个人简历

个人信息

性别：吴慢玉 学历：本科 现居住：北京

工作经验：2年工作经验 联系方式：18720989158 E-mail: 1464957527@qq.com

求职意向

·期望职业：期望职业：Cocos2d-X游戏开发工程师／lua游戏软件开发工程师

专业技能

* 具备2年以上 Cocos2d-X开发经验
* 精通C，C++，lua脚本开发语言
* 熟练掌握Xcode，CocoStudio，TiledMap，Zwoptex，TexturePacker，ParticleDesigner等

开发工具的使用

* 熟练掌握Quick以及Box2D引擎的使用
* 熟练掌握JSON、XML文件解析、文件流操作等数据存储方式
* 熟练掌握sqlite数据库的使用
* 熟练掌握Socket网络编程，了解TCP、UDP、HTTP、FTP等网络通信协议
* 熟练掌握手游项目在Android和iOS平台的上线流程
* 熟练掌握Singleton pattern、Delegate、Notification等设计模式
* 具备良好的面向对象编程思想和设计思想熟练

工作经历

2014/06 -- 2015/08

**广州XXXXXXXX| 游戏设计/开发工程师**

工作描述：

* 职位Cocos2d-x游戏开发工程师
* 参与游戏项目的策划、需求分析和框架设计
* 负责游戏模块的分配
* 负责游戏主场景的核心算法的实现
* 负责编写底层数据的实现
* 参与并解决项目中的重难点和Bug问题
* 辅助游戏的后期优化和真机测试
* 负责项目的Android/ios平台打包和发布
* 负责游戏的后期维护和更新

项目经验

2014/04 -- 2014/06

项目名称：《黑马运动会》

项目描述：是一款中国风马术竞技类型的手机游戏。游戏操作简单易懂。用手指滑动控制身骑战马的角色跳跃、转向、斜跨以躲避障碍物和机关，并收集金币和道具，考验玩家的灵活机动性。

游戏内容与大部分路酷类游戏相似，越过重重障碍和陷井，不断向前飞奔。玩家控制的将是一个骑着战马的人物，在崇山峻岭、原始森林、冰封之地向前飞奔，玩家需要控制避开前进路上遇到的各种危险。

软件环境：OS X 10.9.3

硬件环境：苹果机型、4G内存、500G硬盘

开发工具：Xcode、Zwoptex、ParticleDesigner、TiledMap、Eclipse

项目职责：

* 参与项目策划、需求分析和框架设计
* 负责游戏模块的分工
* 参与游戏底层数据的编写以及道具模块的设计
* 参与主游戏界面的设计
* 实现加载界面及资源加载，音乐及音效的添加
* 参与并解决项目中的难点问题
* 参与游戏后期的优化和真机的测试
* 负责项目的Android/ios平台打包和发布

2013/12 -- 2014/02

项目名称：《土豪捕鱼》

项目描述：《土豪捕鱼》是一款界面华丽，画面逼真，玩法丰富的休闲类网络版捕鱼游戏。玩家在享受活灵活现的鱼儿带来的视觉震撼时，还可以斩获各类炫酷卡牌，爆炸效果带来的全屏攻击，让鱼儿都逃脱不了您的指尖

《土豪捕鱼》移植了街机中捕鱼的经典核心玩法，并在引擎、画面和可玩性上进行全面升级，使之更适合所有年龄阶段的玩家们，打造一场人人都能享受的捕鱼盛宴!

《土豪捕鱼》由掌宇游戏倾力开发，原汁原味的场景展现新奇有趣的关卡设计，畅快刺激的射击体验，金币哗啦啦掉下来的畅爽感觉！让你可以随时随地畅享在街机厅玩捕鱼的激情

软件环境：OS X 10.9.3

硬件环境：苹果机型、4G内存、500G硬盘

开发工具：SublimeText、Zwoptex、Eclipse、ParticleDesigner

项目职责：

* 参与项目的游戏策划、需求分析和框架设计
* 实现加载界面，音乐和音效的添加
* 实现底层数据和人物、场景间的数据交互
* 实现障碍物、人物的数据编写
* 参与游戏后期的优化和真机测试
* 参与项目的Android/ios平台的打包和发布
* 负责游戏后期的维护和更新

2013/07 -- 2013/10

项目名称：《灭魔传**》**

项目描述：在《灭魔传》游戏中玩家扮演一个道家小童，道观将遭受到来自远方魔窟的怪兽的侵袭，玩家必须打败它们，才能守住道观

初次进入游戏时玩家仅仅是一个低级的小道士，在与怪兽的搏斗中，逐渐成长，攻击力、防御能力都会逐渐加强，可以击败的魔怪数量也会越来越多。但是面对如潮水般涌来的怪兽，仅靠等级增长是远远不够的，通过获得战斗时掉落的或者使用金币购买的更高级的装备才是提高战斗力的王道

软件环境： OS X 10.9.3

硬件环境：苹果机型、4G内存、500G硬盘

开发工具：Cocos2d-x、Xcode、Zwoptex、ParticleDesigner、Eclipse、CocoStudio

项目职责：

* 参与项目策划、需求分析和框架设计
* 负责游戏模块的分工
* 参与游戏底层数据的编写以及武器、敌人帧动画的实现
* 参与主游戏界面的设计
* 实现加载界面及资源加载，音乐及音效的添加
* 参与游戏后期的优化和真机的测试
* 负责项目的Android/ios平台打包和发布

教育经历

2010/09 --2014/06 **江西理工大学| 软件工程 | 本科**

在校学习情况

在校实践经验

培训经历

证书

语言能力

英语：CET6级 读写能力熟练 | 听说能力良好

附件

附件简历

|

简历内容

|