

郑昊天 ZHENG HAOTIAN

Indie app & game developer who was born in 1997.

- Email Address: justzht@gmail.com
- Phone: [+86 18556572637 \(China Mainland\)](tel:+8618556572637) | [+1 \(469\) 751-2468 \(US\)](tel:+14697512468)
- Links: [Website](#) | [GitHub @JustinFincher](#) | [Dribbble @JustZht](#) | [LinkedIn](#) | [Portfolio](#) | [App Store](#) | [Play Store](#) | [itch.io](#).

Skills

- **Programming Language:** Objective-C, C#, Java, Ruby, JavaScript
- **Framework & Tool Usage:** Cocoa Touch, Unity, Android, Vuejs, Git, Sketch, Adobe AE
- **Spoken Language:** Chinese, English

Experience

- **RCT Studio** 2018.9 - 2019.1 as Chief Engineer
 - Provided an idea for handling storyline boundaries in interactive movie telling that is in pattern similar to occlusion portal in graphic systems.
 - Wrote demos for the movie script parser using Unity and Google Cloud Natural Language API, helped RCT to be a part of the Y Combinator W19 batch.
- **RavenTech & Baidu** 2016.4 - 2017.8 as Growth Hacker Intern
 - Created and maintained Unity codebase and internal tools. Refactored C# code with UniRx (Reactive C#) for the better readability & usability.
 - Built Android native plugins for Unity to handle two-way commutations for state sync & audio data visualization, and providing Android UI access in bitmap format to the Unity client through JNI & native texture pointer.
 - Completed a gesture and gaze based interaction system in the VR app, with curved UI shader and socket forwarding of Leap Motion data.
 - Built several small iOS apps with various frameworks.
- **FinGameWorks** 2015 - Present as Indie Developer
 - Provided several solutions for integrating Unity view into existing iOS projects when doing outsourcing projects. The first is to use method swizzling and build script to achieve UIApplicationDelegate implementation forwarding from iOS to Unity. The second is to use ruby script to modify exported Unity project and turns it into a static framework.
 - Worked out the solution to make Unity instance as a live wallpaper for Android, Mac and PC platforms, respectively using Activity Wrapper, UIWindow and User32 hacks.
 - Ported libNoise to cg to use as a Unity shader, making heightmap generation of my space simulator game 50 times faster than CPU only based solution.
 - Shipped macOS, iOS and Android apps that have been on Product Hunt daily #4 and Google Play most paid rank #1 in the US.

Education

- **Central South University** 2014–2018 (deferment, degree certificate will be issued in June 2019)
 - Bachelor of Engineering in Computer Science.
 - Outstanding graduate thesis award for the final year project.
 - Used to teach iOS development basics as a tutor in the school funded iOS club.

Projects

- **Skyline Live Wallpaper:** Live wallpaper based on Mapbox & Unity.
- **Epoch Core:** Procedurally generated planets tech demo made with Unity.
- **Artwall:** macOS menubar app for saving ArtStation images with multi-monitor support.
- **GitHub Contributions:** iOS & watchOS app for viewing GitHub commit graph in 2D/3D perspective.

Awards

- **Apple WWDC 2018 Scholarship**
- **Hunan University HuaZhong HHHackathon Rank #2**
- **IKEA IKODE@SHANGHAI Hackathon Rank #1**
- **SegmentFault & AngelHack Shenzhen Hackathon Rank #1**
- **Uber China Hackathon Rank #3**
- **Epoch: China Art Hackathon Rank #2**
- **SegmentFault Beijing Hackathon Rank #1**

郑昊天 ZHENG HAOTIAN

独立软件及游戏开发者，97 年生。

- 邮箱地址: justzht@gmail.com
- 手机号码: [+86 18556572637 \(中国大陆\)](tel:+8618556572637) | [+1 \(469\) 751-2468 \(美国\)](tel:+14697512468)
- 相关链接: [个人网站](#) | [GitHub @JustinFincher](#) | [Dribbble @JustZht](#) | [LinkedIn](#) | [作品集](#) | [App Store](#) | [Play Store](#) | [itch.io](#).

