# 云歌工作室赵亮亮述职报告

### 个人介绍

姓名：赵亮亮

现任职务：客户端开发工程师

任职时间：2019年6月~至今

### 岗位职责

1. 负责SDK相关接入，SDK问题解决技术支持。

1．坦克项目主要负责谷歌登录，支付，订阅等相关服务器验签等相关工作。

2．全民狂飙项目负责功能模块的开发。

3．樱都项目主要负责，接入台湾SDK，和北美需求的SDK

4．佣兵地下城项目主要负责接入海外SDK

5．萌宠当首富想项目主要负责接入微信登录，QQ，QQ空间，微博，微信，微信朋友圈分享，微信提现，穿山甲广告，优量汇广告，数据统计热云，数据统计友盟，优量汇数据统计等功能，快手投放，广点通投放

6.三锋牌海外SDK接入

7.封装安卓版海外SDK供海外项目使用

8.梦境花房项目开发

### 具体工作

1．坦克项目中的谷歌登录，支付，订阅等相关服务器验签等相关工作。

（1）谷歌登录功成功之后能将获取到的用户信息通知给游戏服务器和SDK服务器做授权验证验证完成之后记录相关授权信息，保存授权信息到数据库。

（2）谷歌支付时的订单验证，验证订单的合法性和根据回调判断是否支付成功或者失败。通知游戏内进行支付处理

（3）谷歌订阅成功或者失败的验证，每次登陆时订阅是否到期的检测，订阅失败或者订阅暂停或取消时给游戏服务器通知，通知数据库修改数据库保存信息等。

总结：快速上手通过阅读官方文档和网络上的资料，快速的完成该工作，并将工作的心得整理成文档，一并提交。此处工作学习到了php交互等相关知识。

2．全民狂飙项目的开发。

（1）游戏基础框架的修改，增加框架中的工具类，实现相机控制，实现了特效资源加载，实现读取资源表，实现了动画控制类，实现了特效动画播放类等

（2）游戏基础玩法相关，汽车的移动，转弯，速度，和汽车的基础属性，速度，加速度，汽车力度等等

（3）地图地形相关生成，实现直路弯路等相关生成逻辑。

（4）地形道具和可放置道具等相关逻辑，实现加速地形和减速地形相关逻辑和地形生成，实现可放置的地雷道具逻辑，实现导弹道具逻辑，实现碰撞障碍相关逻辑，实现加速道具和汽车变大道具相关逻辑。

（5）小车撞击相关，实现小车和其他npc小车撞击之后，玩家和NPC被撞停的逻辑，实现了NPC被撞飞的效果和逻辑，实现了小车撞击，障碍的表现，实现小车前后左右相撞之后的效果，实现小车撞击胜失败等相关逻辑。实现小车相互碰撞时的手机震动表现。实现了小车在和NPC碰撞之前，显示是否可以撞输或者撞赢的表现

（6）NPC小车AI逻辑，实现NPC小车超车逻辑，实现NPC释放道具相关逻辑，实现玩家比NPC速度快的时候阻碍碰撞玩家相关逻辑，实现NPC被地形影响的逻辑。

（7）游戏目标，实现游戏限定时间内完成关卡，实现玩家限定目标完成关卡，实现完成关卡胜利或者失败的表现和界面。实现结算之后的奖励规则。

（8）其他规则，实现开场倒计时，实现NPC玩家的开局位置，实现每一关的开局人数生成，道路中NPC生成等

（9）其他，和美术对接，替换美术资源配合修改模型，修改动画，修改UI等相关工作，增加音乐音效，替换场景等

总结：主要实现了游戏内相关的玩法和表现，和美术策划配合完善游戏中的内容，在该项目中学会了使用laya引擎和ts语言，学会了laya引擎的平台打包，和引擎中2D和3D游戏制作的相关流程和经验。

3. 给游游的樱都项目接入台湾SDK，和北美需求的SDK

（1）接入台湾发行商的unitySDK，配置项目的打包环境， 配置谷歌支付相关环境和参数，配置Facebook登录和谷歌登录相关参数,配置MoPub打点相关的参数，打包测试相关功能，修改逻辑中的问题，修改打包出现的问题等

（2）接入北美SDK，单独接入谷歌登录，Facebook登录,实现游客登录，配置相关产生和环境，接入谷歌支付和ios支付配置相关支付环境接入MoPub打点工具，接入广告SDK，增加web网页登录方式等。

总结：北美SDK项目是以台湾发行商的SDK工具为参考，实现了我们自己的一套SDK工具整合，其中增加了我们自己的web网页其中集成了谷歌facebook，twitter，和游客登录，增加了SDK服务器，增加了服务器验证支付等相关功能。合并了接入的SDK工具类等。编写了SDK相关使用文档。

