

个人简历

基本资料

姓 名：田升	性 别：男
年 龄：24	工作年限：两年（Unity3D 游戏开发）
学 历：本科	专 业：计算机科学与技术
现 居 地：上海市青浦区	联系电话：16621082817
电子邮件：tspersonal@163.com	微 信：ts1031450644

求职意向

应聘职位：Unity3D 开发工程师	工作性质：全职
目标行业：网络游戏	入职时间：一月内
意向薪资：面议	

综合技能

- ◎ 熟练使用 UGUI、NGUI 进行 UI 的开发及界面动画的制作。
- ◎ 熟练使用 Unity 中 Asset Store 上常用的插件。
- ◎ 熟练编写基于 Unity 编辑器提高工作效率的工具。
- ◎ 熟悉 Android、iOS 平台的部署与调试。
- ◎ 曾接入过 Android 平台的高德定位、Mob 的社会化分享等 SDK，了解第三方 SDK 以及 Android 原生 SDK 的接入，以及针对手游平台的 SDK 测试。
- ◎ 对大型场景进行过消耗分析，熟悉项目资源及内存优化流程。
- ◎ 熟悉 C# 编程语言，有良好的面向对象设计思想以及良好的编程习惯。
- ◎ 熟悉 Lua 语言，有基于 xLua 的 UI 框架研发经验，熟悉 Lua 中的面向对象思想，了解游戏热更新机制。
- ◎ 使用 SVN、GitHub 进行团队开发项目，，拥有良好的代码设计以及习惯，条理注释清晰。
- ◎ 在项目中集成过单例模式、观察者模式等常用的设计模式，热衷学习各种编程思想。
- ◎ 曾独立解决过 NGUI 的全面屏适配方案，能独立思考，并解决问题。
- ◎ 对 Unity 官方发布新功能、Unity 社区的消息等行业最新资讯密切关注、热爱游戏更爱游戏开发。

工作经验

2018.6 -- 至今 上海市游子网络科技有限公司

- ◎ 基于 xLua 框架的热更项目的研发：
 1. 参与项目 UI 框架的研发、更新、维护。
 2. 参与设计各种机型的屏幕适配方案。
 3. 对热更新资源下载功能的优化。
- ◎ 基于 C# 进行 3D 项目的研发：
 1. 负责 3D 场景的性能消耗等优化。

2. 实现游戏核心模块的开发。

2017.10 — 2018.4 深圳市易道科技有限公司

- ◎ 负责项目的维护以及更新。
- ◎ 负责棋牌项目的研发：
 1. 负责第三方 SDK 的接入以及手游平台的部署测试。
 2. 负责游戏中特效动画的处理。
 3. 负责项目中性能消耗较大的功能的优化。

2017.3 — 2017.9 深圳市竞游科技有限公司

- ◎ 对回合制 RPG 游戏进行维护以及更新。
 1. 负责头像系统的实现与维护。
 2. 负责排行系统的实现与优化。
 3. 团队合作开发背包模块。

项目经验

◎ 棋牌竞技类游戏

开发环境：Unity2018、VS2017、VSCode

团队角色：

1. 参与基于 xLua 的热更 UI 框架的设计。
2. 负责界面的搭建与界面的逻辑编写。
3. 负责游戏主体玩法的逻辑编写。
4. 负责第三方 SDK 的接入。
5. 负责项目资源的优化。
6. 负责手游平台的部署、调试。

项目简介：基于德州扑克游戏规则的竞技类棋牌游戏。

工作内容：使用 NGUI 进行界面的搭建、C#实现一些 NGUI 扩展的组件、基于 xLua 实现项目资源的热更新、对游戏进行版本更新迭代。

1. 编写 Android 端以及 iOS 端的调用相机相册、截取选中图片功能的插件。
2. 编写提高效率的 Unity 编辑器扩展工具。
3. 制定 Lua 端的面向对象思想，与编程习惯。
4. 实现游戏界面的搭建、跳转逻辑、数据联调，编写游戏核心玩法的逻辑代码。
5. 对 NGUI 进行扩展优化，包括无限滑动、下拉刷新、按钮频繁点击处理等功能。
6. 接入项目需要的 sdk。
7. 设计并实现 NGUI 适配全面屏的解决方案。

