

教育背景

多伦多大学 (University of Toronto), 2017年9月 - 2022年6月

- 应用科学与工程学士 (期间有一年全职实习)
- 主修计算机工程 (Computer Science课程CGPA: 3.9/4.0), 辅修人工智能工程

工作经验

Unity客户端开发, GoodLuck Studio, 香港 - 2024年12月 - 至今

期间主要负责 Unity 2D 手游项目和 Android Java 原生插件的开发

- **客户端:** 使用 UGUI 和 UI Toolkit 组件开发UI界面; 使用 DoTween 和 Unity Animation 编写各类转盘、滚轴等2D动画效果; 编写Shader Graph, 并配合URP Global Volume实现特效
- **架构与性能优化:** 设计模块化架构 (服务提供者模式), 提升代码可维护性; 利用 Addressables 优化内存管理, 集成 HybridCLR 实现热更新; 通过素材合批将绘制调用 (Batches) 降至最低
- **安全与网络:** 实现网络请求队列管理系统, 使用 AES 加密 (BouncyCastle) 保障数据传输安全, 支持请求优先级和错误重试机制
- **Android 原生集成:** 实现设备信息获取、权限管理、数据存储等功能模块, 封装为可复用的工具类
- **原生SDK接入:** 开发 Unity-Android-JavaScript 桥接插件, 利用反射机制实现双向通信, 支持 H5 与原生交互; 接入SDK实现归因(AppsFlyer)、位置校验(GeoComply)、消息推送(OneSignal)

AWS SNOW FAMILY 后端开发, 亚马逊云服务, 加拿大 - 2022年9月 - 2024年3月

期间主要负责大数据迁移服务的开发和DevOps 工作, 产品介绍: <https://www.amazonaws.cn/snowball/>

- **性能突破:** 重构 DynamoDB 数据访问层逻辑, 实现 Batch 读写操作, 将操作延迟降低约 90%
- **算法与业务逻辑:** 开发设备订购计划算法, 为客户推荐最优迁移时间表; 实现捆绑计费逻辑, 将 4 个独立订单合并为单一付款请求, 简化结算流程
- **环境部署:** 参与新设备上线冲刺, 为 18 项服务部署 Alpha/Beta 预生产环境

Unity客户端开发, UKEN GAMES, 加拿大 - 2020年5月 - 2021年5月

期间主要负责《Millionaire》(谁能成为百万富翁) 游戏的玩法功能开发

- **客户端:** 实现Battle Pass通行证的经验值计算与等级系统, 以及奖励发放 (LeanTween 动画)
- **工具构建:** 开发 MenuItem、ContextMenu 等编辑器内置工具提升团队效率
- **广告营收:** 根据用户操作重构广告播放逻辑, 在保护体验的同时将广告营收提升 30%

项目经验

TIMEBALL: <https://haotian-luo.itch.io/dodge-time>

- 3D 分屏球类体育竞技游戏, 支持双人本地分上下屏, 核心机制为时间旅行自我复制, 实现了玩家移动、球传递/射门、回合制系统和教程关卡, 含倒计时、慢动作结尾、多轮时长递增及胜负判定
- 设计分身管理系统, 每轮记录玩家位置、旋转及输入事件, 下一轮生成可交互的历史分身使用 Queue 存储多轮历史数据, 支持跨轮累积分身数量, 分身精确重放移动轨迹并响应投球/传球指令
- 实现多状态球权系统: 区分持球/传球/射门/冲刺夺球逻辑, 冲刺碰撞触发击晕并强制转移球权

Elemental Escape: https://store.steampowered.com/app/2530860/Elemental_Escape/

- 个人独立开发像素风弹幕射击游戏, 设计属性克制与弹幕躲避玩法; 编写角色移动、碰撞逻辑
- 设计并实现道具系统, 编写游戏过程中的可获得道具用于消除弹幕