

潘文捷

求职意向：游戏客户端开发 英语：CET-4

联系电话：13640096430 (同微信) | 邮箱：1299152921@qq.com



个人技术主页：<http://www.pdxgame.cn> (内含项目演示视频与技术架构梳理)

教育经历

惠州学院 网络工程 本科 2019年09月-2023年07月

专业技能

- 熟悉C#编程，掌握UGUI、动画系统、音频系统、协程，网络通信等核心模块。
- 熟悉常用设计模式（单例、观察者、状态机），有对象池、资源管理、性能优化经验。
- 熟悉Android与Unity通信，有WebGL打包和优化经验。
- 熟练使用DoTween、uLipSync、Cinemachine、A*等插件。
- 了解热更新（XLua），有Asset bundle和XLua插件搭建热更框架的实际经验。

工作经历

- 2025.8 - 2025.12 广东省用嘉信息技术有限公司 游戏客户端开发**
- 项目名称：**数字人AI教学系统（AI学习机核心模块）
 - 流式音频播放系统：**设计并实现基于Dictionary+Queue缓存架构的PCM流式音频播放器，支持从Android端实时接收音频分片，实现乱序接收、按序播放，保证播放流畅性，且支持多音频流并发管理。
 - 实时字幕同步：**开发音频-字幕时间轴匹配算法，逐字精准推送，支持中断恢复与进度回调。
 - 嘴型动画驱动：**集成uLipSync插件，通过音频分析实时驱动数字人嘴型动画，实现音画同步。
 - 异常处理机制：**实现超时检测、静音填充、音频异常检测、爆音替换等机制，系统稳定性大幅提升。
- 2025.5 - 2025.7 广州添鸿文化传媒有限公司 游戏客户端开发**
- 项目名称：**消除乐达人(山海经合成IAA小游戏，第一期周期五天的Demo已上线抖音和Vivo)
 - 核心玩法实现：**独立开发消除类游戏核心逻辑，实现角色掉落、碰撞合成、道具系统。
 - 性能优化：**使用对象池管理游戏元素，内存占用显著降低。
 - 跨平台适配：**完成WebGL版本开发，适配抖音、Vivo等平台。
 - 数据配置系统：**使用ScriptableObject管理配置数据，结合PlayerPrefs实现本地数据持久化。

个人项目经历

- 2025.5 - 2025.5 2D生存类肉鸽游戏 Roguelike**
- 动态生成策略：**基于视口边界检测实现屏幕内外刷怪，配合游戏进程实现难度与数值的自适应平滑过渡。
 - 多管线对象池：**采用 Dictionary+Queue 集中式管理弹幕和敌人，消除高频实例化导致的 GC 卡顿。
 - 事件驱动解耦：**利用C#委托构建全局事件中心（观察者模式），解耦战斗逻辑，规范注销防内存泄漏。
 - 性能优化：**通过协程实现各种定时触发器效果，避免每帧调用，减少性能的损耗。
- 2024.6 - 2024.6 2D横板过关类游戏 MagicForest**
- 战斗架构：**基于轻量级FSM与Animator重构角色/怪物AI及Boss战逻辑，彻底解耦输入与动作表现，解决复杂状态冲突隐患。
 - 运镜与交互：**集成Cinemachine实现平滑相机跟随，开发的NPC对话系统。
 - 系统与数据架构：**利用 ScriptableObject 构建数据驱动的商店与背包模块，封装 UGUI 接口实现物品拖拽；独立封装全局音频管理器（Audio Manager）统一管理音频组件。