

田洪林

183-8585-4431 | thl384458870@outlook.com | 杭州

lninn.github.io

离职 | 求职意向：前端开发

专业技能

- 编程语言：C#/ JavaScript/ Python3
- Web开发：Vue.js/ JQuery/ Element UI/ Bootstrap
- 前端工具：gulp.js/ webpack/ Sass/ Less
- 数据库：MySQL/ SQL Server/ SQLite
- 版本管理、其它工具：Svn/ Git/ Postman
- 云和开放平台：微信公众号开发/ 微信小程序开发

工作经历

杭州博月科技有限公司 - 前端开发 研发部

2018.08 - 2018.12

该公司主要业务是研发各类办理、取证机和研发和销售，同时提供产品的售后服务。

- 我的工作内容是前端开发，负责官网的维护和售后维护系统的研发。
- 售后维护系统：系统借助微信公众号提供的环境运行。通过该系统用户可以对产品进行实时的查询、维护等功能。为客户和维护人员提供方便的沟通平台。
 - 系统使用 Vue + Vuex + Vue Router+ WeUI 的技术栈，采用前后端分离的方式进行开发。开发环境下使用 Mock.js 模拟业务数据。
 - 根据业务还嵌入了百度地图进行定位分析和微信 JS-SDK 提供的接口进行开发。

杭州山科科技股份有限公司 - 前端开发 研发部

2017.12 - 2018.03

该公司主要研究智慧水务领域内的产品、管理以及服务，主要提供智能水表、水务产品数据监控和产品维护的功能。

- 我在实习的期间的工作内容是前端开发，期间参与一个水表管理系统的研发。
- 山科大表管理系统：主要提供水表的监控、分析和管理，产品的维护状态和信息。帮助用户更方便的掌握系统的运作状态。系统主要是处理 PC 端的业务。
 - 该系统使用 Vue + Element UI 的开发环境，根据业务需要还加入了 jQuery、echarts、ztree 等第三方的库。后端使用 ASP.NET 体系的架构。
 - 搭建项目的开发环境、编写了主页和部分模块页面。包括数据的展示、处理，系统的状态管理、查询和报表的自动生成。

个人作品

经典打砖块游戏

纯原生 JavaScript + ES6 语法编写，结合 H5 提供的 canvas 元素。实现了开始场景、游戏主场景、关卡编辑场景和结束场景，以及碰撞检测。

- 关卡编辑支持随机彩色模式和固定颜色模式来编辑不同难度的关卡。
- 同时提供了配置文件可以配置游戏的初始数据。

博客网站

基于 python 开发的博客网站，实现了用户登录、注册，日志和评论的管理和展示等功能。

- 该博客使用 UIKit + JQuery + Vue 作为前端开发的环境，后端使用是基于 Python3 的异步框架 aiohttp + Jinja2 + MySQL。项目实现了自动部署的功能。

教育经历

凯里学院 - 信息工程

2014.09 - 2018.07

其他

- 作品链接 (<http://t.cn/EI5btwk>)