云歌工作室秦金雷述职报告

### 个人介绍

本人秦金雷,于2019年9月2日加入公司，在云歌工作室担任客户端开发工程师。在这一年中,参与研发了数个游戏，并且在这个过程中学习了许多新知识，自身的能力在这一过程中得到了极大的成长。现将我的工作事项汇报如下：

### 岗位职责

在加入公司之后，根据目前的工作分工，我的岗位职责主要为：

1. 负责前端核心模块的开发
2. 搭建前端大系统结构，协同其他同事完成较为大型的功能任务
3. 优化前端底层功能，解决前端技术问题
4. 与策划，后端开发人员沟通，准确完成所负责模块系统的开发和维护
5. 及时解决开发过程中和线上问题

### 具体工作情况

在这一年中，我参与研发了组装者联盟,小小军团,迷你乐园,消消军团四个项目。工作详情如下：

1.组装者联盟

在参与项目初期，我认真学习岗位技能，掌握了项目开发所需求的FairyGUI。之后便开始熟悉组装者联盟项目客户端框架，在学习框架的过程中，学习了同事编程的优点和和搭建客户端的思想，并且在熟悉过程中了解到项目开发的时间还不长，一些框架的功能还并未完善。

凭借自己对前端知识的了解，补充了部分内容到项目框架中，其中包括1.UI分级展示：主要是为了在UI开发中能方便的插入模型，粒子等元素，并防止UI穿透。2.UI资源的回收：游戏开发是非常注重内存管理的，因此加入资源回收可清理部分无用资源，减少内存的占用。

2.小小军团

小小军团是我加入公司第一个完整参与的项目,从项目初期到发布上线。在这一过程中，我熟练掌握项目的整体框架。我主要负责前端功能的研发，包括地图的刷新以及养成功能相关的模块。项目使用了WebSocket作为服务器与和客户端的交互，通过与服务器人员的配合，完善了客户端数据存储的方式。解决了项目前期遇到的数据错乱的问题。

项目后期对项目进行优化，在这一过程中，通过对原有的关卡编辑器进行拓展，增加了部分关卡内的效果实现。优化摇杆的操作方式，使玩家操作移动能够更加舒畅。

3.迷你乐园

在小小军团项目结束之后，我加入了迷你乐园项目，由于该项目已经进行了一段时期，因此我在这个项目中只负责了两部分功能的研发，一个是花园管理功能，该功能是整个前端功能中的集成。一个是引导功能的构建。因此参与此项目时，对其他功能的不了解，因此决定将引导功能独立出来。使策划通过配表即可完成引导。

1. 消消军团

项目于2020年12月份开始研发，历时一个月余，已发包两次。目前正在进行第三期的研发。该项目是我第一次完整的主导一个项目的研发。在此项目中主要负责战斗模块的开发。因为项目是一个挂机类游戏，战斗需要持续的进行，因此战斗需要一个完整的循环。完成了模型的站位布局，死亡补充，随机位移，补位等逻辑。此外负责游戏的打包发布，因为是第一次从零开始发包，所以在过程中遇到了需要问题，包括服务器的部署，微信平台遇到的设置问题等。通过自己的研究与询问同事，最终这些问题都得到了解决。在这里感谢这些同事的无私帮助。

通过一年以来完成的工作，使我意识到一个合格的开发人员应当具备良好的语言表达能力，扎实的技术能力，较强的逻辑思维，灵活的应变能力,以及不断的学习能力。遇到问题及时解决并从中学到东西才是最重要的。

### 不足和反思

加入公司已有一年多的时间，对游戏研发需要的技术的掌握还不是很深，尤其是工作中需要的对新技术新知识的掌握，对于潜在问题的发现还不是很全面，对于分工工作还不是很系统。

具体问题表现在：1.工作条理性不够清晰，要分清主次和轻重缓急。就拿刚接手项目时来说，不能从重要的部分先开始开发，而是从次要的先入手，这样就可能导致不能在工期内完成工作。2.转变思路不够迅速，容易钻死胡同。

随着参与的项目越来越多，我希望能够在今后的工作的迅速补充自己的技术能力，更全面的掌握技术，不能单纯的运用一门语言，技术是不断发展的，落后必被挨打。通过多问，多看，多学提高自己的业务能力。我相信通过不断努力可以将我的不足弥，将我的知识更好的运用到工作中去，为项目的开发和公司的发展贡献自己的一份力量。

### 相关建议

公司目前有许多新鲜血液，他们带来了新的制作思路和对游戏的独到见解，希望能够有类似新同事见面会的活动。可以使新老同事更多的进行交流，更快的融合

### 工作计划

工作计划是来年的工作目标，通过制定工作计划可以提高自己技能和工作效率。因此通过当前的工作职责和工作中遇到的问题，制定了如下工作计划：

1. 提高大局意识，将目光放眼于整个项目，在工作之时，需要考虑当前工作对整个模块，他人的工作和整体项目的影响。；
2. 把握机会提高自己的专业知识，以便在今后接受更大的挑战，制作出更精美的游戏，加强工作知识总结，以便遇到类似问题时可以提出快速解决问题的方法，节约时间；
3. 三人行，必有我师焉，虚心请教同事，向他们学习技术和经验，学习同事的工作方法和经验，比自己埋头思考来说是一个捷径。通过向他们学习可以，可以避免踩一些坑，提高项目质量；
4. 提供工作的主动性，做事不拖泥带水，在完成已有的工作基础上，去思考更好的表现方式，而不仅仅是单纯的做完这项工作。；
5. 注重实效，注重结果，一切工作围绕目标的完成；

### 总结

加入公司已一年有余，虽然时间不长但是在这段时间中，我学到了许多项目开发的知识。这对我今后在游戏行业的发展起到了至关重要的帮助。公司在游戏行业深耕多年，是许多人想要加入的公司，我一定会努力提升自己，为公司创造出我的价值。

最后在这里我要感谢我的同事，是他们的帮助才能让我快速的提升。希望今后能够通过自己的努力和专业技术，能为项目做出贡献，能为公司的发展出一份力。