

个人简介

姓 名：周 鹏 籍贯：重庆丰都
性 别：男 年龄：26
电 话：18828055317 邮箱：651410315@qq.com
地 址：四川省成都市高新区大源社区
Github: <https://github.com/JackZhou5>
csdn 博客: <https://blog.csdn.net/jackzhouyu>



求职意向

工作性质：全职

期望职业：**android 开发**

教育背景

2010 年 ~ 2014 年 重庆邮电大学 大学本科
在校期间多次获得学校一等奖学金和优秀奖学金
在校期间获得学院科技创新人才称号

IT 技能

熟练使用 **android** 专业技能的开发工作，能使用 sdk 和 ndk 开发工作
熟练使用 java 语言代码编程，了解 Java 的数据结构、多线程
熟悉 Android 部分技能原理，如 Handler 机制、事件分发、Activity 启动流程等
熟悉 Android 的内存优化、性能调优等
熟悉 Android 的逆向原理，逆向 apk，注入代码再合包生成新的 apk
熟练使用 **Linux** 系统，能使用 shell 脚本编程
熟练 python、C 语言开发，能用 Python 完成项目上工具的开发工作
熟悉 MySQL 数据库，进行常用的数据库操作
熟悉使用常用的第三方库，并有一定的**源码分析**能力，如 Volley、rxjava、retrofit 等

工作简介

2017.03 ~ 至今 --- 中移物联网有限公司
部门：产品研发部 职位：Android 开发工程师
工作描述：
1. 分析提炼产品需求，评估需求的可行性
2. 设计 App 代码逻辑框架，以及完成日常 App 的开发工作
3. 开发产品的维护工具，分析产品的运行状况
4. 处理产品和 App 的 bug 问题，保证产品稳定运行
5. 期间工作输出**专利 2 篇**

2015.04 ~ 2017.03 --- 成都快发助手技术有限公司

部门：Android 开发部

职位：Android 开发工程师

工作描述：

1. 开发游戏渠道中间件 sdk，编写接入文档以及 sdk 的维护工作
2. 逆向破解游戏 apk，注入我方 sdk 代码并合成新 apk
3. 日常各个渠道更新工作，维护更新 100+渠道的工作
4. 解决日常游戏出渠道包过程中出现的 bug，及时快速的服务各个渠道的游戏出包
5. 维护渠道和游戏之间的中间件代码，升级更新我司的中间件，稳定并简化中间件接入的难度

2014.06 ~ 2015.03 --- 华为技术有限公司

部门：固定网络研发部

职位：解决方案测试工程师

工作描述：

准入测试负责本领域产品和解决方案的准入测试、比拼测试和入网认证测试，对准入项目测试

成功负责：

解决方案测试负责本领域解决方案端到端测试业务开展，对交付质量负责

项目经验

共享充电项目

项目简介：

依托充电控制平台，平台与自家充电硬件设备连接，用户可通过手机 App 端进行充电服务、支付电费、地图导航到站点和充电记录等功能，该项目用户数据量达两万左右，项目采用 MVP+dagger 模式，使用常用的 retrofit、rxjava2、glide 等第三方框架。

主要负责：

整体 App 的架构搭建、技术选型和项目业务代码的编写；主要包括附件电站搜索、充电业务逻辑代码、自定义 view 组件、https 证书安全验证、apk 版本检测及下载更新以及 apk 的改进和性能调优等

android 手游逆向工程开发

项目简介：

游戏正常出包流程是先从游戏商拿包，再接入我方 sdk 进而出渠道包 apk，但是有时候不一定能够从游戏商拿到游戏包，这个时候需要逆向拿包，从渠道商拿渠道包 apk，利用 android 反编译技术、编写 smali 代码和 apk 加密等技术，重新封装成一个新的 apk，以供我方出包。

主要负责：

我主要负责事件有三：渠道 apk 破解；嵌入我方 sdk 代码；apk 最终合包加密；破解方面主要运用 apktool、jadx-jui、dex2jar 和 ida 等破解工具进行 apk 破解，阅读 smali 代码，利用代码嵌入技术将我方 smali 代码嵌入到游戏原包中去，最后在利用 apktool 工具合成新包，对新包 apk 进行加密工作，常见的如代码混淆/修改 arsc 的 apk 描述文件/apk 加壳等技术

