

吴金辉

Cocos开发工程师 / 广州

男 / 22

大专 / 2019年毕业

广东工程职业技术学院

Hardy-J.github.io 

gitee.com | github.com 

hydrogen_oil@foxmail.com 

15889906574 

专业能力

- 近 2年 学习与开发经验， 1年 前端工作经验。
- 掌握Cocos Creator游戏引擎，熟练使用 JavaScript 语言
- 熟练使用 ES6 语法编程，追求代码 高质量 可维护性 。同时也了解主流的 TypeScript 等技术。
- 熟悉 HTML5 及其相关标准，领悟 视觉 与 设计 ，重视用户 交互 与 体验 。
- 熟练使用 Git 进行版本控制和代码托管、 Markdown 进行文档编写，了解项目常规开发流程。
- 对 性能优化 、 JS类库 、 Node.js 有一定的实践和感悟。
- 时刻保持 好奇心 ，持续关注业内前沿技术。工作上 积极执行 有责任心 ，具有良好的 沟通合作 能力、 分析解决问题 能力。

工作经历

2019.05 ~ 2020.06 广东所能网络科技有限公司 前端开发工程师

工作

▪ 平台信息管理系统开发

项目介绍: 提供业务&产品推广等各项指标报表，运营活动转化率，用户画像采集等数据可视化功能，实现智能化运营

项目职责: 负责后台前端页面的开发，参与制定组件规范，保证高复用性。

▪ 网站页面重构

项目介绍: 对项目进行升级优化，完善功能体验，提高后期维护效率

项目职责: 与产品经理保持沟通，对部分模块进行维护与高效重构，对项目实现组件化开发，以更优雅的方式和轻量的代码实现页面中的需求。

2018.06 ~ 2018.11 广州盈动科技有限公司 前端实习生

实习

▪ Photoshop 对设计图进行切片，并利用 HTML5 + CSS3 编写网站页面

▪ 负责配合后台开发人员，完成页面的交互及接口对接

个人作品

▪ 个人主页 · 博客

热爱记录学习，分享知识，并利用 GitHub Pages 作为平台，设计细节并开发部署 个人主页 ，搭建维护基于 Hexo 的 技术博客 。



▪ 个人作品 · Q版弹弹堂



模仿4399游戏平台的经典游戏，通过使用第三方工具 Tiled 提供的工作流快速搭建TiledMap，运用 Cocos Creator 提供的组件库搭建UI结构同时实现相应的功能。

▪ 个人作品 · 拼图



为了增强对开发的理解，运用 Cocos Creator 提供的组件库搭建UI结构同时实现相应的功能，同时利用Android Studio打包生成安卓apk。

致谢：感谢您能阅读我的简历