4.佣兵地下城项目接入海外SDK

（1）使用我们自己集成的北美SDK工具，给佣兵实现海外SDK接入，修改了SDK中的bug配合佣兵的程序测试SDK登录，支付，广告，打点等相关问题。配合佣兵程序解决SDK服务器验证相关问题，提供技术支持，完善项目中的问题。

总结：这个项目中使用了我们北美SDK整合工具，完善了项目中一些工具类，完善了SDK服务器验证的问题，完善了打包出现的问题，修改了web页面横竖屏时出现的显示错误等bug。

完善了SDK文档中的部分内容。

5．萌宠当首富接入微信登录，QQ，QQ空间，微博，微信，微信朋友圈分享，微信提现，穿山甲广告，优量汇广告，数据统计热云，数据统计友盟，优量汇数据统计等功能，快手投放，广点通投放

（1）接入sharesdk，接入SDK中的登录和分享功能，配合申请sharesdk相关开发者权限。

（2）接入微信登录功能，获取登录时拿到的信息，和游戏服务器协定传的参数，配合申请微信开放平台账号申请，和app的各种配置。

（3）接入微信分享，微信朋友圈分享，QQ分享，和QQ空间分享，微博分享等相关工作，和游戏客户端协定分享接口分享参数等相关工作，配合配置微信开放平台，QQ开放平台，和新浪微博开放平台等。获取相关配置。

（4）实现微信提现相关功能配合服务器协定实现提现接口，配合申请微信商户平台，获得微信商户平台相关参数。

（5）接入穿山甲广告、配合协定接入那些广告类型，和提供后台配置需要的相关参数。

（6）实现各类数据打点SDK的逻辑配合客户端测试数据上报

（7）实现平台投放的服务器逻辑，和广告平台对接，进行数据调试打包测试

总结：该项目根据以前SDK接入相关经验快速上手，并赶在客户端功能开发完成之后提供了SDK相关功能，配合客户端和服务器协定接口，打包测试。解决SDK中出现的bug和打包出现的各种问题。并增加了SDK测试工具和测试案例方便客户端调试。

6.三锋牌项目接入海外SDK包括谷歌登录谷歌支付，AF打点

（1）接入上述SDK，配合客户端服务器进行调试，配合市场运营进行后台配置，问题修改，bug修改。

7．封装海外安卓项目用到的SDK，集成谷歌登录，Facebook登录，Twitter登录，谷歌支付，mopub广告Admob广告，AF数据统计，和游客登录。

（1）接入上述SDK，打包调试，功能测试解决bug增加项目内工具

8．海外项目Fiendy Landy SDK接入

（1）接入封装好的海外SDK包，和对方开发人员解决SDK接入相关的问题

（2）配合市场解决支付出现的问题，测试项目打点，和后台数据是否正确。

9.梦境花房项目开发

（1）开发任务模块，和服务器对接调试。实现任务流程逻辑

（2）开发旅行模块，实现计时逻辑，和服务器进行调试

（3）起名模块开发，实现随机起名，实现和剧情模块联动

（4）游戏音乐管理器相关，控制音乐的播放暂停，音效的切换和微信平台上音乐的播放

（5）开发新手引导模块，实现引导步骤实现引导流程

（6）开发游戏目标模块。

### 工作总结：

1．开发全民狂飙项目和策划美术的配合上出现了一些小问题，在最后出包阶段，美术资源修改过于密集，导致功能延期，和出现各种特效播放和资源加载相关的报错等。解决方法：和美术沟通提前提交资源相关内容集中替换，避免临时替换出现的延期和功能问题。

2.对laya引擎的不熟悉出现了资源引用过多，没有及时卸载导致内存占用高的问题，解决方法：通过学习laya资源处理相关api找到了相关解决办法修改资源相关逻辑解决了问题。

3．海外SDK相关配置市场提供较慢的情况。耽误测试。解决方法：加强沟通，配合市场快速上手，熟悉sdk开放平台配置。

4．功能开发过程中，有时候会存在一些思维误区，这个时候应该集思广益，多角度多方面的思考问题，不钻牛角尖，有疑惑的地方及时沟通，少走弯路，提高效率。

### 下一年计划：

1.和同事分享开发经验，提出更多的想法和意见。

2.主动学习其他游戏的技术与优点，积极参与游戏功能设计。

3.与美术、策划，市场高效沟通，确保开发效率。

4.完善SDK工具的复用率兼容各种项目。

5.了解游戏行业发展情况。学习各种开发引擎提高自己的专业水平。

6.多学习，多沟通，多分享。