项目成果：

项目成功进行了 apk 的逆向工作，实现了从一个渠道 apk 破解为我方的 apk；在此技术基

础上，成功破解了诸多游戏，如诛仙/阴阳师等著名的游戏，为公司带来了新的游戏途径，同时也提升了自己的技术能力。

-----分-----隔-----线-----

中间件 sdk 升级开发项目

项目简介：

为了简化我司 sdk 的接入工作，提高游戏的接入效率，同时也出于对数据安全性的考虑，对 sdk 的部分 java 代码进行**重构**，并把核心业务逻辑转换到 jni 去，用 C 实现，提升数据安全

主要负责：

1. 业务逻辑代码的重构工作
2. jni 代码编写工作
3. 接入文档的编写以及后期的维护指导接入工作

项目成果：

1. 提升了代码的重构能力以及编写能力
2. 学习掌握了 jni 的工作能力以及代码混淆技能
3. 在项目完成之后，根据项目中的得失，总结文档一篇，详见：

<http://blog.csdn.net/jackzhouyu/article/details/52497594>

-----分-----隔-----a-线-----

XY 渠道 sdk 开发项目

项目简介：

根据 XY 公司提供的 sdk 界面和业务功能需要，编写 sdk 代码用于游戏接入，完成游戏的登陆/支付等功能

主要负责：

1. 完成 sdk ui 界面的代码实现
2. 完成业务逻辑的代码编写和与服务端代码的联调
3. 完成 sdk 的代码加密工作，将部分核心代码封装到 jni 和进行代码混淆工作
4. sdk 项目接入文档编写，用于指导对接人员的完成接入工作

项目成果：

1. 按时完成公司指定的项目，为公司创造价值财富
2. 对于个人方面，提高了个人的代码编写能力，学习到了一些开源的框架，如 okhttp 和 glide 等；同时利用项目中的 jni 技术，增强了自己的 C 编写能力；了解了业务在移动端和服务端的工作逻辑流程，以及一些服务端的知识

3. 在项目完成之后，根据项目中的得失，总结文档一篇，详见：

<http://blog.csdn.net/jackzhouyu/article/details/52497594>

-----分-----隔-----线-----

直播 app 开发项目

项目简介：

以直播应用为功能需求，开发出一个可以进行视频直播和视频点播的客户端，自行搭建和开发服务端与客户端，实现直播和点播功能

主要负责：

1. 制作移动端 UI 界面，完成移动端 UI 界面的代码编写
2. 根据直播业务和点播业务，完成移动端代码逻辑编写
3. 完成服务端的搭建，采用 nginx rtmp 作为视频的服务端

4. 根据播放和账号的业务逻辑，完成服务端代码的编写
5. 根据项目需求，设计 mysql 表单，完成持久化数据在后台的存储

项目成果：

1. 项目正在进行中，目前已完成点播和直播的基础功能，能够实现视频的直播和点播功能，后续要完善弹幕填充留言功能
2. 移动端大体框架以设计完成，部分界面能够正常显示，配合后台服务端，能实现账号的登入和登出功能，从移动端到服务端再到数据层，最后再返回回来。
3. 对于个人方面，这个项目学习到很多东西，视频直播这块就涉及到直播系统基础知识 /rtmp 直播协议，一些开源的直播库ijkplayer/any_rtmp 等等；Mysql 数据库的使用和服务端 servlet 的编写，以及移动端的使用的开源网络加载库 volley 和图片加载 glide 库；最后还有移动端和服务端中间数据加解密算法 aes 和 md5 等

自我评价

我是一个个性比较温和，做事认真，很强责任心，严谨务实，知识面比较丰富，具有较强的逻辑能力和学习能力，敢于面对挑战的人。对新事物和新技术很感兴趣并且喜欢尝试去学习新技术，能够独立的查找资料找到解决问题的方向和方法。我会以饱满的热情投入到软件开发事业，实现个人价值和公司利益双赢。