

个人简历

联系方式

- 手机: 13570489517
 - Email: razerdp123@gmail.com或164701463@qq.com
 - QQ/微信号: 164701463(QQ)/razerdp(WeChat)
-

个人信息

- 冯伟超/男/1994
 - 本科/广东工业大学自动化学院物联网工程
 - 工作年限: 1年
 - 技术博客: @羽翼君 (t.cn/RiDrkCB)
 - GitHub: <http://github.com/razerdp>
 - 期望职位: Android中级开发工程师
 - 期望薪资: 税前 >8.5K
 - 期望城市: 广州
-

技能清单

以下均为我目前拥有的技能

程序方向:

- Android(java):熟练
- ndk:了解(下面有相关博客文章记载)
- C++:了解(学校基本知识)
- 开发工具:AndroidStudio (熟练)
- 数据库相关:MySQL (毕业设计涉及, 平时写Android用的OrmLite库)
- 版本管理: Svn/Git

视觉方向:

- 视频/图像后期: Adobe AfterEffects: 熟练(目前为AE吧小吧主)
 - 文档语言: Markdown: 常用
-

公司经历

【实习】广州多聚信息科技有限公司 (2015年8月 ~ 2016年3月)

职位: Android实习开发工程师

主要工作职责: 负责超级俱乐部App的部分开发工作, 包括需求的可行性评估, 业务逻辑, 业务代码的编写维护迭代。

离职原因: 实习期满

广州银时信息科技有限公司 (16.05至今)

职位: Android初级开发工程师

主要工作职责:

- 负责次元社App的日常需求开发和代码维护, 重构项目架构以及对App流畅性进行优化。
- 全权负责异次元通讯系列的游戏开发, 包括项目架构的编写和优化, 数据结构的优化和代码逻辑的编写与维护。

离职原因：暂未离职，想要往更深的地方比如Android系统源码，NDK方向发展，而非一整天都纠结在业务逻辑中。

项目经验

超级俱乐部app (下载地址: s.iweju.com)

时间: 2015年8月 ~ 2016年3月

项目职务: Android实习开发工程师

所在公司: 广州多聚信息科技有限公司

项目简介: 超级俱乐部—团队运动社交平台。为户外运动俱乐部活动开展、运营提供服务, 如报名管理、在线支付、成员管理等, 从而为户外运动爱好者搭建一个运动社区。

项目职责:

- 负责超级俱乐部App的版本更新迭代和日常维护。
- 根据需求实现相关业务逻辑。
- 优化图片加载功能, 负责队友圈的主要代码设计和开发。
- 优化App内存, 以及追踪bug并修复等工作。

项目业绩: 成功开发队友圈, 实现了类似于微信朋友圈的功能, 提前完成所有的需求并进行了代码的优化。

次元社app (官网: ciyon)

异次元通讯/异次元通讯2(官网: [rekall \(t.cn/RihHNsl\)](http://rekall(t.cn/RihHNsl))/ [TapTap \(t.cn/RMTFzYG\)](http://TapTap(t.cn/RMTFzYG)))

时间: 2016年5月至今

项目职务: Android开发工程师

所在公司: 广州银时信息科技有限公司

项目简介:

- 次元社是一个二次元兴趣社交应用, 以兴趣小组为枢纽构建社交关系, 产生大量ACGN相关的讨论和作品。为中国动画、漫画、游戏、小说...等文化作品的创作者与爱好者 (ACGN 用户) 提供一个垂直社交领域的互联网产品。

- 《异次元通讯》软件是由广州睿果信息科技有限公司出品, 是一个将轻小说内容和互动式游戏体验完美结合的文字 AVG 手机游戏。

项目职责:

