个人简历

**肖 攀**



性别：男

出生日期：1991-11-12

联系电话：18311060696 / 13240100140

Email：xiaopan126@126.com

QQ：526607576

自我评价：踏实，稳定，对新知识会主动思考和学习，工作积极，态度乐观，抗压能力强。具有很好的团队意识和观念，对团

队的忠诚度高。

**工作经验**

2014年2月 至 2016年1月15日

北京萌我爱网络技术有限公司 | 研发部 | 前端程序

职位描述：配合策划完成游戏功能的实现和素材的管理，负责管理游戏数据的管理。参与4个手游项目的开发。

2012年10月 至 2014年1月

北京高科中和科技发展有限公司 | 研发部 | AS3程序员

职位描述：主要配合策划负责游戏功能的开发

**求职意向**

工作性质：全职

期望岗位：unity游戏客户端工程师

工作地区：北京

目前状况： 离职，随时可以加入新的工作，由于是从AS3游戏开发转Unity3d游戏开发，面临的是没有工作经验找工作、

机会难的处境，所以渴求一个机会。不过本人从12年底就开始从事手游开发，有3年的工作经验，对手游开发流程也有一定的认识，独立完成过很多大系统的开发。从15年的9月份开始自学U3D知识，对新技术有所了解，并利用空余时间，也会模拟一些游戏开发。系统能尽早的融入新的团队，同学项目中的学习以及自学尽快的掌握开发技术，更好的融入团队工作，成为公司的主力。

**项目经验**

**（1）个人项目**

**项目名称： 黑暗之光**

**项目时间： 2016年1月 至 今**

**项目描述：这个也是一个简单的RPG游戏demo，网上的一个视频教程，本人先完成pc上开发，后计划发布到移**

**动设备 ，目前有进行过移动端的测试**

**开发工具：Unity3D MonoDevelop NGUI C# Mac**

**责任描述： 个人开发项目，主要功能：人物信息，背包功能，任务功能（包含简单的战斗），技能系统等**

**项目使用C#进行编码，UI方面使用的是NGUI控件。**

**（2）个人项目**

**项目名称： 泰斗破坏神**

**项目时间： 2015年10月 至 今**

**项目描述：《泰斗破坏神》是一款武侠题材MMO ARPG游戏，是由泰课网发布的一个视频教程，现在正在利用工**

**作之余的时 间根据教程进行开发，从而学习U3D游戏的开发流程。**

**开发工具：Unity3D VS2012 MonoDevelop NGUI C#**

**责任描述： 个人开发项目，现在已经完成人物信息，背包功能，任务功能。**

**项目使用C#进行编码，UI方面使用的是NGUI控件。**

**服务器使用Photon server搭建，C#编写。目前基本框架的搭建已经完成**

**数据库使用MySQL。**

**下一步开发任务：完成客户端和服务器的交互，商店功能**

**（项目链接：**[**https://github.com/xiaopan1991/TaidouARPGProject/**](https://github.com/xiaopan1991/TaidouARPGProject/)**）**

**（3）**

**项目名称： 最强王者2**

**项目时间： 2015年7月 至 2016年1月**

**项目描述：卡牌手游，类似于二次元大乱斗（12/23在各大安卓平台上架）。**

**在这个项目中我负责所有的数据类的具体实现，大致做法为，创建一个base类其中放入各数据类的共有**

**属性、公共方法，一个接口类其中放入子类中必须实现的方法，而在子类中需要添加不同子类自有的属性和方法。另外还负责一个数据管理类，用途是统一管理各数据类的创建和销毁，以及为同事提供对用户数据以及游戏中avatar、equip等各数据的查询。同时，还完成对应的功能，例如，装备系统，技能系统，背包系统，符文系统，图鉴等系统的独立开发。**

**开发工具：FlashBuilder 4.7 Flash AS3**

**第三方组件：（主要）Starling，DragonBones，MornBuilder**

**责任描述：1.主要负责游戏中，所有数据类的实现（avatar类，equip类，skill类，item类等数据类的实现）；**

**2.负责主要功能，如：装备（洗练，强化，升级，装备碎片合成），**

**技能（升级，技能碎片合成），**

**符文（分解，合成，召唤，镶嵌），**

**背包（使用，出售），图鉴，聚变等功能的发开；**

**3.后期功能的维护，以及配合策划进行相关需求的调整；**

**4.游戏优化（游戏资源的回收，程序代码复杂度的优化）；**

**（4）**

**项目名称： 挂机江湖**

**项目时间： 2015年5月 至 2015年7月**

**项目描述：《挂机江湖》是一款武侠题材的放置类游戏，有PVP、PVE、周期活动等丰富的玩法。无需复杂的操作，**

**让玩家利用零散时间即可体验游戏，已上架WindowsPhone商店；**

**游戏采用MVC结构，在信息同步方面采用的是观察者模式，在游戏初始化是，进行创建model同时在model中完成对本model中感兴趣消息的注册，通过字典方式存储（key：消息类型，value：对消息进行注册的model），在进行前后端通信后，做数据同步，通过同步数据的类型发送消息，通过遍历该消息对应的value中存储的model进行更新同步**

