



周张林

电话: 13550389434 邮件: 173556135@qq.com 微信: bingheliefeng 地址: 成都

概况

学历	大学本科	毕业院校	四川农业大学
专业	教育技术学(多媒体教育方向)	英语	CET-4
年龄	32	工作经验	9年
期望薪资	面议	期望职位	游戏前端主程或高级开发
到岗时间	4月8号	当前状况	已提离职, 办理交接中

个人介绍

1. 熟悉MMORPG 2D完整开发过程, 包括地图编辑器制作。
2. 熟悉多种类型游戏开发(策略、农场、小游戏等), 熟悉2d、3d、h5游戏开发。
3. 使用过flash、cocos2dx、egret、layabox、unity等游戏框架或引擎。
4. 熟悉Unity, 有四年使用经验。了解一些3d图形学相关知识, 熟悉unity shader。熟悉使用cstolua进行代码和资源热更新。
5. 熟悉图形图像处理, 图像压缩, 熟悉2d、3d动画、骨骼动画制作。
6. 熟悉苹果和谷歌平台, 了解他们的规则和要求, 了解谷歌广告规则, 熟悉firebase。
7. 熟悉海外市场, 特别是小游戏、女性、儿童市场, 了解游戏开发和数据组的工作衔接, 以及怎么以数据为指导下开发游戏, 优化游戏, 以及选择什么样的游戏更容易在海外成功。了解如何让游戏广告收入最大化。
8. 博客: <https://blog.csdn.net/bingheliefeng>
9. git: <https://github.com/zhoushanglin> 和 <https://gitee.com/bingheliefeng>

经历

四川摩奇科技/四川摩奇智创 - 2010.10-现在 移动前端资深开发/主程 15K/月以上
前两三年参与多款facebook网页游戏开发, 如农场建造类, 策略对战类。

现负责公司游戏技术研究，游戏框架搭建与游戏制作，维护公共库，培养、招聘和指导新人。解决游戏中遇到的难点和问题，负责公司技术的选型，以及和数据组、SDK组合作。

四川中大网络有限公司 – 2010.5-2010.9 FLASH开发工程师 3.5K/月
主要制作一款类梦幻西游的网页游戏，使用Flash开发游戏，使用Flex开发地图等编辑器。

成都仁和春天计算机部 – 2010.1-2010.5 JAVA开发工程师 3/月
制作仁和春天对帐系统，使用j2ee (SSH框架)，包含前端和后端制作，前端使用了YUI和Jquery。

项目经验

1. UNICORN CHEF FUN COOKING GAMES 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款制作食物的合集游戏，由unity制作，使用了cstolua框架，我主要负责此游戏主框架搭建，主应用制作，分配子游戏工作给其他程序员，最后对游戏进行发布，维护。此游戏当前月活跃用户80万，在美国区有几分分类中排行前几十名。

下载地址：（可能需要翻墙）
<https://itunes.apple.com/app/id1397274369>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsfoodinc.unicorn.cooking.game>

2. DRESS UP HAIR SALON GIRL GAMES 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款化妆、换装、爱情故事的合集游戏，由unity制作，使用了cstolua框架，我主要负责此游戏主框架搭建，主应用制作，分配子游戏工作给其他程序员，最后对游戏进行发布，维护。此游戏当前月活跃用户30万。

下载地址：（可能需要翻墙）
<https://itunes.apple.com/app/id1387746573>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.beautysalongames.dress.up.hair.salon.girl.games.for.free>

3. UNICORN 3D ART: PUZZLE GAMES 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款多边形拼图游戏，我负责这款游戏的完整制作。

下载地址：（可能需要翻墙）
<https://itunes.apple.com/app/id1445794286>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsfoodinc.unicorn.puzzle.low.poly.girl.games.for.free>

