

洪皓峻

聯絡方式

Mail: chun00246@gmail.com

手機: 0913-528-859(全天皆可)

專業簡介

- 三年遊戲業工作經驗
- Android/iOS 原生 APP 開發經驗
- Unity3D 引擎遊戲開發經驗
- Cocos2D-X 引擎遊戲開發經驗
- Unity 專案串接 Android/iOS 第三方 SDK 經驗
- 同時整合多個第三方 SDK 的豐富經驗
- 同時執行多個專案的多工運行能力

工作經歷及職稱

- 鈺象電子股份有限公司
3 年 , 高級工程師

教育背景

- 國立中正大學
資訊工程研究所 , 碩士
- 國立成功大學
資訊工程系 , 學士

碩士論文

Design of Gradient-Based Data Dissemination to Support the Sink Mobility in Wireless Sensor Networks

擅長技能

- C
- C++
- C#
- JAVA
- Objective-C

開發經驗

| Muzibox | |
|---------|---|
| 開發引擎 | Objective-C |
| 對應平台 | iOS |
| 專案簡介 | 此為工具類 App，可供玩家查詢其大型機台遊戲之最高分數等個人帳號資訊；並另有公會及聊天室功能。 |
| 負責項目 | Client 端製作 儲值功能製作 串接社群帳號登入功能 (Facebook、騰訊 QQ、新浪微博) |

串接 QR Code 掃描工具

專案截圖

[登入畫面]

[玩家資訊頁]



[社群功能]

[公會聊天室]



| | |
|------|--|
| 下載連結 | https://itunes.apple.com/cn/app/yin-xuan-feng/id625166141?mt=8  |
|------|--|

| <h1>唯舞 AC</h1> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|---|------|-----|------------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|------|-----|------|-----|--------------------|-----|------|-----|------|-----|-----------|-----|-------|-----|----|-----|-------|-----|
| 開發引擎 | Objective-C | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 對應平台 | iOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 專案簡介 | 此為工具類 App，與 Muzibox(上述)相近之短期專案 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 負責項目 | iOS 主 Client 端製作 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 專案截圖 | <div> <div>[登入畫面]</div> <div>[玩家資訊頁]</div> </div>  <table border="1"> <caption>隱藏歌曲</caption> <thead> <tr> <th>歌曲清單</th> <th>BPM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Glennhill - 英雄生打</td><td>145</td></tr> <tr><td>機靈傑人 - 本月主打</td><td>160</td></tr> <tr><td>天羅地網 - 本月主打</td><td>160</td></tr> <tr><td>夏日時光</td><td>110</td></tr> <tr><td>奇幻之旅</td><td>124</td></tr> <tr><td>Sentimental Season</td><td>125</td></tr> <tr><td>午夜狂歌</td><td>130</td></tr> <tr><td>東方仙境</td><td>132</td></tr> <tr><td>Fly Dream</td><td>134</td></tr> <tr><td>軍隊進行曲</td><td>135</td></tr> <tr><td>劍舞</td><td>136</td></tr> <tr><td>狂熱拉丁夜</td><td>138</td></tr> </tbody> </table> | 歌曲清單 | BPM | Glennhill - 英雄生打 | 145 | 機靈傑人 - 本月主打 | 160 | 天羅地網 - 本月主打 | 160 | 夏日時光 | 110 | 奇幻之旅 | 124 | Sentimental Season | 125 | 午夜狂歌 | 130 | 東方仙境 | 132 | Fly Dream | 134 | 軍隊進行曲 | 135 | 劍舞 | 136 | 狂熱拉丁夜 | 138 |
| 歌曲清單 | BPM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Glennhill - 英雄生打 | 145 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 機靈傑人 - 本月主打 | 160 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 天羅地網 - 本月主打 | 160 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 夏日時光 | 110 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 奇幻之旅 | 124 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sentimental Season | 125 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 午夜狂歌 | 130 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 東方仙境 | 132 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fly Dream | 134 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 軍隊進行曲 | 135 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 劍舞 | 136 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 狂熱拉丁夜 | 138 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | |
|------|---|
| | <div>[社群功能] [公會聊天室]</div>  <p>The screenshot shows a mobile app interface with a status bar at the top displaying '中華電信' and '下午10:44'. The app has an orange header with '帳戶資料' and '留言板'. Below the header is a profile section with a placeholder for a profile picture, a '編輯' button, and fields for '暱稱' and '電子信箱'. A '社群綁定' section follows, featuring links for 'facebook' and '新浪微博', each with a '社群綁定' button. The bottom of the screen shows a navigation bar with icons for '個人資料', '商城', '遊戲', 'QR登入', and '其他'.</p> |
| 下載連結 | <p>https://itunes.apple.com/tw/app/wei-wuac/id666164121?mt=8</p>  <p>A square QR code located below the download link, which likely links to the app's page on the App Store.</p> |

| iTouchHD | |
|----------|--|
| 開發引擎 | Unity3D |
| 對應平台 | Web |
| 專案簡介 | 內含多種棋牌類遊戲之 Web Game 平台 |
| 負責項目 | <p>Facebook 遊戲平台登入功能製作</p> <p>Facebook 遊戲平台付費功能串接</p> <p>十三支 Server 新增功能</p> |

