朱海涛



男 | 24 岁 | Unity客户端开发 | 2年工作经验

手机：18323982530 | 邮箱： 2719562658@qq.com | 微信：G2719562658

个人博客（作品集）：laozhupeiqi.xyz | GitHub：github.com/laozhupeiqia

教育经历

重庆工程学院 数字媒体技术 本科 | 全日制 | 排名:前 5% 2021-09 ~ 2025-06

主修课程

网络游戏开发技术 | 三维游戏开发技术 | 二维游戏开发技术 | 客户端开发技术 | 面向对象程序设计 | 游戏策划与测试 | 虚幻引擎技术 | 数据库原理和应用 | 三维建模技术 | 数据结构与算法

专业技能

开发技术

- 熟悉Unity常用组件，具备完整项目开发经验，能够独立完成玩法系统与功能模块开发。
- 熟练使用 C# 进行客户端开发，具备良好的面向对象设计思想与代码规范意识。
- 熟悉Lua基础语法，具备基础脚本编写能力，了解面向对象实现方式。
- 熟练使用 UGUI 进行游戏UI开发，能够完成界面搭建与多分辨率适配。
- 熟悉对象池、GC优化、Update优化及资源加载优化等常见性能优化方案。
- 熟悉 MVC、中介者、观察者、工厂等常见设计模式，并在项目中实际应用。
- 熟悉 AB 包资源管理与加载流程，具备基础资源管理经验。
- 熟悉 Socket 网络通信基础，参与过主从同步与客户端通信逻辑开发。
- 具备 Unity 编辑器工具开发能力，可根据需求制作开发辅助工具。
- 熟练使用 Spine、DOTween、Excel 配置工具等常用插件。
- 了解 Android 原生交互流程，参与过 Unity 与 Android JNI/Java 通信开发。
- 熟悉 Git 版本管理工具，具备团队协作开发经验。

工作经历

成都步速者科技股份有限公司 研发中心|软件工程师 2025-07 ~ 至今

- 负责系统中英文国际化方案设计与实现，基于配置表驱动实现运行时动态切换，支持后续语言快速扩展与维护。
- 负责主从同步功能开发，基于网络通信实现主端与从端状态同步，支持任务下发、指令广播及多端画面实时一致。
- 独立开发敌人轨迹编辑功能，支持任务运行时动态修改敌人路径及任务创建阶段自定义轨迹配置。

- 针对高负载场景进行性能优化，优化部分Update高频逻辑及界面刷新机制，将复杂场景帧率由30FPS提升至稳定60FPS。
- 优化数据加载与UI渲染流程，引入生产者-消费者模式实现异步数据处理，降低界面阻塞与数据等待时间。
- 使用建造者模式重构飞机参数初始化流程，降低复杂对象创建耦合度，提升代码可维护性与扩展性。
- 优化复杂场景CPU占用率，通过减少无效计算与逻辑优化，将CPU占用率由90%降低至60%。
- 基于XML配置实现动态UI生成方案，可通过配置快速生成按钮、指令面板等基础界面，大幅提升界面开发效率。
- 负责Android平台H265裸流解析功能开发，通过Java与Android底层MediaCodec进行交互，实现Unity端实时视频流显示。
- 参与Unity与Android原生层通信功能开发，实现C#与Java数据交互及视频数据传输。
- 协助优化视频流渲染与数据处理流程，提升视频播放稳定性与实时性。

重庆邦邦科技有限公司 程序部|Unity实习生 2024-07 ~ 2025-6

独立参与开发一款2D类肉鸽生存游戏，核心玩法围绕角色自动战斗、敌人持续生成、技能组合成长系统展开，支持地图无限扩展与角色成长养成。

- 负责敌人生成系统设计与实现，基于时间与波次控制敌人刷怪逻辑，实现动态难度递增机制。
- 设计并实现对象池系统，对敌人、特效、伤害飘字等高频创建对象进行复用，显著降低GC与性能开销。
- 基于中介者模式设计玩家与怪物交互系统，解耦双方数据依赖关系，实现统一战斗事件分发与处理。
- 负责玩家成长系统开发，包括等级成长、经验曲线、属性提升及技能解锁逻辑设计。
- 实现宠物系统，支持宠物跟随、辅助攻击及属性加成机制。
- 设计地图无限生成系统，实现关卡持续扩展与区域动态加载。
- 使用Excel配置驱动游戏核心数值，包括敌人生成数量、掉落概率、经验成长曲线等，实现策划与程序解耦。
- 使用AB包进行资源管理与加载优化，降低包体依赖与运行时资源加载压力。
- 基于Json实现玩家数据序列化与本地存储，支持存档与读取功能。
- 使用DOTween实现UI动画及战斗表现（伤害飘字、界面过渡动画等）。
- 采用异步加载机制优化场景切换流程，减少加载卡顿，提高用户体验。
- 使用MVC架构组织UI与数据逻辑，提高模块扩展性与维护性。

项目经历

美少女枪战小游戏 2023-12 ~ 2024-05

- 利用 C#Socket 通信和数据库的知识实现了玩家的登录注册功能，登录成功后返回玩家的数据。
- 利用服务器设计了一个简单的兑换码系统，玩家输入正确的兑换码过后可以获得一定的装备奖励，并且每个玩家只能兑换一次奖励。
- 利用读取本地文本文件的方法实现了中英文切换的功能，使用行为树实现了BOSS的行为逻辑，使Boss可以追逐玩家，并设计了怪物的二阶段，使用继承的方法设计了3个不同行为的BOSS。
- 独立设计并实现抽卡系统，支持奖池配置、概率权重控制及大小保底机制。
- 开发剧情系统、成就系统、商店系统及背包系统等核心功能模块。

幻境神话命运之轮 2024-12 ~ 2025-04

- 开发剧情对话系统，实现角色对话展示、文本切换及语音播放功能。
- 基于有限状态机与动画混合树实现角色连招系统。
- 使用LOD技术优化场景模型渲染，根据摄像机距离动态切换模型精度，减少远距离模型渲染开销。
- 利用对象池技术控制游戏中特效的生成和回收，提升了游戏性能。
- 利用动画事件或回调函数精确控制BOSS二阶段的变身动画、技能解锁与攻击模式切换。
- 开发 解密系统，限时挑战系统，传送点系统，角色养成系统等核心功能模块。

兴趣爱好

1. 运动 : 热爱跑步与爬山，大学期间累计跑步1000千米。
2. 技术学习: 对AI及前沿技术保持主动学习习惯，能快速跟进技术动态并实践。
3. 直播和剪视频 : 长期运营个人B站账号，具备视频剪辑、内容策划及AI工具应用能力。
4. 博客 : 将技术总结更新在CSDN博客，累计访问量超过10万 ，拥有400位粉丝。

自我评价

1. 具备较强的问题分析与解决能力，能够独立定位并解决项目中的复杂技术问题。
2. 对Unity客户端开发、性能优化、网络通信及Android平台开发保持持续学习热情。
3. 具备良好的团队协作与沟通能力，能够快速融入开发团队并推进项目落地。
4. 具有较强的工程实践能力，能够将设计模式、性能优化及工具开发应用于实际项目。