4. SECRET HIGH SCHOOL 四川摩奇科技/四川摩奇智创

这是一个故事系列，主题是大学校园吸血鬼爱情故事，现在出到了12集，在苹果和谷歌平台总共有几千万下载，但是因为一些原因被苹果下架，所以只剩下谷歌平台。

我主要负责这类游戏技术开发，负责其中前几集开发，为其他人制作模板游戏和工具，以便其他程序员能方便开发之后的故事。

下载地址：（可能需要翻墙）

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Beauty+Salon+Games>

5. 其他系列和其他游戏 四川摩奇科技/四川摩奇智创

除了吸血鬼系列，还主导了Food系列、Doctor系列，3D沙龙游戏的Unity开发，都是女性和儿童类项目。每个系列下载量都是在几百上千万。

6. WALL PAPER 四川摩奇科技/四川摩奇智创

是一款ios上面的壁纸应用，使用swift开发，下载量有几百万，但因为公司开发了多款类似的，所以被苹果下架。我在里面负责整个前端开发。

7. PONY RUN 四川摩奇科技/四川摩奇智创

是一款3d跑酷游戏，使用Unity开发，我在里面负责整个前端，包括地图制作工具。

8. FAIRY VILLAGE / FASHION CITY 四川摩奇科技/四川摩奇智创

Fairy Village 是一款facebook 农场类游戏，是使用Flash开发的网页游戏，是在2011年左右上线，月活跃用户30万左右。我在里面主要负责功能扩展和维护工作。

Fairy Village和Fashion City手机游戏，使用Flash AIR制作，下载量有几百万，已经时间太久，已经被下架。我在这两个项目中完全负责整个前端开发。

9. MY NINJA 四川摩奇科技/四川摩奇智创

my ninja是一款facebook网页策略对战游戏，是回合制游戏，支持PVP，使用Flash开发，我参与其中部分数据，UI，战斗等功能制作，在2012年左右上线。此游戏在facebook也有30万月活跃用户。

10. 完美西游

四川中大网络有限公司

是一款类似梦幻西游的mmorpg游戏，使用Flash开发。我负责里面的前端网络部分，地图编辑器制作，游戏地图管理，资源管理，战斗，以及部分游戏UI制作。后因为公司倒闭，游戏只做到60%。

计算机语言技能(5分是太久没使用)

c#	8/10
javascript/lua/as3	8/10
Unity Shader Lab	5/10
c++/c	5/10
swift/typescript/java	5/10
object-c	3/10

游戏引擎技能(5分是太久没使用)

Unity	8/10
cocos2dx	5/10
egret/layabox	5/10
flash	7/10

其他软件技能

photoshop/fireworks	5/10
dragonbones/spine	7/10
Audition	4/10
3dsmax/maya	2/10

个人项目

Unity相关插件。我制作多款Unity插件在Unity商店。

- 1、Unity Particle2D，支持UGUI，支持将Cocos,Starling引擎的粒子转成Unity。<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/unity-particle-2d-72216>
- 2、Bones 2D，支持将DragonBones和Spine转成Unity原生的动画。<https://github.com/zhoushanglin/Bones2D>
- 3、RenderTarget Painter，支持使用RenderTarget来制作涂抹和画板的功能。<https://assetstore.unity.com/packages/tools/painting/rendertexture-paint-73577>
- 4、Isometric Map，方便制作2d 30/45度类游戏地图的插件，包含寻路。<https://assetstore.unity.com/packages/tools/isometric-map-95148>
- 5、2d Filters，包括了2d，UGUI相关的一些滤镜shader，比如模糊，描边，发光，色相，人物美化等。<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/2d-filters-75679>
- 6、还有一些小游戏，例如Yellow Planet，Baby Draw，Slot，Polygon Village
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/yellow-planet-70814>
<https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/polygon-village-102872>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/slot-100818>
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/painting/baby-draw-125688>
- 7、Dragbones数据转Spine数据工具，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/DragonBoneToSpineData>
- 8、png和jpg压缩，预乘Alpha，图片缩放等功能，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/PngCompress>
- 9、九宫格缩小图片的工具，方便减小图片资源大小，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/Gird9>
- 10、FlashJS，是自己使用javascript基于Canvas写的类flash结构的游戏框架。不过因为Canvas性能不行，只做过几个简单的小游戏就没再用。<https://gitee.com/bingheliefeng/FlashJs>
- 11、我的Flash的一些demo。<https://zhoushanglin.github.io/>
- 12、参与了DragonBones公共库Unity部分制作，是龙骨官方Unity部分的管理人员。下面是我自己改过的库存：<https://github.com/zhoushanglin/DragonBonesRuntime>