

张文杰

Unity 客户端主程

15524835206 | winjetzhang@gmail.com

负责 6 个游戏项目的 Unity / C# 客户端完整研发，其中 4 个已上线，P7/P15 与发行合作。持续迭代自有框架、平台 SDK 和工具链，重点投入战斗系统与性能优化，并以 AI 辅助客户端、服务端及运营后台研发。

工作经历

银梭云造网络科技有限公司

2024.07 - 至今 | 客户端开发主程

负责 P2、P3、P7、P9、P10、P15 的客户端全部开发，覆盖业务系统、战斗、框架、SDK、性能优化及版本维护。

- **框架建设**：持续维护自有客户端框架，以 MVCS / IoC 组织模块、事件、命令与服务，封装 UI、网络和资源管理，通过 Git UPM 在多个项目复用。
- **资源与 UI**：迭代 Addressables 资源作用域和 FairyGUI 生命周期，重构异步准备、依赖加载、缓存及释放，处理界面开关竞态、重复加载和资源残留。
- **平台与 SDK**：持续维护 PlatformAPI 适配层，统一登录、广告、支付、分享及埋点接口；支持微信、抖音、B站、快手、京东渠道，完成 Android 平台 Google SDK 和发行 SDK 接入与适配。
- **工程工具链**：维护独立 BuildTool 包，串联 FairyGUI 发布、Luban 导表、Addressables 与 HybridCLR 构建及 CDN 发布，完善 TeamCity 自动构建、A/B 版本管理和资源、代码增量发布。
- **AI 辅助研发**：从 P7 开始用于业务系统开发；P9/P10/P15 业务系统使用 AI 实现，工作重心放在战斗设计、实现与性能优化，并借助 AI 推进重构、排障与联调。
- **服务端接手**：使用 AI 辅助接手并维护 P9/P10/P15 服务端，迭代角色成长、商店、活动和广告奖励，完善扣费与发奖流程、防止重复发奖，并负责配置同步、服务器部署及故障排查。
- **运营后台重构**：接手既有运营网页，使用 AI 辅助重构 Vue 3 / TypeScript 前端及 Node.js / Koa 后端，扩展玩家查询、行为与留存分析、广告统计、版本和 A/B 管理。

网易（杭州）网络有限公司 | 2023.07 - 2024.05

Unity3D 开发工程师。担任《逍遥志》客户端主程序，项目已上线小游戏平台。搭建 MVC 业务与 Entities 战斗框架，实现 Addressables / HybridCLR 热更新，负责性能优化、编辑器工具及 Jenkins 自动化构建。

上海字逗网络科技有限公司 | 2022.03 - 2023.05

Unity3D 开发工程师。参与《见习女神的次元冒险》《高危职业是魔法少女》的业务与核心玩法开发；重构技能和属性系统，制作技能、地图编辑器，扩展 Timeline / Utag3。

大连新视域科技服务有限公司 | 2020.12 - 2021.11

Unity3D 开发工程师。参与需求分析、框架与核心模块开发、网络协议和数据库设计，负责项目迭代、优化及维护。

教育背景

大连东软信息学院 | 数字媒体技术 本科 | 2016.09 - 2020.06

代表项目与技术实践

P7 | 多单位 ECS 战斗 | 已上线 · 发行合作

- 自主设计并独立编写战斗核心代码，实现属性、技能命令、Buff / 词条、武器与子弹、碰撞和伤害结算，分离战斗逻辑与 GameObject 表现。
- 构建空间分区、索敌策略、移动避障及回合生命周期，持续迭代技能组合、状态效果和资源清理；开发角色养成、冒险、爬塔、战令和活动等系统，并在业务开发中引入 AI 辅助。
- 后期完成海外登录、IAP、广告及本地化适配，衔接服务端验单、补单和权益同步。

P9 | Roguelite 自动战斗

- 搭建事件驱动的自动战斗框架，通过事件总线、计数器、触发条件、Buff 生命周期与统一效果执行器，支持技能、武器、遗物和召唤物联动。
- 实现局内技能构筑、节点推进、武器与遗物养成，分离效果结算与特效播放；接手既有服务端，完成需求迭代与联调。

P10 | 三国布阵与合成战斗

- 基于 ECS 实现布阵、召唤、兵种合成及武将技能，维护战斗生命周期；结合流场与 ORCA 处理拥挤、绕障和不可达目标，使用 GPU Instancing 实现序列帧渲染。
- 拆分单位、战斗、技能、弹道与表现配置，以具名参数替代位置数组，配套编辑及校验工具；迭代客户端与服务端的成长、农场、商店和广告奖励。

P15 | 棋盘与阵旗策略战斗 | 已上线 · 发行合作

- 复用并迭代 P10 技术基础，实现棋盘布置、阵旗旋转、鼓舞出兵、合成升级与波次结算，衔接兵营、主公养成和局内商店。
- 使用 Burst、Chunk 批处理、索引查询和缓冲区复用优化属性、技能、Buff、子弹及死亡处理，持续优化渲染提交与内存使用。
- **性能实测**：Unity Editor 同机固定负载基准中，1024 个实体各一次属性施加与撤销的耗时中位数由 **3.659 ms 降至 1.911 ms，下降约 47.8%**。
- 实现主线战斗检查点与异常退出恢复，衔接服务端局次、结算及 A/B 差异；开发配置校验、固定种子模拟和性能回归工具。

P2 | 翻格探索与养成战斗 | 已上线

- 实现翻格探索、路径检查、楼层推进、自动攻击及属性、技能、Buff 系统；开发英雄天赋、装备、任务、引导和红点，维护热更新与小游戏版本。

P3 | 猫咪养成与休闲小游戏 | 已上线

- 实现猫咪养成、图鉴、换装及外出事件，开发钓鱼、2048、打地鼠等玩法；重构模块依赖与引导流程，优化场景、背景及音频资源加载释放。