欧阳正昊

男 | 23 岁| 2 年工作经验



求职意向：游戏测试工程师 | 意向城市：上海 | 到岗时间：随时到岗

专业技能

测试理论：熟悉游戏测试流程与游戏核心模块测试方法，掌握用例设计（等价类/边界值/场景法）、缺陷管理（BUG 五要素、5C 标准）与偶发 BUG 定位思路。

测试工具：掌握 PerfDog 性能采集、Clumsy 弱网模拟、Fiddler 协议抓包；熟练使用 adb 完成安装卸载、日志抓取、截图录屏与模拟操作，快速定位复现问题；依托 Jira 负责 BUG 提交、跟踪、回归验证及用例管理，形成测试闭环。

技术能力：MySQL 熟练编写 SELECT/JOIN/GROUP BY 查询，校验抽卡概率、道具流水、任务状态等后台数据；Linux 常用 grep/tail/ps/top 命令，可独立登录服务器查日志、定位崩溃堆栈；了解 HTTP/HTTPS 协议，能结合 Fiddler 抓包判断前后端问题归属。

Unity 基础：熟悉 Unity 编辑器查看场景与报错日志，理解对象、组件、预制体基本结构，便于协同开发排查客户端问题。

自动化测试：能基于 Airtest+Python 编写自动化脚本，覆盖登录、签到、连续抽卡等高频重复场景，辅助冒烟测试与版本回归验证。

工作经历

上海常游网络科技有限公司 游戏测试工程师 2024.09 - 2026.08

2024.09 - 2025.06 游戏测试实习生（在读期间实习），2025.06 毕业后转正；期间并行参与《代号 HS》（主力项目）与《江山：烽火连城》（支援项目）两款手游测试。

1. **功能测试：**先后负责《代号 HS》背包、任务、技能、副本与《江山》武将技能、养成等核心模块，基于需求文档梳理测试点并编写测试用例；全程跟踪缺陷生命周期，推动严重及以上问题在版本上线前完成修复与回归验证。
2. **专项测试：**使用 PerfDog 监控副本、大型团本、跨服 PVP 与国战等多人同屏场景的 FPS / CPU / 内存，输出性能测试报告并推动优化；使用 Clumsy 搭建三档弱网环境，验证跨服对战同步与断线重连表现。
3. **缺陷定位：**针对副本组队匹配卡死、竞技场段位积分结算异常、SLG 武将技能叠加与跨赛季继承异常等问题，结合 adb 日志、Fiddler 抓包与配置表对照复现，定位状态同步时序与数值边界根因，协助开发修复并完成回归验证。

项目经历

项目：《代号 HS》（3D MMORPG 手游） 2024.09 - 2026.06（主力项目）

《代号 HS》采用二次元 3D 卡通渲染风格。玩家扮演勇者降临星界大陆，通过“星命”系统契约专属星灵、培养萌宠，并可在战士、法师、龙骑士、重炮手等职业间自由切换；核心玩法结合即时动作战斗与技能连携，包含经验副本、首领挑战、大型团本等 PVE 玩法等。

负责测试模块：背包、任务、技能、副本模块

主要测试内容：

1. **功能测试：**运用场景法、等价类、边界值等方法设计用例，覆盖正常流程、边界条件与跨模块联动；重点验证背包道具堆叠上限与仓库动态扩容、技能 CD 与消耗数值、副本进本条件与组队匹配及掉落归属，以及竞技场每日挑战次数与段位积分结算的准确性。
2. **弱网测试：**使用 Clumsy 搭建三档弱网环境（轻度：延迟 100ms + 丢包 5%；中度：延迟 200ms + 丢包 10%；重度：延迟 300ms + 丢包 20%），重点验证三英会战、联盟争夺战等跨服 PVP 的位置同步与断线重连后数据一致性，以及大型团本多人联机下的技能同步表现。

3. **兼容性测试：**覆盖 iOS 与 Android 端高中低多档位机型（含 Android 10/11 骁龙 4 系 3GB 内存 720P 低配机型），验证 2K/1080P 分辨率下技能特效、场景加载、文本显示清晰度；测试水滴屏、刘海屏等异形屏下主界面与副本 HUD 布局是否被遮挡或错位。