專案截圖



下載連結

無

接龍塔

開發引擎

Unity3D

對應平台

iOS/Android

專案簡介

以撲克牌遊戲「接龍」為主變化玩法的益智遊戲

負責項目

排除特定機種無法運行專案的問題

確保多個第三方 SDK 接入專案後能並存

社群相關頁面製作(好友邀請/送禮/信件管理)

Facebook 登入功能製作

儲值功能及頁面製作

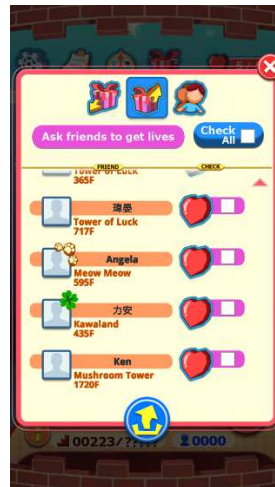
iOS/Android 原生功能串接(WebView、推播等)

專案截圖

[登入畫面]



[社群頁面]



[主遊戲]



下載連結

<https://itunes.apple.com/tw/app/kawatower/id904872144?l=zh&mt=8>



機甲英雄

開發引擎

Unity3D

對應平台

iOS/Android

專案簡介

機器人題材之卡牌戰鬥遊戲

負責項目

設計防止 Apk 被二次打包/破解之機制

確保多個第三方 SDK 接入專案後能並存

遊戲效能之優化(使過場讀取時間縮短至 1/6)

排除特定機種無法運行專案的問題

大廳功能及頁面製作

iOS/Android 原生功能串接

- WebView
- 推播
- 儲值
- Facebook 登入功能
- AppsFlyer 廣告分析 SDK 串接
- 第三方儲值 SDK 串接
- QR Code 掃描功能
- Lua 腳本運行工具
- AR 功能

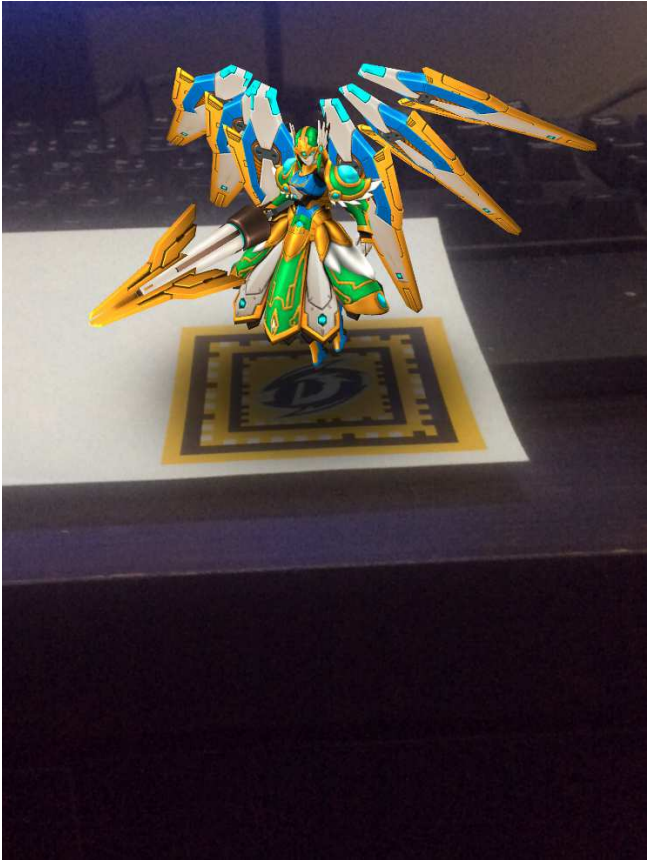

專案截圖

[遊戲大廳]



[主遊戲]



| | |
|-------------|--|
| | <p>[AR 功能]</p>  |
| <p>下載連結</p> | <p>https://itunes.apple.com/tw/app/ji-jia-ying-xiong/id988256082?l=zh&mt=8</p>  |

自傳

本人大學及研究所皆專精於資訊工程科系，畢業於國立中正大學資訊工程所，於研究所修學時主要研究領域為無線感測網路(WSN)及物聯網(IOT)相關，並於入學前假期就已持續 review 與研究室相關的 Paper 並密切的與指導教授保持聯絡；及每週 Meeting 以快速吸收碩士論文所需

