

**2017.06 - 2020.07 金山乐享游戏有限公司 软件工程师**

1、独立完成游戏开发，基于C/C++，cocos2d-x框架，熟练运用lua脚本语言, 熟悉 Socket 、HTTP 协议

2、负责iOS/Android特点、机型适配、UI布局优化和功能性测试任务

3、负责动画、场景管理、特效、战斗等游戏功能的客户端维护和代码编写，曾参与《混斗大陆》项目主研发

**工作经历**

善于思考和总结，创新和持续优化，代码清晰、逻辑缜密，精通C++面向对象语言，熟悉脚本语言（python，shell），擅长使用功能测试方法，游戏代码优化和游戏BUG修复，实践过lua语言的游戏界面编程项目5个，热爱手游开发，喜欢钻研新技术和新方法，熟悉常用数据算法和程序架构

**自我评价**

**2013.09-2017.06 中国科技大学 计算机科学技术（本科）**

**主修课程：**

C语言，数据结构，离散数学，数据库，编译原理，操作系统，计算机组成原理，计算机网络、数字电路等

**教育背景**

**2019.12 - 2020.05 Unity3D跑酷游戏项目 软件研发设计**

**功能描述：**

1.游戏采取2D界面，角色从左到右跑动，在路段中随机生成障碍物和金币，玩家使用跳跃功能避开障碍物，根据收集的金币越多，奔跑的距离越长，玩家的得分越高

2.包括3D人物模型的玩家角色设置，实现金币空中旋转的亮点效果，路段固定和移动摄像机的方法，产生游戏场景的无限远的路段，当路段离开摄像机视野的时候，立即销毁，同时在每一个路段随机生成障碍物和金币，对角色做碰撞检测

**主要职责：**

1、负责框架设计、渲染和动画、网络同步的代码编写和算法优化

2.客户项目的立项评估和程序架构的设计、编写技术方案

3、协助美术、策划主管建立一套高效的游戏内容制作规范，完成项目的最终验收

**技术描述：**

1.整个项目使用Unity3D和UE4引擎布局实现，C/C++语言编写逻辑和秩序

2.页面中利用PowerVR Adreno Mali Apple Nvidia AMD Intel等多个GPU的架构和先关技术

**项目经验**

求职意向：软件工程师（C++）

佰通

150 0000 0000

[wps@w](mailto:Lis@tssn.com)ps.cn

珠海，广东