

蒋立煌

(+86)156-7136-9706 | 1685508220@qq.com | 微信号: JLH15671369706



教育背景

2022.09-2026.07

武汉工程大学

软件工程|本科

- **主修课程**：数据结构、软件工程、计算机网络、计算机组成原理
- **主要掌握**：软件系统架构设计能力与算法优化思维，能够独立完成模块化开发
- **荣誉奖项**：获得国家励志奖学金及校级奖学金，CET-4，学术表现位列年级前 15%

专业技能

- 熟悉使用 C#，理解协程、接口、委托/事件等核心特性，具备面向对象编程能力
- 熟悉 Unity 引擎，掌握对象的生命周期，组件系统，熟悉常用的插件
- 熟悉 Unity 基础框架（单例模式、对象池、事件管理、资源加载、空场景加载优化）
- 熟悉 AssetBundle 资源管理，能够实现资源的同步与异步加载
- 熟悉 Lua 语言基础，了解如何结合 AB 包实现代码与资源的热替换
- 熟悉常用数据结构（栈、队列、链表、二叉树）
- 了解常见游戏设计模式（观察者、状态机、单例模式等）
- 了解 AI 辅助编程工具的使用，如常用的 ChatGPT，ClaudeCode 等辅助项目的开发

实习经历

2025.09-2025.11

火金网络科技有限公司

Unity 客户端开发实习生

内容：参与移动端纸牌接龙游戏的版本功能开发与优化工作

个人职责：

- 参与移动端纸牌游戏版本迭代开发优化，协助优化 UI 交互逻辑，界面优化以及协助开发洗牌发牌规则校验功能
- 参与版本迭代与问题修复，优化卡牌对象管理与通用界面结构，减少 GC 开销并提升运行稳定性
- 协助进行资源整理与加载流程调整，优化场景切换体验，提升整体运行流畅度

通过本次实习，熟悉了商业项目的版本迭代流程与多人协作开发模式。

项目经历

2D 类银河恶魔城 (2025.01-2025.04)

链接：<https://github.com/Sarfffff/2D-RPG-Game.git>

项目简介：一款 2D 横版动作 RPG，包含角色控制、战斗系统、物品系统、相机跟随等核心玩法

- 采用 单例模式 + 观察者模式 搭建技能管理、玩家管理、音效管理等核心管理器系统，提升代码结构的拓展性与可维护性
- 使用 ScriptableObject 对物品数据进行类型分离与资产存储，支持物品属性扩展与数据驱动设计
- 使用 Cinemachine 实现人物跟随与镜头平滑过渡，优化画面表现与操作体验
- 基于 有限状态机 (FSM) 实现角色运动、攻击、受击等行为的切换，提高逻辑清晰度与可扩展性
- 使用 UGUI 完成 UI 面板、角色信息栏与背包系统，实现物品展示、选择与使用等交互流程
- 在项目开发过程中结合 AI 工具辅助代码编写与问题排查，提高开发效率。

CrossRoad 移动端休闲游戏 (2025.04-2025.07)

链接：<https://gitee.com/TaiDeng1/cross-road.git>

项目简介：一款 2D 移动端休闲躲避类游戏

- 使用单例模式构建全局管理器体系，并通过观察者模式解耦各功能模块，实现分数更新、游戏结束等跨模块通信
- 实现本地与云端双排行榜系统：本地利用 JSON 序列化保存分数数据，云端集成 PlayFab 完成分数上传与排行展示
- 开发地形与障碍物生成系统，基于随机算法与位置检测实现关卡的无限场景拓展
- 通过对象池管理敌人与障碍物的创建与回收，减少 Instantiate/Destroy 带来的性能开销，提升运行效率

自我评价

我热衷于将人工智能技术融入日常学习与工作实践中。在编程过程中，我常使用大语言模型（如 GPT）、Claude Code、Cursor 等 AI 编程工具，以及自动化脚本工具辅助开发、排查问题与优化代码效率。同时，也会利用 AI 进行资料整理、思路梳理和知识总结，不断提升工作质量与效率。我希望在未来选择一个专业领域深入钻研，系统掌握相关业务知识，更好地将 AI 技术应用于实际问题的解决。