**个人简历**

**个人资料**

**reasum_line**

姓名：**项文师** 专业： 计算机科学与技术

性别：男 工作经验： 1.5年unity游戏开发经验

年龄：24 居住地：长沙市芙蓉区

手机：15770938706 邮箱：1656903534@qq.com

**求职意向**

**reasum_line**

工作性质：全职 期望月薪：面议

目标职位：unity游戏开发工程师 目前状况：离职

**专业技能**

**reasum_line**

1.熟练掌握C#语言，注重编码规范，有良好的编程风格和较好的面相对象的设计与编程能力。

2.熟练使用unity开发2D和3D游戏。

3.熟练使用NGUI、UGUI等常用的UI框架。

4.熟悉tolua框架以及灵活运用。

5.熟悉掌握UI系统， 动画系统（spine动画，Animation、Animator），dotween动画插件

6.能够根据游戏策划案，在unity中进行UI界面的开发，完成相应功能

7.会解读XML,json文件。

8.熟悉游戏断线重连的处理，以及针对异常操作的处理。

9.了解设计模式。以及基本语言Java，c/c++ ，html5

10.拥有良好的代码设计以及习惯，条理注释清晰。

**工作经历**

**reasum_line**

2017年12月—2018年11月 湖南网圣腾飞

2017年6月—2017年11月 深圳四海同创

职务：unity游戏开发工程师

**项目经验**

**reasum_line**

1. **天和海南麻将**

**责任描述**：负责大厅所有功能以及个别牌局玩法，后期维护优化

**项目描述**：该项目是一款棋牌类的2D游戏，是一款海南地区的麻将合集，游戏操作性简单，娱乐性较强，通过Unity软件完成场景的制作，使用tolua框架，完成整个游戏的逻辑制作，UI部分使用NGUI插件，项目场景分为加载场景和游戏场景。

**使用技术**：  
1.游戏框架使用tolua框架，整个业务功能用lua语言编写

2.unity游戏引擎搭建游戏页面

3.使用socket建立客户端与服务器端的连接，其实使用protobuf传递数据

4.json文件的解析

5.使用NGUI创建UI

6.封装自定义控件使用，实现代码优化，提高软件性能

**二、激情斗牛**

**责任描述**：俱乐部功能开发，游戏界面的搭建以及逻辑的编写，数据的显示。

**项目描述：**这是一困网络版的斗牛棋牌游戏，使用C#进行逻辑处理，unity进行前端设计。采用房卡模式，主界面设置创建房间和加入房间，我的俱乐部。创建房间玩家可以自定义玩法。加入房间需输入房间号，若存在此房间则可以加入房间。

**使用技术：**

1. socket通讯，完成前后端信息的交互。
2. DOTween插件实现游戏动画

2.使用单例类存储信息，减少切换场景时资源消耗。

3.多使用事件进行点击操作的信息交流。

4.使用协程进行控制每个人方向的牌的顺序显示。

5.使用UGUI搭建游戏UI界面。

**自我评价**

**reasum_line**

1. 从事unity游戏开发1.5年，具有良好的编码习惯,扎实的C#功底，具备独立开发项目的能力。
2. 熟练使用unity游戏引擎，特别是对于棋牌游戏开发最为熟练

（3）有良好的计算机基础，有优秀的优化、调试和解决问题能力，逻辑思维清晰严谨。

（4）学习能力强，沟通、表达能力好，有团队合作精神。

（5）注重工作细节;善于从工作中总结经验, 提高效率。

（6）性格开朗温和，待人真诚友善并乐于接收新的挑战，喜欢不断的充实自己。具备很强的工作责任心和主动性。