



赵伟栋

意向岗位：游戏客户端、算法工程师

☎电话：19323728230

✉邮箱：505314385@qq.com

♂性别：男

🎂年龄：22

🎓最高学历：硕士

个人主页：<https://wdongz.github.io/blog/>

微信：15383356424

👤 求职意向

意向岗位：游戏客户端

求职类型：实习

🎓 教育经历

2022.08-2026.06

南方科技大学（双一流）

计算机科学与技术 | 本科

2025.08-2027.06

National University of Singapore

Computer Science | 硕士

🎓 业务能力

编程语言：C++/C#/Java/Python

语言能力：英语 TOEFL 88

主修课程：数据结构与算法，计算机图形学，人工智能，游戏开发

游戏引擎：Unity, UE5

人工智能：LangChain, Torch, Jupyter

📁 项目经历

2023.07- 2023.08

Roguelike 2D 俯视角射击游戏 (Unity)

该项目为基于 Unity 引擎开发的 Roguelike 类型 2D 俯视角射击游戏，核心玩法聚焦随机地图生成、动态战斗系统与随机道具系统。采用“房间模板+随机连接”算法，实现不同主题场景的无缝拼接，保障地图生成多样性。

技术文档：<https://wdongz.github.io/blog/projects/roguelike-dev-log/>

演示视频：[Bilibili](#)

2024.04- 2023.06

基于校园地图的赛车游戏 (Unity3D)

SUSTech Car Racing (3D 多人竞速) 基于 Unity 开发的 3D 赛车项目，核心实现了复杂的车辆动力学 (WheelCollider 调优、漂移手感、氮气冲刺) 与摄像机跟随系统；设计了具有避障与追逐逻辑的竞速 AI，并结合小地图导航与 UI 数据绑定，构建了完整的单人/多人游戏循环。

Github: <https://github.com/sustech-cs304/team-project-25spring-25>

2025.10- 今

基于逆向规划的玩家合作智能体 (Unity)

开发了基于贝叶斯网络的游戏 AI 决策层，通过启发式搜索模拟理性玩家行为，能够实时根据玩家操作反向推导其战术目标 (Inverse Planning)，有效解决了非线性交互中的意图预测难题。

技术文档：<https://wdongz.github.io/blog/projects/coplayer/>