- 次元社App
 - 重构代码框架, 使用Glide替换掉旧的图片加载库, 使用builder, 静态工厂等设计模式提升代码的扩展性和易读性。
 - 在细节地方加入动画效果, 提升用户体验。
 - 优化图片控件, 通过封装subsampling-scale-image-view解决了加载超大图片的卡顿和OOM的问题。
 - 解决多Fragment嵌套ListView进行大量图片加载的内存优化。
 - 负责主页和探索页的设计开发, 大量的自定义控件以及代码的封装优化设计上的复用性。
- 异次元通讯2的Android端开发
 - 负责Excel剧本翻转程序数据结构的设计。
 - 负责异次元通讯的数据结构设计和代码架构的设计。
 - 负责多语言的适配, 分享和支付的设计开发。
 - 为了安全性, 将剧本加密和解密方法写入so库, 并且对调用so库的使用者进行身份验, 实现防止客户端代码被反编译和二次打包的风险。
 - 针对res下的图片文件进行加密, 使用的时候解密 (加解密方法同样封装到so)
 - 代码重构等

项目业绩:

- 完成次元社的需求开发, 解决了大量的bug, 有效降低了程序的崩溃率, 减少apk的体积 (12m->8m)。
 - 完成异次元通讯游戏的所有开发和优化, 异次元通讯1和2共有超过200万用户下载, 游戏崩溃率低, 通过了百万用户的验证。
-

开源项目

个人热衷于分享我的经历和经验，目前维护着两个star大于400的库，其中一个完整项目。

- [BasePopupWindow](#) (t.cn/RiDgaVQ) :抽象出一个顶级父类，使继承该类可以方便的实现出popupWindow(star:547 fork:167)
- [UnderLineLinearLayout](#) (t.cn/RiDglFE) :简单实现时间轴的线性布局(start:247 fork: 74)
- [FriendCircle](#) (t.cn/RqX3437):仿微信朋友圈项目，组件化开发，一般作为我对新技术的试验平台，交互完全按照微信iOS版本对齐，大量的自定义控件和底层代码的封装，个人水平的体现。(start:452 fork:79)

技术文章

简书文集：

- [一起撸个朋友圈吧](#) (t.cn/RiDgsDV) 【开源项目：FriendCircle的思路文章记录】
- [记一次意外的自定义控件](#) (t.cn/RGTGUc4) 【通过AE的不经意发现解决了一个贝塞尔曲线的问题】
- [快速简单的定制一个时间轴布局（LinearLayout）](#) (t.cn/Rb1Gq67) 【（时间轴LinearLayout布局的过程记录）】
- [浅谈jni的简单使用和身份验证](#) (t.cn/RMmaJ0y) 【(对native层代码的包验证的一种思路)】
- [不妨再看LinearLayout](#) (t.cn/RiDetlE) 【（LinearLayout的源码解析）】

CSDN:

- [打造通用的PopupWindow](#)(t.cn/RiDeISm) 【BasePopup库的实现思路】

个人评价、个人爱好

1年半工作经验，全权负责开发了《异次元通讯2》，超过百万用户下载，并进行过多语言适配，关注Android新的技术动向，有着良好的编码风格与封装思想，喜欢封装代码和写出维护性，扩展性高的代码完成工作并为之努力，Android上主要向View和交互开发上发力，同时也会涉猎Native层的开发。产品上比较注重用户体验，编写的过程中遇到可能可以优化的体验会适当分享idea.

一个文艺的程序猿，爱好和平，喜欢（纯）音乐，作为一枚码农同时兼职着文艺青年，在撸代码的空闲时间经营着一个LOFTER (t.cn/RiDe1cV)博客(于17年放弃维护)，经营三年拥有粉丝5000，爱好分享。代码上更趋于如何写一个健壮的和可扩展性高的，不喜欢脏代码。能写代码也能写文章，能做出app也下得了厨房，每天最大的希望是能够学到新鲜的东西，期望每天进步一点，最终目标成为一枚Android大牛。

致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会来到贵公司面试。

备注：[t.cn](#)开头的短地址是为了方便纸质版简历使用，它们指向于那篇文章或者项目的源地址哦，绝对无毒，请放心使用~