技能

- 编程语言: Objective-C, C#, Java, Ruby, JavaScript
- 框架及工具: Cocoa Touch, Unity, Android, Vuejs, Git, Sketch, Adobe AE
- 口语及书写: 中文, 英文

工作经历

- **RCT Studio** 2018.9 - 2019.1 担任首席工程师
 - 在可交互电影项目中提供了一种在模式上和图形系统中的 occlusion portal 类似的解决思路，用于解决故事叙述中边界和走向的判定。
 - 使用 Unity 及 Google 的自然语言处理 API 为电影剧本解析项目编写原型，帮助 RCT 入围 Y Combinator W19 创投加速器。
- **渡鸦科技 & 百度** 2016.4 - 2017.8 担任增长黑客实习生
 - 创建并维护 Unity 项目及关联的内部工具（文档生成，Unity 编辑器视窗插件，打包管理）。使用 UniRx（及 Reactive C#）重构 C# 项目以得到更好的可读性及可用性。
 - 为 Unity 和 Android 之间的双向通讯编写了原生插件，以便于状态同步，回调管理及音频可视化数据的传输。为在 Unity 端能得到 Android 视图的贴图表示或原生解码所得的贴图数据的直接访问，编写了基于 JNI 和原生贴图指针的传输与访问方案。
 - 完成了基于手势和注视的 VR 内交互系统，同时编写了适用于 VR 系统的卷曲 UI 效果着色器，为 Leap Motion 数据编写了内网 Socket 转发功能。
 - 使用多种框架完成了一些较小的验证性 iOS 软件，封装了一些 iOS 控件。
- **FinGameWorks** 2015 - 当前 担任独立开发者
 - 为在现有 iOS 项目中集成 Unity 视图的外包需求提供了几种解决方案。方案一为使用 method swizzling 及 build script 对 Unity 导出 iOS 项目的 UIApplicationDelegate 方法实现进行替换，使之使用 iOS 项目的实现内容。方案二为编写 ruby 脚本对 Unity 导出 iOS 的项目进行编辑，生成目标为 static framework 的 target，以减少 Unity 素材混杂在 iOS 工程内的区分及更新难度。
 - 基于调用 Activity, UIWindow 和 User32 的方法绕过限制并响应对应的生命周期事件，提供了一套能将 Unity 实例作为可交互动态壁纸运行于 Android, macOS 和 Windows 平台上的实现方案。
 - 将 libNoise 库的主要功能移植到 cg 语言上以作为着色器用于 Unity 项目中，从而将个人开发的太空游戏中的基于过程生成噪声的高度图生成速度相比纯 CPU 方案加速了 50 倍。
 - 发行过 macOS, Android 和 iOS 软件，作品曾上榜于 Product Hunt 日榜第四，及 Google Play 美国区软件总最多购买榜第一。

教育经历

- **中南大学** 2014-2018（延期毕业中，学分已修满，双证等待于 2019 年 6 月发放）
 - 计算机专业学士。
 - 获得优秀毕业论文奖。
 - 曾在学校和苹果公司建立的 iOS Club 中教授 iOS 开发基础。

个人项目

- **Skyline Live Wallpaper**: 基于 Unity 和 Mapbox 的动态壁纸，提供了 Pixel 系列设备官方自带 B-Reel LWP 的近似功能。
- **Epoch Core**: 基于 Unity 开发的过程生成星球系统技术原型，展示了基于噪声图的地形生成系统。
- **Artwall**: 提供了多显示器支持的用于从 ArtStation 下载图片的 macOS menubar 软件。
- **GitHub Contributions**: 能给出 2D / 3D 视图展示 GitHub 提交记录图的 iOS & watchOS 软件。

奖项

- **苹果 WWDC 2018 奖学金**
- **湖南华中 HHHackathon 第二名**
- **宜家 IKODE@上海 Hackathon 第一名**
- **SegmentFault & AngelHack 深圳 Hackathon 第一名**
- **优步中国 Hackathon 第三名**
- **中国美院 Hackathon 第二名**
- **SegmentFault 北京 Hackathon 第一名**