**开发工具：Quick-3.3 Sublime2.0 Lua**

**第三方组件：CocosStudio，**

**责任描述：临时调配，负责完成背包模块，通过代码的阅读理解了该项目中自己搭建的MVC框架结构；**

**（5）**

**项目名称： 龙血战神**

**项目时间： 2014年10月 至 2015年6月**

**项目描述：二代卡牌手游，类似于刀塔传奇，添加候补队伍等玩法。**

**这个项目中接触了手机渠道SDK的接入；平台悬浮窗的上功能的跳转，在游戏中添加渠道数据的统计，以及和渠道方，后端进行游戏充值的调试**

**开发工具：FlashBuilder 4.7 Flash AS3**

**第三方组件：（主要）Starling， Feathers，DragonBones，**

**责任描述：1.主要负责游戏较大功能的开发，例如：PVE战斗，周期活动，祖龙功能，祖龙宝石功能，各种类型的商店等功能 的开发**

**2.负责部分手机渠道SDK的接入**

**（6）**

**项目名称： 刀在塔在（刀塔去哪了）**

**项目时间： 2014年10月 至 2014年12月**

**项目描述：一款基于IOS/Android系统上的游戏和换皮。这是一个纯换皮项目，同时维护最强王者和本游戏的功能，**

**一套代码的兼容，由于要一套代码兼容游戏同做了许多分支的判断，以及各种语言适配的标示**

**开发工具：FlashBuilder 4.6 Flash AS3**

**责任描述：1.负责项目的总体开发进度，以及与美术的协调**

**（7）**

**项目名称： 最强王者（撸啊撸）**

**项目时间： 2014年2月 至 2014年10月**

**项目描述：一款基于IOS/Android系统上的一代卡牌游戏开发。**

**主要开发聊天系统，使用长链接，在项目里单独对消息的发送构建了一个模块，其中处理了消息的发送，**

**服务器推送消息的粘包处理，以及消息的自动保存与删除机制（主要利用队列的先进先出）**

**开发工具：FlashBuilder 4.6 Flash AS3**

**第三方组件：（主要）Starling， Feathers，DragonBones，**

**责任描述：1.游戏2.0版本到3.0版本的迭代开发；**

**2.游戏3.0版本功能bug的修改及优化；**

**3.参与了跨服赛，探险，聊天系统的开发与维护；**

**4.参与多语言版本的适配。**

**（8）**

**项目名称： 垃圾镇**

**项目时间： 2012年10月 至 2014年1月**

**项目描述：一款用于IOS系统上的游戏开发（类似“英雄学院”）**

**本游戏中的贡献在于重构了UI框架，采用了压栈的方式统一处理界面的跳转。对功能界面进行分类（固**

**定界面，弹出界面，全屏界面），分别进行切换界面的处理。**

**开发工具：FlashBuilder 4.6 Flash AS3**

**第三方组件：（主要）Starling， Feathers，DragonBones，（辅助）Greensock**

**责任描述：1.负责游戏中所有图片资源的整合，打包（atf，png/xml），以及游戏中资源的加载等；**

**2.负责所有界面功能的实现（例如按钮的功能，界面的跳转等）；**

**3.负责游戏登录，与服务器的交互，游戏更新的MD5验证等功能的实现；**

**4.游戏战场中的资源调用，panel信息面板的调用；**

**5.游戏战斗逻辑的完善，主要是对战斗过程数据的处理。**

**6.负责游戏单机剧情的大部分工作。**

**个人兴趣**

平时喜欢关注一些科技消息，对ios开发以及VR游戏开发的讲座和教程会稍微多的留意一下。Swift语言的产生，与obj－c相比语法稍微简单以及很好的兼容性，必定会推进ios开发，用swift开发的App也会逐渐增多。游戏方面比较火的就是虚拟现实，两年内VR游戏也将飞速发展，这也是想投身unity游戏开发的一部分原因。

**IT技能**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **语言/技能** | **使用时间** | **掌握程度** |
| C/C++（大学期间使用） | 二年以上年 | 熟练 |
| AS3（正在使用） | 将近三年 | 精通 |
| C# | 半年 | 熟练 |

**教育背景**

**时间 学校 专业 学历**

2008.9--2012.7 西安财经学院 软件工程 本科