

个人简历

- 姓名: 王伟
- 政治面貌: 党员
- 电话: 17600206327
- 邮箱: 736354882@qq.com

教育经历

2011 - 2015

- 毕业院校: 长治学院
- 专业: 电子信息科学与技术

工作经历

2015.10 - 2016.10

- 中大英才网络教育科技有限公司
- 前端开发

2016.11 - 至今

- Yeahmobi(北京)
- 高级前端开发

专业技能

html css, scss js, ts vue全家桶 linux node nginx

项目经历

2016.01 - 2016.10

移动端站点的开发，内含课程直播，题库练习，图书商城等功能。

相关技术栈：

jquery, bootstrap, vue等

2016.10 - 2017.05

ssp平台的开发，使用渐进式框架vue进行开发，引入ElementUI，并基于UI库实现类似的模块封装和上层建造。比如定制化上传组件，开关组件，表单验证组件。使用scss预处理语言实现类bootstrap库，比如栅格化，flex盒模型，BFC的利用，并应用到项目中。

相关技术栈：

vue.js, ElementUI, axios.js, ES6, scss...

熟练手写vue相关组件和js基类，使用scss搭建css样式基础库

业务逻辑理解：

此时的ssp是同时面向上游广告主和下游运营商的集合平台，包含报表，Offer定制化，以及投放策略定制化。

2017.06 - 2017.12

jsTag广告模板的制作，由于是基于移动端，所以需要考虑到移动端兼容的问题，纯js实现多种广告形式的展现，但只是非视频类广告，所以只添加了曝光监测和点击监测，以及网盟的监测，百度推广的监测等。功能比较简单，模板样式繁多，并且适用于横竖屏切换。但由于维护效率较低，后弃用，同时继续进行ssp平台的开发和维护。

2018.01 - 2018.03

官网的制作，使用vue-cli构建，以达到多平台的兼容以及模块的热插拔，同一个网站，同时兼容移动端和PC，轻量级的同时达到页面数据的实时宏替换，这时的需求普通的开发模式已难以实现，于是在平台样式类库的基础上，进行更加深层的定制，由于官网只是离线应用，所以使用了vuex来达到数据同步的目的，使用vue-router来实现热切换(history模式)。

相关技术栈：

vue, vuex, vue-router, vue-cli, scss...

熟练手写vue组件，以及组件间通信，使用slot分发来处理特定逻辑等。

2018.04 - 2018.10

Mraid广告的实现

由于市场上较流行的是mraid+vast的实现形式，所以把mraid广告分成两个大的模块来开发，以应对ADX的模式。

由于mraid广告内嵌于sdk中，所以开发测试的重要性尤为突出，这时使用了微信的一个开源项目，vConsole以实现线上测试

需要实现客户端缓存模板，所以使用manifest实现硬缓存，图片视频资源实现软缓存，及304重定向到本地。

本地开发阶段需要完善的单元测试，使用jest实现功能性测试，使用cypress实现段对端测试。

由于开发周期较长，所以实行灰度发布，既测试和线上同属一个服务器，使用部分小量通过测试服务器下发，最后逐步替代的方式实现平滑过渡。

开发过程中需要实时更新和客户端的实时交互测试，所以需要搭建本地node服务器来进行开发测试，并且进行数据的模拟。

综上所述，我使用webpack来构建开发环境，以应对多平台的兼容问题和模块包的协作，使用Typescript来实现接口数据类型的统一，使用DPR技术来实现设计图的完美印拓。

由于vast广告会有重定向的形式，所以需要把多层的广告数据整合成一维的数据结构，这里使用栈的方式来替代递归，以节省内存空间，虽然浏览器有尾调用优化。

由于有视频广告的监测，所以需要自定义事件，这里需要发布订阅模式来实现

相关技术栈：

webpack, ts, express...

2018.10 - 2018.12

dsp平台的制作，其实此前dsp的相关功能整合在ssp平台内，由于业务的需求需要把dsp平台单独提出来，数据库也要使用单独的数据库，所以重新开发一套平台来面向上游广告主。其实相当于ssp的部分功能的提取重构。这里使用了新的权限判断方法，以实现单页面面向多权限用户的展示，布局使用grid实现，更加得心应手。报表使用Echart.js来实现。由于Offer类型需要与iOS和Android商店的类型对应，所以需要爬虫爬取对应的信息，这里使用egg来实现，简便快捷。

相关技术栈：

vue, Element, Echart, moment, axios...

2019.01 - 2019.04

互动广告的制作。尝试使用cocos creator，egret以及js原生实现H5小游戏的制作，并实现广告jssdk的实现，达到一套广告jssdk，在不同的游戏中使用。

相关技术栈：

cocos, egret...

2019.05 - 至今

持续对已有项目的维护和新功能的开发，能够自主进行前端架构，在本职能力上的深耕，学习算法，并且对服务端相关知识的学习。

相关技术栈：

Nodejs, express, koa, egg, linux, nginx, docker...

自我评价

热爱生活，努力工作。

[我的掘金地址](#)