◎ 套圈达人

开发环境：Unity2018、VS2017

团队角色：

1. 场景中各种建筑的搭建、UI 界面搭建。
2. 游戏核心逻辑的编写，与服务器的联调。
3. 实现既定动画效果，协调特效。
4. 调整游戏模型，优化场景资源，减少内存消耗。
5. 编辑器扩展插件的编写。

项目简介：套圈达人是一款仿民间套圈游戏的手机游戏，玩家可以在不同环境中进行套圈，奖品根据游戏难度进行随机摆放，可进入游戏商城兑换具体奖励。

工作内容：使用 NGUI 进行界面的搭建，C#实现游戏逻辑。

1. 场景中静态资源的遮罩剔除以及网格合并。
2. 圈圈以及奖品的碰撞器和触发器的构建。
3. 在风向以及风速的影响下，抛圈圈的力度和方向计算。
4. 圈圈与奖品之间的碰撞检测与触发检测。
5. 游戏过程中圈圈的特效与奖品的特效控制。

◎ 棋牌游戏

开发环境：Unity2017、VS2017、VSCode

团队角色：

1. 负责游戏的逻辑代码实现。
2. UI 与界面的搭建。
3. 与服务器数据联调。
4. SDK 的接入。
5. 逻辑功能实现。
6. 不同机型的适配问题。
7. 手游平台部署。

项目简介：基于麻将、斗地主、十三水等规则研发的棋牌项目。

工作内容：使用 UGUI 框架进行界面的搭建与开发，C#实现游戏逻辑，使用事件管理系统进行内部通讯和服务器通讯，使用单例类，Json，Playerprefs 等进行数据的读取及存储。

1. 纸牌类游戏的滑牌选中功能以及牌型提示功能、麻将的手牌管理包括点击控制以及拖拽功能。
2. 游戏中的 SDK 接入（部分 SDK 接入第三方插件）。
3. 游戏中的语音聊天功能，通过使用开源的 NSpeakX 插件，一个 10 秒的声音包大小为 60k 左右可以压缩至 15k 以内，并且使用了专门的除噪算法，适当牺牲声音的采样率。
4. 使用 DoTween 插件、协程和 Animation 控制游戏中的动画实现。
5. 不同机型的适配则通过设置 UI 组件的锚点和改变屏幕宽高比解决。
6. 对项目的代码、资源等进行优化。
7. 对游戏断线、断网、弱网等网络异常进行检测修复。

◎ 侏罗世纪

开发环境：Unity5.3.4、VS2013

团队角色：UI 的修改、代码优化、修复 bug。

项目简介：此项目是一款 MMORPG 回合制手游，有三种可选职业，拥有不同的技能和装备搭配，通过闯关击败各种敌人可以获取装备。

工作内容：

1. 优化战斗模块，给战斗系统添加对象池，存放怪物对象。
2. 制作游戏的各种排行榜（战斗力、攻击力、防御力等）。
3. 聊天系统新增装备物品的分享功能，以及表情（图文混编）。
4. 根据人物的级别，研发头像系统。

◎ VR 样板房

开发环境: Unity5.5.4、VS2013

团队角色: VR 设备的连接、场景布局设计、功能实现。

项目简介: 因为个人兴趣独立开发的一款连接 HTC 设备的一款 VR 项目,主要是使用 HTC 设备,与 SteamVR 进行连接,实现角色身临其境看见房子的布局,同时能进行房间的一些材质切换等小功能。

工作内容:

1. 资源场景的设计和搭建。
2. 高亮插件以及瞬移插件的导入使用。
3. SteamVR 与 HTC 设备的连接,进行 VR 体验。
4. 手游平台上使用 EasyTouch 插件控制人物移动以及视角转动的功能。

自我评价

◎ 主攻使用 Unity3D 编辑器进行游戏开发,同时在学习使用 Unity 开发的其它类型项目,例如:VR、AR 等。

◎ 有良好的逻辑思维,自学能力强,性格温和,热爱游戏开发,能承受工作压力。

◎ 优先以高效完成需求为主,在此基础上尽可能优化代码。

◎ 平常与其他同事相互交流学习,相互提升。

◎ 工作也是生活不可分割的一部分,同样会激情对待。

◎ 在遇到技术问题时我往往会先 Google、简书上寻找答案。如果此类平台还是解决不了问题,就会去阅读源码、官方手册寻找解决方案。

◎ 业余时间会时常关注 Unity 社区上的大牛,了解行业最新动态,每天都会刷 Github,保持自己开拓的视野。