



18606269492

njuluckwang@gmail.com

nju_luck_wang

___ 奔阳

https://github.com/luckymore0520

http://blog.luckmore.wang

王琨

iOS开发工程师/软件工程师

教育经历

EDUCATION

2012 ~ 2016

南京大学

软件工程 (本科)

2012 - 2013 廖式奖学金

2013 - 2014 郑钢奖学金

2014 花旗杯金融与信息技术应用大赛一等奖

2016 南京大学优秀毕业生

2016 ~ 2018

南京大学

软件工程 (硕士)

语言水平

LANGUAGE

CET-4 598

CET-6 545

- ★ 科学上网, 熟练使用谷歌进行英文检索, 自行解决问题
- ★ 流畅阅读英文专业书籍、文档
- ★ 能够在 Stack Overflow、Github 等社区正常进行英文交流

技能

SKILLS

iOS开发

Objective-C

- ★ 熟练使用 Objective-C 编写 iOS 应用
- ★ 熟练使用 Xib 以及 Storyboard 进行 UI 上的编写, 典型 IB 党, 当然并不排斥使用一些开源的框架类似 Masonry 和 Cartography 来进行约束的代码配置
- ★ 对 Objective-C 内存管理机制, runtime、block、gcd、runloop、协议等有一定了解
- ★ 熟练使用 Instruments 进行内存、效率相关的调试, 掌握基本的利用 Xcode 的调试技巧
- ★ 熟练使用系统相关API, 熟练使用 UIKit 搭建 iOS 应用
- ★ 良好的编码习惯, 读过两遍《Effective Objective-C 2.0》懂得如何写出高效优雅的 Objective-C 代码

Swift

- ★ 理解并尝试使用 Swift 语言一些新的特性
- ★ 对函数式编程范式有一定理解和尝试, 在实际项目中尝试使用函数式编程的思想完成一些功能的实现

项目与工作经验

EXPERIENCE

南京一可米互联网有限公司 (创业) 2016-9 ~ 2017-1

项目经理 (实习)

- 负责整个技术团队的项目管理, 包括需求对接、项目计划、任务分配、进度评审、产品验证发布等工作。整合开发资源, 保证所有开发任务能够顺利完成。
- 主导完成了另外一个项目——course+, 从产品设计到最终的实现、上线、盈利。个人除了带领团队在20天内完成所有的开发任务外, 还完成了原型设计、UI 设计和服务器接口的设计和实现。
- 作为 Scrum Master 带领技术团队使用 Scrum 开发 course+ 新版

掌赢信息科技

2015-2 ~ 2015-12

iOS开发 (实习)

- 完成视频聊天应用——ChatGame UI层的重构, 使用 Xib + AutoLayout 替代纯代码手写的 UI, 易于后期维护和适配
- 完成每周相关新增功能和需求
- 完成项目的埋点工作, 实现一套利用 Aspect 将埋点与原有逻辑分离的埋点方案
- 完成应用新版本的核心需求——视频卡通化, 通过骨骼动画将视频与可动画的卡通人物相结合
- 在原先 C2C 单聊的基础上实现了群组聊天
- 相比之前的应用, 该应用复杂度明显提高, 尤其是在视频聊天部分的逻辑相当复杂, 很好地锻炼了我处理复杂逻辑的能力, 也更好地理解设计模式在客户端开发中的重要意义
- 修改应用 Bug, 提高应用性能, 值得一提的是, 在公司的 Bug 平台上, 由我个人解决的 Bug 大致占了所有解决数的一半, 简而言之自认有比较强的解决问题的能力、发现问题的能力

福猫科技 (创业)

2014-5 ~ 2015-2

iOS开发 (实习)

- 自学 iOS 开发, 两个月内完成包括掌上南大在内的 18 所学校的 App 的开发并上架, 同时完成后期维护工作, 使用 storyboard + AutoLayout 进行界面布局, 使用 google 的 protocol buffer 技术完成数据传输, 通过 git 分支的方式维护 18 个学校的不同 App
- 三周内独立完成 App——研大大 iOS 开发, 项目涉及到了包括自定义相机、自定义相册、自定义图片浏览器、图片音乐的存储、音乐视频的播放等模块

个人项目

源代码

Demo

ColorMix

- 一款基于 iOS 以及 Android 平台的颜色小游戏, 由一个三人小团队完成, 本人负责主要编码工作

- ★ 了解并能区分 Objective-C 和 Swift 的区别，在实际项目中尽量尝试用 Swift 的思想来完成项目
- ★ 在使用 **Swift** 时，在实际项目中尝试多使用结构体、枚举以及面向协议的编程方式
- ★ 使用 Swift 完成过一些小的个人项目，也以团队的形式投入过正式的创业项目

