

个人简历

个人信息：

姓名：刘俊杰

年龄：30

电话：13923804057

性别：男

邮箱：xmwhune_509@sina.com

学历：专科

求职意向：

期望职位：U3D 开发工程师

IT 技能：

- > C/C++，掌握常用数据类型实现原理，能够用c++面向对象的思想编写高效的代码
- > 熟练掌握 C#编程语言，具有较强的逻辑思维能力，能够结合VS熟练而快速的编写游戏代码
- > 了解openGL，结合C++做一些图形开发
- > 熟悉面向对象编程思想及设计原理，常用的设计模式，在游戏开发中，能够开发出耦合性和效率相对平衡的代码
- > 熟练使用unity及dotween，streamvr，ugui，ngui等插件，结合C#进行游戏和vr开发、调试,对接 sdk
- > JavaScript，能熟练运用JavaScript进行相关小游戏开发

工作经验：

时间	单位名称	职位
2019.11-至今	重庆呼啦科技有限责任公司	Unity 开发工程师
2019.4-2019.11	上海精灵天下重庆分公司	Unity 开发工程师
2017.8-2019.3	成都立方数字科技有限公司	Unity 开发工程师

项目经历

项 目:	Clash of Monsters (沙盒式关卡游戏)
工作职责:	根据策划需求主逻辑功能实现, 资源导入, 资源与代码优化。沟通协作。
使用工具:	Unity, vs2019
使用语言:	C#
工作内容:	框架构筑, 逻辑代码编写, 美术资源对接, UI搭建, sdk的接入。
项 目:	实习生艾莉 (剧情式移动端游戏)
工作职责:	根据策划需求主逻辑功能实现, 资源导入, 资源与代码优化。沟通协作。
使用工具:	Unity, vs2019
使用语言:	C#
工作内容:	逻辑代码编写, 美术资源对接, UI搭建, sdk的接入。
项 目:	西南交通大学ar图书
工作职责:	根据策划需求完成框架构建, 主逻辑功能实现, 资源导入, 资源与代码优化。沟通协作。
使用工具:	Unity, vs2017
使用语言:	C#
工作内容:	框架构筑, 逻辑代码编写, 美术资源对接, UI搭建。
项 目:	中印佛教展, 大屏互动 , 水果滑梯, 区域优势 (VR展现)
工作职责:	根据策划需求完成框架构建, 主逻辑功能实现, 资源导入, 资源与代码优化。沟通协作。
使用工具:	Unity, vs2017,htc vive
使用语言:	C#
工作内容:	框架构筑, 逻辑代码编写, 美术资源对接, UI搭建。

自我评价:

本人是一个乐观、积极的人, 喜欢旅游、游戏 (狼人杀类)、骑车
浏览 Unity 官方论坛、CSDN 等技术网站学习一些新知识
良好的代码风格及注释习惯, 良好的团队精神及协调能力
对未知的事物充满好奇和学习的欲望 , 拥有良好的学习习惯及能力, 熟悉断点调试找 bug 步骤