**个人简历**

**个人资料reasum_line**

**姓 名：**项文师 **性 别：**男

**年 龄：**24 **工作年限：**1.5年（Unity3D游戏开发）

**学 历：**本科 **专 业：**计算机科学与技术

**现 居 地：**上海市松江区 **联系电话：**15770938706

**电子邮件：**1656903534@qq.com

**求职意向**

**reasum_line**

**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：**一周内

**意向薪资：**面议

**专业技能**

**reasum_line**

1. 熟练使用UGUI、NGUI进行UI的开发及界面动画的制作。
2. 熟悉Android、iOS平台的部署与调试。
3. 了解第三方SDK的接入，以及针对手游平台的SDK测试。
4. 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。
5. 熟悉Lua语言，有基于ToLua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。
6. 熟悉Mecanim动画系统，熟悉使用Spine2D骨骼动画，熟悉DoTween、NGUI Tween等动画插件。
7. 熟悉使用XML、Json、文件流等处理数据。
8. 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。
9. 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。
10. 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。

**工作经历**

**reasum_line**

**2017年10月 -- 2018年12月 湖南网圣腾飞信息技术有限公司**

1. 对ToLua框架的优化。
2. 对3D项目的优化。
3. 自定义控件、自定义编辑器工具的封装。
4. 负责游戏中特效与动画的处理。
5. 对游戏中的模块进行维护与更新。
6. 实现游戏核心逻辑的开发。

**项目经验**

**reasum_line**

1. **天和海南麻将**

**开发环境：**Unity2018、VS2017、VSCode

**团队角色：**

1. 参与基于toLua的热更UI框架的优化。
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：**该项目是一款针对海南地区麻将所研发的合集2D棋牌类的游戏（海南麻将，海南换三张，转转麻将，海南斗地主），游戏操作性简单，娱乐性较强，通过Unity3D编辑器完成场景的制作，使用基于ToLua框架扩展出的UI框架，完成整个游戏的逻辑制作，UI部分使用NGUI插件。

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

1. 基于ToLua框架，对Lua脚本的生命周期进行严格管控。
2. 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。
3. 使用protobuf与服务器进行数据传递。
4. 使用Json、Playerprefs等进行数据读取和存储。
5. 使用NGUI插件搭建UI、解决全面屏适配难题。
6. 封装自定义控件使用，实现代码优化，提高软件性能。
7. 对游戏断线、断网、弱网等网络异常进行检测修复。
8. **诸暨麻将（土豪金3D）**

**团队角色：**

1. 负责模块的研发与维护。
2. 负责多款项目维护与管理。
3. 负责与团队主干项目的对接合并

**项目简介：**该项目是一款针对浙江诸暨地区的一个麻将合集（拉倒胡，翻财神，心理麻将，包麻将），是一款棋牌类的3D游戏，游戏中的麻将、桌子、骰子等都采用纯3D建模，接近于欢乐麻将的场景水平。

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

1. 负责游戏界面的搭建与逻辑代码实现。
2. 使用DOTween补间动画与Spine动画，实现项目中动画的制作与协调。
3. 实现并完善游戏战斗回放的功能。
4. 通过对象池等技术对游戏进行优化。
5. 对游戏界面预制体的优化，合并层级降低DC。

**自我评价**

**reasum_line**

1. 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。
2. 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。
3. 优先以高效完成需求为主，在此基础上尽可能优化代码。
4. 平常与其他同事相互交流学习，相互提升。
5. 工作也是生活不可分割的一部分，同样会激情对待。
6. 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。
7. 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。
8. 熟练棋牌游戏开发，有过纸牌类游戏开发（跑得快，牛牛）经验。