4. **性能测试：**使用 PerfDog 针对副本、大型团本、跨服 PVP 等多人同屏场景监控帧率、CPU、内存、功耗，性能基准为低端机帧率 ≥25FPS（战斗 ≥20FPS）、CPU ≤80%、内存 PSS ≤2GB；针对内存泄漏设计重复进出副本/传送场景 10 次后等待 GC，验证内存回落至基线 ±5% 以内；输出含帧率/内存曲线、异常峰值标注与优化建议的性能测试报告，推动开发修复。

项目：《江山：烽火连城》（沙盘国战 SLG 手游） 2025.04 - 2026.08（支援项目）

《江山：烽火连城》是跨朝代历史题材 SLG，玩家选诸侯国、经营封地、招募历史名将组军团，围绕中立城池攻防与开国服/争霸服赛季做国战对抗。

负责测试模块：武将技能（英雄技能）、技能养成

主要测试内容：

1. **技能机制与分类梳理：**将武将技能按主动战技、被动加成、天赋、装备词条四类整理，逐条核对技能说明、触发条件、作用对象与生效阶段，确保技能实际效果与说明一致；按【技能 × 兵种 × 国别】组合验证搭配效果，覆盖武将换阵、兵种转换、跨赛季继承等场景。

2. **技能数值校验与平衡验证：**对照技能配置表核对每个技能的加成比例、触发概率、持续时间、冷却时间与生效条件；用 Excel 建立【面板属性 ×（1 + 加成总和）】计算模板，将理论值与实际战斗结果逐项比对；按批次做整体回归，而非只验证改动点。

3. **典型 Bug 案例：**

   • **现象：**进阶材料由【将魂 + 铜钱】改版为【将魂 + 玉璧】，各阶属性加成同步上调。改版上线后老玩家武将面板战力明显偏高，但国战实际打出的伤害没有同步上涨——面板与战斗结算分叉。

   • **复现与定位：**用同配置的老账号与新账号做对比，用 Fiddler 抓包查看战力上报字段，发现老账号的攻击加成约等于新旧两版之和。

   • **根因：**数据迁移脚本只写入了新版加成字段、未清空旧字段，而战力计算函数为累加，等于叠加了两遍；战斗结算只读取新表，两端数据分叉。

   • **影响与修复：**问题波及全服已进阶武将，直接冲击国战分房匹配与战力排行榜的公允性。提给开发后清空旧字段并重算战力完成修复。

   • **回归验证：**修复后重点验证两件事：①老账号战力回落与同配新账号一致；②铜钱折算成玉璧返还后战力不再跳变。

游戏经历

MOBA 竞技：王者荣耀 11 年玩家，熟悉英雄技能、装备体系与峡谷资源博弈，对平衡性数值调整敏感。

二次元 RPG / ARPG：原神（60 级）、崩坏·星穹铁道（70 级）、绝区零（56 级），熟悉角色技能、元素/属性克制与养成体系，关注战斗结算与版本节奏。

模拟经营：模拟城市 8 年、冲呀饼干人·王国 4 年玩家，熟悉资源循环、城市/王国建设与长线运营设计。

放置卡牌：剑与远征·启程开服玩家，熟悉阵营克制、挂机收益与商业化体系。

教育经历

深圳大学 本科 · 工商管理 2021.09 - 2025.06

大学英语四级（CET-4）、大学英语六级（CET-6）。

自我评价

2 年 MMORPG + SLG 手游测试经验，独立负责过技能、副本、养成、阵容等核心模块全流程测试；累计提交有效 Bug 300+，推动严重及以上问题在版本上线前 100% 修复。具备性能 / 弱网 / 兼容性专项测试能力：能用 PerfDog 定位多人同屏帧率波动与内存泄漏，用 Clumsy 验证断线重连数据一致性，输出专项测试报告推动开发优化。熟悉 MySQL 查数据、Linux 查日志、Fiddler 抓包、Airtest+Python 编写自动化脚本，能独立完成从复现、定位到回归验证的 Bug 闭环。