliary-positioning-and-tracker \(github.com\)](https://github.com/quijoo/Auxiliary-positioning-and-tracker)

## 平台跳跃游戏

godot 引擎开发的平台跳跃游戏 [demo1 \(bilibili.com\)](#) [demo2 \(clipchamp.com\)](#)

## 个人总结

热爱生活，热爱游戏，认真负责，喜欢学习新技术，遇到困难可能会emo但是一定会坚持下去

我希望做出 **有趣的，能表达的，能获得玩家认可的** 游戏，虽然这个目标很远，但是我会一直努力的

喜欢的游戏：

塞尔达传说系列，马里奥系列，一些FPS游戏，一些讲故事的游戏(例如：去月球，Florence)，一些合作游戏(双人成行，传送门2)，一些刷刷刷游戏。