之知識，碩一時主要工作為修課、Paper review 及 Meeting，有時會抽空試著用 C++ 及 NS-2 製作無線感測網路環境之模擬程式，之後，於修課過程中發現自己對於演算法設計及問題解決方案的設計抱持濃厚興趣，因此碩士論文也朝著此方向研究，碩一下時確立自己的研究方向為「在各網路節點位置會快速變動的無線感測網路環境下，快速建立資料封包傳輸路徑的方法設計」，並於碩二全力撰寫論文及 survey 其他研究者與此議題相關的研究，最終如期於碩二下完成論文及口試取得學位。

畢業後，有幸於鈺象電子取得軟體工程師的職位替台灣遊戲業貢獻自己的一份心力，初期先試著使用部門自行研發的遊戲引擎製作俄羅斯方塊及接龍等小遊戲來訓練自己撰寫遊戲程式的手感，在試作了數個小遊戲之後，由於公司的需求，我用 Objective-C 於 iOS 上開發了兩款工具 App，用來讓玩家能隨時觀看對應之市售機台內的玩家資料；並有社群帳號及公會聊天室等功能，於此開始，在公司確立了專案開發方向轉往手機發展的同時，我也快速累積了 iOS 平台的開發環境、App 審核流程、第三方 SDK 串接等工作的經驗。

在兩款工具 App 的製作告一段落之後，我全力投入了 iTouchHD 的製作，這是一款預計發售於 Facebook 平台的網頁遊戲，因此，由於遊戲有於 Facebook 平台登入及使用 Facebook 平台付費等功能的需求，我也全力投入了這方面功能的製作；並於專案後期由於人力需求同時投入了撲克牌遊戲 – 十三支的 Server 邏輯撰寫，於此同時，以前撰寫的兩個 iOS 工具 App 因應 iOS7 的上市必須做大幅度的翻新，因此當時我手上有三樣工作同時在執行，並於此時培養了 Server 邏輯的撰寫能力及同時執行多個專案的能力。

在這之後，我接著承接了 iOS/Android 跨平台的撲克牌遊戲 – 接龍塔，在這個專案的執行上我又有了更多的挑戰，其一，從這個專案開始我正式開始接觸 Unity3D 引擎做為開發工具，其二，我也接下了 Android 原生端第三方 SDK 的串接工作及原生 Code(推播、GooglePlay 付費、取得硬體資訊等)的撰寫工作，於此專案開始，我幾乎負責部門所有專案的 Android/iOS 雙平台的手機原生端相關工作，其三，因為專案性質為多個軟體工程師共同開發，我也累積了與其他軟體工程師合作設計系統架構的經驗。

前一個專案告一段落後，有一陣子團隊曾想嘗試使用 Cocos2D-X 製作專案，於此同時我也試著使用 Cocos2D-X 獨立製作了兩款小遊戲的 prototype，可惜最後 Cocos2D-X 沒有成為團隊主流，否則就個人使用上的感覺，在純 2D 遊戲且要達成同樣畫面效果的情況，Cocos2D 所製作的遊戲其效能需求比起 Unity 來說低了不少，雖然開發環境較稍微不直覺，但就 2D 遊戲而言，其成品所能帶給使用較低階機種的玩家的遊戲體驗是 Unity 完全無法比擬的。

經過分析比較之後，團隊最終還是決定以 3D 遊戲為方向並以畫面的精緻度為優先，投入大量人力打造 3D 機器人為題材的卡牌遊戲，並持續運作至今。在這個專案中團隊也面臨了前所未有的挑戰，首先，因為功能的多樣化及營收分析的需求，我所需要串接的第三方 SDK 數量也暴增；也因此衍生了許多問題，第三方 SDK 之間常出現相容性的問題，安裝其中一套後會導致另外一套無法運作，因此我在串接過程中必須時常調整各個第三方 SDK 及我們專案本身的參數、硬體設定等，也常有必須反組譯套件以觀察第三方 SDK 的原始碼來決定如何調整專案的時候，經過這些過程，也大大強化了我本身對於第三方 SDK 串接的整合能力。

專案執行到後期時，很多遊戲中的效能問題一一浮現，遊戲在進入主戰鬥及由主戰鬥返回大廳的讀取時間竟各需要 1 分鐘以上，這個讀取時間比遊玩時間還長的情況當然不可能為玩家所接受，之後我提了一個優化方案，方案實作後讀取時間降至 10 秒以下，縮短至不到 1/6 的時間，同時也沒有影響到遊戲畫面的呈現，就此解決了此問題，之後很不幸的，Android 版的遊戲程式被人反組譯後製作成修改版的 apk 供人下載，我提出針對反組譯的破解應由防止二次打包的方向解決，因此撰寫了一套偵測二次打包的功能整合進遊戲中，另外配合主遊戲的軟體人員撰寫的防止記憶體修改功能來徹底堵死針對修改執行中程式記憶體的破解，使專案順利營運至今。