

# 董怀剑

重视原则

智慧

技术

90后



你一位有梦想的程序员，技术和逻辑才是根本

## 基本信息

23岁 汉族 青岛市 15318721520 392955791@QQ.com

## 求职意向

游戏开发工程师 全职 山东青岛 6.5-7K 随时到岗

## 教育背景

泰山职业技术学院 软件技术 2016.09-2019.07  
北方互联信息技术有限公司 Unity3D 2018.07-2018.11

## 工作经验

青岛东极互娱网络科技有限公司 游戏开发 2019.03-至今

- 主要负责战斗界面的编写和场景搭建，构建战斗界面的胜负判断
- 和后端协调进行敌我双方的攻击同步以及状态同步以及动画的播放
- 负责字节跳动平台的部署和发布，进行多平台同步发布项目

深圳摩天游科技有限公司 游戏测试 2018.11-2019.03

- 黑盒测试，测试游戏的稳定性，稳定性，可玩性，输出测试用例
- 逻辑测试，测试游戏内布局的合理性和易用性，输出测试文档
- 玩法测试，测试游戏内的玩法是否合理，测试玩法是否有问题
- 结算测试，测试游戏结束后的金币结算是否正确
- 黑盒测试微信小程序平台和游戏管理后天，输出测试用例

## 项目经验 (部分)

微信小游戏 深蓝迷踪

### 职责描述

- 负责整个战斗部分和武器栏的代码编写和功能实现
- 发布字节跳动平台包括：今日头条，抖音，西瓜视频

### 实现效果

- 实现 PVP 对战的接收和发送和胜负判断
- 判断是否打中敌方的潜艇，判断敌方是否打中和打中位置的显示，不同武器不同显示
- 实现潜艇放置区域的布局，使潜艇吸附在固定的格子上
- 实时判断潜艇的位置，判断是否拖出格子之外，如果拖出固定范围就弹回到所设计的合理位置
- 添加对战之间的打击动画，控制在合理位置播放和结束
- 更具体的请扫上方的二维码进行体验



## 个人项目

Unity 项目

忍者

开发周期：15 天

项目简介：忍者是一款 RPG 类游戏，游戏中无论是角色移动，还是战斗操作，均能得到极佳的操作体验，玩家再也不用忍受反应迟缓手感僵硬的恼人感受。一键连招，专属技能链随心搭配，能给玩家最真实、最刺激、最紧张的体验

### 实现功能

- 玩家角色的创建信息、角色属性信息通过 SQLite 数据库的增、删、改、查操作实现对玩家信息的实时保存以及数据的更新
- 在击败敌人的位置随机掉落物品并以粒子特效实现循环的发光效果
- 拾取击败敌人所掉落的物品，放置于背包中，相同的物品可以叠加数量
- 在背包中使用拾取的物品改变玩家属性，比如：血量、攻击力、移动速度等
- 使用 DoTween 插件实现 UI 交互界面的动画
- 使用刀光插件实现武器的拖尾效果

### 技能特长

- 精通 C# 语言及面向对象编程，在脚本开发过程中能够熟练使用面向对象的三大基本特征：封装、继承、多态，实现脚本的可扩展性，拥有良好的代码习惯
- 掌握 SQLite 数据库的基本语法和使用，SQLite 数据库的增、删、改、查操作实现数据的更新和实时保存
- 了解 XML、JSON 数据类型的生成和解析，通过 WWW 类和协程实现与服务器的数据交互
- 熟练掌握 Easy Touch 插件快速开发摇杆功能，完成玩家与游戏的交互
- 掌握 Vuforia-Unity、HiAR-SDK、Mojing SDK、SteamVR 等第三方插件开发 VR/AR 体感类项目
- 熟练掌握 UGUI、NGUI、NGUI\_HUD\_Text 插件，快速开发游戏登录界面、注册界面，以及背包系统、商店系统、关卡系统等，结合使用 Do-Tween、i-Tween 等动画插件实现 UI 界面间的交互功能
- 掌握 Lua 脚本语言，Unity 环境下使用 ToLua 框架，完成 Lua 脚本语言与 Unity 的交互，实现项目的热更新
- 掌握 Git、SourceTree 等协同开发工具，提高团队开发效率

Unity3D 熟练



Egret 精通



Cocos 熟练



C# 熟练



TypeScripts 熟练



JavaScripts 熟练



### 自我评价

我属于学习、实干型的职员，有较好的专业知识，较强动手能力和适应能力，思维敏捷，自学能力较强。对工作积极主动、认真负责、善于创新、敢于迎接挑战、敢于承担责任。富有工作激情，乐业敬业，具有良好的组织能力，团队协作精神。在工作中善于发现自己的不足并积极弥补自己的不足。也很希望可以得到贵公司的这个职位，不辜负公司的期望。