

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，itween，streamvr，ugui，ngui等插件，结合C#进行游戏和vr开发、调试
- 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
2017.8-2019.3	成都立方数字科技有限公司	Unity 开发工程师
2013.2-2017.2	广州迪乐尼（VR 设备组装及 VR 体验游戏开发）	设备组装

项目经历

项 目：	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。

项 目: 电子献花 (带签名留影)、中泰临展、将军风采

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, 触控屏幕

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, socket网络开发。

项 目: 中印佛教展, 大屏互动 , 水果滑梯

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, 触控屏幕

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: 英雄 (ARPG) (附件1)

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

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, UI搭建。完成了背包系统, 战斗系统, 技能系统, 任务系统。

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