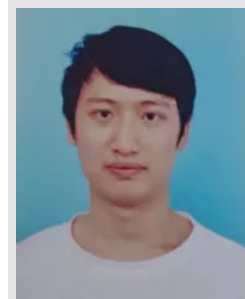


个人简历

赵伯双

计算机2022届本科毕业生

24岁 本科 应届生 15621083913 ouczbs@qq.com



求职意向

UE4游戏开发

上海、杭州

薪资面议

随时到岗

教育背景

2016.09 - 2022.06

中国海洋大学

计算机科学与技术/本科

休学一年, 延毕一年

985/211

GPA 3.186/4.0

实习经历

2019.08 - 2020.07

心动网络 B格猫工作室

UE4游戏开发工程师

- 基于UE4 实现游戏建造模块的功能开发与设计
- 建造相关的UI界面的设计
- 各种家具的交互逻辑的实现
- 家具碰撞检测的实现与优化
- 伙伴AI的设计与实现
- 负责UE4编辑器扩展, 便于策划配置数据, 提升工作效率
- 负责清理UE4奇怪的错误日志, 消除了100%的错误信息和90%的警告信息
- 在团队中积极与小伙伴沟通交流, 团队协作
- 与策划 讨论实现方案, 提供工具与插件
- 与前端 定期对代码整理和优化, 重构了家具之间的重叠检测规则
- 与后端 讨论接口定义规范, 配合调试游戏流程
- 整理自身工作内容, 为项目团队贡献了四篇技术文档

学习实践

心动网络夏令营 2019.07

与通过面试的二十多位在校生参赛者相互竞争, 在五天内独立完成坦克大战的AI设计部分。在设计中不断改进游戏策略, 基于区域进行目标规划。考虑坦克状态、子弹速度、坦克速度、道具效果、刷新时间、复活时间, 使之表现出灵活的AI效果。最终在分组四人混战比赛中, 多次拉开较大分差以第一名的成绩出线, 成为所有比赛第一名。

A*算法优化

在人工智能课上曾经优化A*算法在滑动积木块上的效率, 优化算法将复杂度从指数增长下降到了线性增长, 且可以保证解为最优解。设计毕业论文时, 曾深入研究算法在游戏寻路时的优化效果。在一定条件下, 能够优化到极限且解为最优解, 达到几十倍上百倍的优化效果。即使是在极端情况下, 运行效率也不会比原算法差, 但只能保证解为较优解。

个人总结

有一年多的UE4的游戏开发经历, 喜欢UE4引擎, 通过阅读UE4的官方文档和源码, 对各个模块有一定的理解。在工作时积极热情, 愿意承担更多的责任, 积极与同事交流, 工作之外主动学习, 提升自己。对游戏和游戏开发有很大的热情, 梦想是希望能够参与并实现自己喜欢的游戏。