# 云歌工作室-李乐乐述职报告

## 专业技能

1. 掌握客户端整体架构设计与优化；
2. 理解产品策划文档，能够做到合理分解安排开发计划；
3. 熟练掌握项目开发中所用的语言C#,Lua，熟练使用Unity3d,VS,Vscode；
4. 熟悉常用的移动游戏性能优化手法；
5. 按照指定的开发周期准时完成开发任务，针对项目开发中遗漏问题进行自测；
6. 开发完成的功能交由策划验收，测试进行测试，修改bug,对自己负责的模块优化；

## 努力程度

* 1. 深入学习lua，对lua的一些特性有了更多的了解；
  2. 学习了Ugui的优化，对游戏中UI的细节进行UI，看了游戏优化相关书籍；
  3. 学习了游戏中常用的一些算法，对游戏的结构进行了梳理，代码进行了优化；
  4. 学习了资源的热更流程；

## 工作量产出

**Zoids(索斯机械兽)客户端研发**

* 1. 开发功能开启系统

功能是否开启的限制条件有玩家等级,通关的关卡，开服的时间等,根据这些条件是否达成界面有不同的表现，未达成界面入口显示达成条件；达成时在登录游戏或者在其它游戏模块返回到主界面时弹窗提示开启的新功能，同时界面图标变为新功能的提示，玩家打开对应模块之后提示消失。

2、替换游戏中的UI界面

替换界面的模块有运营活动模块，包含每日签到界面,七日签到,月卡，养成系统包含角色，机兽，武器共计30个UI界面的替换，好友系统界面的替换，战斗主界面的UI替换。

3、养成系统改版的开发

策划对机兽系统进行了重新调整对机兽界面，属性详情界面,机兽培养，机兽升级，机兽进阶，机兽技能，遁甲装配和机兽激活进行了改版，改版后游戏成长系统让玩家体验更好，更容易上手，新增武器系统的开发。

4、对Lua代码的调整优化

对项目中Lua部分的全部代码进行了结构以及命名规范的调整，涉及300多个Lua文件，对成员变量的命名进行的调整，舍去原有拖住绑定组件方式，改为脚本中根据路径查找组件。把战斗主界面由原来的Lua改为C#方式实现,了解了一下新的战斗流程。

**逐光战记2开发**

主要负责掉落物拾取，切换武器，释放技能，Buff系统，前期共三个版本的开发。

1、第一个版本内容包含手枪，狙击枪（子弹不同穿透伤害计算），冲锋枪（子弹多列的发射），散弹枪（子弹扇形发射）和火焰喷射器的发射，坦克和飞机炸弹的投放，敌人死后掉落物的表现和拾取后切换武器。

2、第二个版本有几个特性的敌人，机枪塔，冰冻人，自爆和火焰人。带有机枪塔属性的敌人每隔固定时间会丢出机枪塔，机枪塔落地之后进行旋转扫射；带有冰冻属性的敌人死亡之后会对敌人释放冰冻技能。带有自爆属性的敌人，靠近玩家后发生爆炸对玩家造成伤害。带有火焰属性的敌人，会在行走过的路径上放置火焰，玩家路过火焰时对玩家造成一定的伤害。

3、第三个版本对掉落物的掉落规则进行了优化处理，策划可以根据自己的需求，对掉落物概率进行控制。另一个时怒气系统，玩家击杀敌人可以积攒怒气，怒气满之后可以释放闪电链技能，对多层的敌人造成伤害。

## 后续规划

1. 深入了解一些架构设计，对游戏战斗AI，Shader方面多一些学习；
2. 对底层的设计多一些了解，提升自己的开发效率；
3. 利用业余时间多学习，把学到的知识应用到项目中来，开发出更好玩的游戏；

## 期望得到的支持和帮助

1. 期望多接触一些之前工作中没接触的模块，多一些成长；
2. 不同项目技术人员之间也可以多交流，总结一些自己项目中用到的比较好的技术，大家互相学习；
3. 多一些技术分享，学习新技术然后应用到项目中，同事之间可以组建个学习小组，定期分享学习心得；