**黄申**

手机：13311975466 邮箱：[shenhuang@live.ca](mailto:shenhuang@live.ca) 个人网站：<shenhuang.github.io>

**自我评价**

我有长达十多年的海外经历，在费城读的小学之后在温哥华读的高中，所以英文水平比较优秀。在Medium平台上发布的文章经常被Curator安排至首页，也被其它杂志社转发过，曾经被freeCodeCamp报社背景的CEO评价为“have serious writing skill”。文章被国内公众号翻译并转发后前一周每日增加大约1-2k的阅读量。

在中学时代曾用Flash，RTS游戏地图编辑器，RPG Maker和绘图计算器等工具制作游戏。能够成为一名游戏策划，深入影响或亲手设计游戏的角色，关卡及玩法，对我而言会是一件非常有成就感的事。

**游戏经历**

深度体验过非常多款游戏，也在多款游戏中有深度付费经历。（例如王者荣耀V8，曾因为氪金太多被模拟城市手游的运营分配到作弊玩家池中）。在本科时代就经常和班上其它极客们一起尝试各种类型桌游。购买过四次正版卡坦岛，两次城邦与骑士拓展包以及一次海洋拓展包以及APP内购。从小学时候就开始玩UNO，并在大学时代业余经常和教授们一起玩各种其它牌类游戏。

**桌游：**卡坦岛，卡卡颂，宝石商人，UNO

**卡牌类：**三国杀，炉石传说，Clash Royale，RWBY Amity Arena（全服第一），芒果斗地主（北京金币榜第一）

**解谜类：**Portal1/2，纪念碑谷，双人成行。

**工作/教育经历**

2020.10 - 2021.4 **北京字节跳动科技有限公司** 游戏开发工程师

2018.5 - 2020.5 **National Science Foundation**  数据科学助教

2017.9 - 2020.5 **California State University, Northridge** 计算机科学

2015.7 – 2017.3 **Operation Technology Inc.**  软件测试工程师

2010.9 - 2011.5 **Queens University** 电器工程师

**项目经历**

**芒果斗地主（字节跳动小游戏）前端技术支持**

开发了小游戏的新手签到系统，背包系统，音频系统等功能。和项目组共同支持小游戏在三个月内上线抖音春晚活动，并在之后第一时间处理了线上玩家反馈的问题。使用TypeScript和Cocos引擎合作实现了相关需求。通过游戏内部组件完成了音频的自动化测试插件及相关GM指令。使用Python完成了音频配置表的自动加载。发明并发布了一个音频相关专利。

**自制小游戏**

使用HTML/CSS/JavaScript编写了多个休闲小游戏，可以在个人网站<https://shenhuang.github.io/>上点击表情符号或打开控制台体验。吃饼干的小游戏有简易的AI系统。业余还自己用Unity等引擎做过很多小游戏。

**自制游戏关卡**

使用RPG Maker和StarCraft地图编辑器等制作了对应的游戏关卡，地图关卡在战网上有一定黏度，被玩家多次分享。设计的岩浆跑游戏有自动关卡生成系统，会合理的生成地形和奖励。在顶会上分享过一篇关于Procedural Generation地形生成的论文。

**成就奖励**

**Queens ECE 年度机器人比赛第一名 Google Code Jam预选赛 CEMC Certificate of Distinction**

**技术文章多次刊登Medium首页 HSI人机交互顶会论文收录 IBM Ponder This解题上榜**