Xcode

- ★ 熟练使用 Xcode 进行 iOS 项目开发
- ★ 熟练利用 Instruments 进行项目调试
- ★ 理解并熟练掌握应用发布流程、证书机制
- ★ 尤其熟悉使用 Xcode 完成应用的国际化的相关流程

iOS 项目第三方框架

- ★ 在项目中习惯使用 CocoaPods 完成第三方依赖，同时也使用过 CocoaPods 制作并发布自己的第三方库
- ★ 在项目中用过 AFNetworking、SDWebImage、MWPhotoBrowser、YYModel、POP、Masonry 等第三方 Objective-C 库
- ★ 在项目中用过 Alamofire、Kingfisher、SwiftlyJSON、Carthage 等第三方 Swift 库
- ★ 有丰富的集成一些第三方开放平台的经验
- ★ 使用第三方API时习惯在外面封装一层方便日后变更而不影响自身业务代码逻辑

其他技术栈

Git

- ★ 熟练使用 git 基本命令，了解团队开发相关 git 使用流程
- ★ 了解并使用过 Git Flow 工作方法
- ★ 熟练使用 Source Tree 图形化 Git 工具

React Native

- ★ 阅读并研究过 React Native 的相关源码并加以整理，理解其桥通讯机制、模块化设计以及消息传递机制
- ★ 了解如何使用 React Native 相关 API 来完成简单应用的开发

Sketch

- ★ 有一定的设计基础，对设计和交互有自己的理解，懂得 Sketch 的基本操作
- ★ 习惯直接从美术那里拿 Sketch 源文件来完成 UI 的开发而不需要额外切图

前端

- ★ 有一定的前端基础，有实际的前端项目的开发经验
- ★ 熟悉 **React** 框架，使用 **React** 完成过一些项目以及组件的开发

其他

- ★ 一年 **Scrum** 使用经验，一个月 **Scrum Master** 管理经验
- ★ 三年 **Mac** 使用经验，熟悉常用命令与配置，熟练使用命令行
- ★ 熟悉 **Python**，能够完成简单的 Python 脚本编写，使用过 Django、Flask 搭建过 Web 应用以及服务器
- ★ 熟练使用 **Java** 语言编写代码，编写过一些 Java 桌面程序、游戏
- ★ 对 **Android** 开发有所涉猎，开发过几款安卓应用并发布市场
- ★ 习惯使用**订阅**的方式来关注圈内技术人员的博客，获取新知识
- ★ 习惯使用 **Pocket** 的方式来收藏干货，并整理

- ✱ 使用 **MVC** 架构，iOS 方面使用 **Size Classes** + **Autolayout** 完成界面搭建，支持各种尺寸的 iOS 设备，支持横竖屏切换
- ✱ 加入友盟统计，支持 Game Center，上线至今错误率为0%
- ✱ 这是一次闪电式的开发，从项目的设计到最终的编码以及上线均在一周内完成，然而依旧注重代码质量，所有的提交均通过 **Pull Request** 由团队成员 Review 过后方可入库，从而保障了项目的稳定性
- ✱ 项目虽小，但是从起初的设计上就严格遵守了面向对象的编程范式，从而具有很好的可读性



个人项目

[源代码](#)
[Demo](#)

GreenTea

- ✱ 毕设项目，一款完整的奶茶集点卡应用
- ✱ 基于 **Swift 2.3** 开发，使用 **Sketch** 完成 UI 设计，从需求分析、项目设计到最终的实现均有个人独立完成
- ✱ 使用 **LeanCloud** 的数据存储服务来替代服务器的开发
- ✱ 接入高德地图，完成定位、地图、兴趣点选择相关业务
- ✱ 尝试使用 **面向协议编程的MVVM** 模式来利用协议扩展的新特性简化 UI 渲染的逻辑，给 Controller 瘦身
- ✱ 尝试使用协议扩展配合组合替代继承降低代码耦合度



外包项目

[Demo](#)

章鱼互动

- ✱ 首次以个人名义在众包平台实现网上接的外包项目并成功交付上线，使用 **Objective-C** 进行开发
- ✱ 灵活选择 **Xib** 与 **Masonry** 配合的方式完成不同需求页面的布局 and 变化
- ✱ 项目为足球竞技项目，规模适中，整体的难点在于复杂的页面布局、开设对战和显示的逻辑以及各种特殊情况的处理
- ✱ 实时性要求与数据一致性检查
- ✱ 接入内购



外包项目

OK帮

- ✱ 第一个实际上的外包项目，众包平台 (<http://ok-bang.com/>) 的 iOS 端开发
- ✱ 自己对 **AFNetworking** 完成了一层封装，用于处理网络请求
- ✱ 利用 APNS 在线推送机制基本实现了简单实时聊天，使用 **JSQMessage** 完成聊天页面的布局
- ✱ 接入 Ping++，支持支付功能



创业项目

米盒

- ✱ 学生创业项目 (<http://mebox.top>) 的 iOS 端开发
- ✱ 第一次使用 **Swift** 进行实际项目的开发
- ✱ 使用了 **Kingfisher**、**Alamofire**、**SwiftlyJSON** 等主流Swift框架搭配一些 Objective-C 开发的 UI 组件进行开发
- ✱ 在完成 1.0 的开发不久后，继续带队进行 2.0 的开发，基于 Swift 2.3，利用协议扩展的新特性尝试使用面向协议范式进行编程