# 云歌工作室工作室-凌子傲述职报告

## 专业技能

**专业描述:**

**服务器方面负责的工作业务有如下几点：**

1. 根据策划要求设计并完成服务器系统及功能的编写；
2. 设计、执行服务器压力测试并统计分析压力测试数据；
3. 对游戏服务器进行分析,重构,优化；

**客户端方面负责的工作业务有如下几点：**

1. 根据策划要求设计并完成系统及功能的编写；
2. 对接、替换美术资源；
3. 设计配置方式并告之策划配置方法；

**需要的工作能力有如下几点：**

1. 严谨的逻辑思维能力、团队合作能力、沟通能力；
2. 熟练使用lua语言、c#语言、Unity3D编辑器；
3. 熟悉mysql、redis；
4. 熟练掌握linux；

**擅长方向:**

1. 对策划案的理解以及与策划的沟通；
2. 自测代码；

**专业技能为团队或业务带来的帮助：**

* + 1. 及时发现案子中的逻辑问题或不合理之处，并与策划沟通解决方案，减少了实现完成后的需求变更；
    2. 减少了因为QA bug的返工时间；

## 努力程度

**努力：**

* + 1. 深入学习lua；
    2. 学习设计模式；
    3. 通过阅读更多的了解游戏设计知识；
    4. 通过体验手游排行榜的各款游戏了解当今市场手游特点、品质；

**进步：**

1. 对lua了解更深入，学习的一些lua版本特性以及gc特性对压测数据分析有帮助；
2. 能发现旧代码的不合理之处以及思考对应优化方案；
3. 对游戏有了更多了解；

## 工作量产出

1. **参与Zoids(索斯机械兽) 服务器端研发**

**时间:2020,1 – 2020，6**

**工作内容：**

* + 1. 按策划需求完成机甲团建筑系统，功能开启系统，机兽、角色养成系统改版,机团守卫系统，机团对战系统，武器养成系统，运营活动-货币商城、补给商城、登录活动，联机组队系统服务器端逻辑的实现，设计前后端协议并与客户端对接；
    2. 完成前后端协议protobuf的替换；

1. **参与Zoids(索斯机械兽) 客户端研发**

**时间:2020,6 – 2020，7**

**工作内容：**

1. 完成货币商城、补给商城、充值奖励、七日登陆，每日签到，登录活动的资源替换，并修复自测发现的若干客户端bug；
2. 完成称号勋章系统客户端和服务器逻辑；
3. **参与Lighting（逐光战纪） 客户端研发**

**时间:2020,7 – 2020，10**

**工作内容：**

1. 完成怪物出生管理系统，关卡任务管理系统，怪物AI系统；
2. 完成战斗界面，结算界面，加载界面，选关界面，玩家、普通怪、精英怪血条，小地图（任务指引箭头），占领任务进度条；
3. 实现完整的AI行为树demo并告之策划行为树插件用法；
4. 完成配置表字段设计并修改excel宏使配置表可以在所有盘运行；（原宏只支持特定磁盘运行）
5. 参与重构所有demo版代码；
6. **参与Zoids(索斯机械兽) 服务器压力测试和优化**

**时间:2020,10 – 2020，12**

**工作内容：**

* + 1. 设计服务器压力测试用例并执行；
    2. 分析统计压力测试数据；
    3. 在外网服务器配置服务器编译环境、；
    4. 完成17个表的存储过程替换以及2进制入redis的优化方案；
    5. 完成2进制替换json的优化方案；

**工作成果:**

* + 1. 完成的所有功能并通过策划验收、测试验收；
    2. 服务器单服2000人在线，每人每秒加一个物品的压测用例。优化前3秒服务器cpu占满导致客户端断线且无法重连成功。第一版优化后目前加到单背包栏上限(800条)时有一次断连且能重连成功，并可以通过调整gc参数延后首次断连；
    3. 发现lua5.4相对5.1对垃圾回收方面的优化，一些测试用例平均减少了20%的cpu占用率；

**总结：**

**进步：**

* + 1. 在完成各项需求时锻炼了沟通能力以及处理问题的能力；
    2. 对unity客户端开发了解的更深入，对完整游戏的制作流程了解的更多；
    3. 积累了服务器压力测试，服务器优化的经验；

**不足：**

* + 1. 会的东西有些分散，核心技术掌握不足；
    2. 虽然做了知识记录，但没有及时回顾，也没有抽出时间定期总结内化成自己的东西，导致一些问题再次接触因为遗忘还得翻资料解决；
    3. 视野不够广阔；
    4. 可能对自己的不足之处认知不够全面；

**改进措施：**

1. 明确自己的目标，至少选择一个方向深入研究，在某一模块争取达到精通；
2. 及时回顾做过的东西，做好总结，考虑怎么做能更好的实现，多请教大佬；
3. 利用好各种资源扩展视野；

## 后续规划

深入学习并应用服务器性能优化方面知识，为项目顺利上线做好准备。

## 后续规划期望得到的支持和帮助

**障碍：**

进行一些没有做过的复杂设计时缺少经验，例如服务器优化，服务器压力测试的标准。

**建议：**

1. 选择合适的时机请公司中各个岗位大佬们开展培训讲座。让对应岗位人员拥有更多途径积累经验，提高能力，从而提高研发效率；
2. 可以形成公司的知识库体系，总结已完成项目的经验，把项目中可以复用的点提取成公共知识库，供后来项目参考，例如程序代码规范，项目代码中的通用部分等，项目进行过程中的得失；