

自我介绍

黎洛 / 男 / 1998

学历：深圳技师学院 / 通信网络技术 / 大专

深圳大学 / 计算机网络技术 / 专科

求职目标：前端工程师 / Front End Engineer

工作经验：3年

手机/微信号：13510022580

Email: lonelyliar8523@gmail.com

GitHub: [glitchboy1](https://github.com/glitchboy1)

个人博客: <https://nghtmre.surge.sh>

掌握技能

熟练使用 HTML5, CSS3, JavaScript, Typescript, Vue, React Hook.

了解 NodeJs, SQL 的 CURD. 能够不借助翻译查看一些英语文档.

工作经验

2015/03 – 2017/09 深圳市德特科技有限公司 前端工程师

- [瀚锐科技（深圳）有限公司模具信息化管理系统](#)

用于管理模具信息的后台系统, 实现了后台系统常见的新增、读取、修改、删除、用户管理等功能.

无原型图与 UI 视觉稿, 独立以简洁的风格设计并开发了整个客户端系统和运作流程. 后续还集成了文件下载、数据本地缓存的功能.

没有引入任何第三方库, 是使用自己写的类 jQuery 库来进行页面元素操作, 并利用 [PJAX](#) 技术实现了局部刷新, 增加了用户体验.

2018/01 – 2018/06 深圳市前海微贷科技有限公司 前端工程师

- 融资租赁平台（公司原因已下线）

为外来商家注册使用的 H5 定制型速贷平台模板系统. 主要功能模块约 10+ 个, 接口数量约 30+ 个. 页面 99.9% 还原设计稿, 并兼容适配了不同移动设备的屏幕尺寸.

用一星期的时间独立完成了项目搭建、项目/组件结构设计、页面功能与接口交互、上线交付完成项目, 后续还集成了支付模块、界面皮肤配置、字段配置等功能. 因为编写了注释和文档, 能使得其他前端同事接手后快速上手, 后续公司的其他业务项目开发都是基于这套模板来改进的.

2018/07 – 2019/07 深圳市果壳儿科技有限公司 前端工程师

- [大数据信用报告查询](#) (线上版本被 ban 了, 浏览的是个人移植的静态 demo 版本)

通过接入第三方平台接口和主要功能模块交互进行查询并生成个人信用报告的平台. 主要功能模块约 10+ 个, 接口数量约 40+ 个.

因为模块间关联密切, 所以配合 CSS-in-JS 的方式设计项目结构, 使用 [styled-components](#) 来定义组件, 提高了组件的高复用性, 同时减少了耦合度, 避免了后续迭代时修改会令其他模块出错的问题. 生成的报告中还使用到了原生 Canvas 进行复杂图形的绘制. 配置了 [Babel](#) 来对 ES6/7 代码进行转化, 可兼容各种低版本浏览器.

- QQ小程序: 情侣头像精选

展示情侣头像类型的图片内容展示型小程序目前主要功能模块约 20+ 个, 接口数量约 50+ 个.

独立负责了项目结构设计、开发工作, 在后续有新同事加入项目后还负责对项目任务进行细化分配.

根据 UI 视觉稿实现了左右对称展示图片流的布局方式, 新的图片流会在即将浏览到页面底端时自动加载, 让用户不断的发现新的好看的情侣头像图片. 点击进入头像图片详情后也可以将喜欢的头像图片保存至本地.

可通过小程序后台和项目后台进行广告配置, 随机在图片流展示中插入广告位. 还可通过项目后台配置我的模块中的菜单项跳转页面的地址/其他小程序.

根据业务需求, 通过自定义的 NavigationBar 实现了可在顶部栏进行签到和分享, 还可通过点击携带参数的分享链接进行用户间的配对, 配对后每日常签到可获得双倍积分. 积分可以用于实物兑换或者进行积分抽奖.

后续该项目成长为公司主要业务收入来源之一, 且在昆明·腾讯全球数字生态大会中被选为年轻一代最受欢迎的 QQ 小程序.

2019/10 – 至今 深圳市智安网络有限公司 前端工程师

- [安联云平台](#)

公司自研 OpenStack 开发的基于浏览器的公有云平台, 以互联网线上自助服务的方式, 为用户提供包含弹性云服务器、云硬盘、云网络等云计算IT基础设施服务. 也可通过配置生成一套私有云平台. 主要功能模块约 50+ 个, 接口数量约 80+ 个.

负责项目的初期项目结构搭建、根据原型图(无 UI 视觉稿)对页面和功能的交互设计、前端工作任务的细化分配, 保证项目版本能够按时上线.

使用 Antd 进行二次封装了高复用、可扩展/维护性好的组件, 以下列举的这两个组件遍布于项目中 90% 的模块内:

- 1) 智能型表格, 带有精确条件搜索、能够直接或者勾选后进行操作的按钮、分页器的功能, 可选是否将搜索/页码跳转后的状态储存在 url query 内以在刷新后保留搜索/页码跳转的状态.
- 2) 弹窗形式的表单, 支持如 Input、Select 等多种类型的表单子项. 同时支持可选是否发送验证码对账号敏感操作进行二次验证的逻辑.

项目开始时使用的是 Antd 3.x, 后迁移至 4.x, 同时使用 React Hooks 对项目进行了大规模重构, 相较以前缩略了约 30% 的代码量, 开发速度提升了约 1 倍.

项目还引入了 Typescript 进行 IDE 内的类型提示/检查, 减少维护/扩展不是自己负责的模块时不必要的提问讨论交流, 促进了团队协作开发的有效效率.

通过 [webpack-bundle-analyzer](#) 插件来分析出可优化的组件/页面, 并通过 [esbuild](#) 减少打包体积, 配合 Jenkins 大大减少了项目打包时间和页面加载时间.

个人项目

闲余兴趣做的一些个人项目, 源码都托管于 [GitHub](#) 上.

- [瓣豆](#)

用 Vue 全家桶制作的仿豆瓣 2016 年整合榜单, 数据来自于豆瓣, 用 Express 实现 伪造数据头 进行请求, 并部署在 [Heroku](#) 上. 曾用此作品参加学校技能节比赛, 荣获三等奖.

- [Titorite](#)

基于 Electron、Vue 和 [CodeMirror](#) 制作的 Markdown 桌面端 所见即所得 (WYSIWYG) 文本编辑器. 另外还实现了文档导入、文档保存、文档另存为为 html/pdf/md 文件格式的功能.

- [R2048](#)

使用 React 制作的 2048 小游戏, 有 PC 和 React Native 两个版本. 通过矢量计算和 CSS3 实现移动动画, 通过 localStorage 实现本地游戏缓存和历史最高积分缓存.

- [Emoji 扫雷](#)

使用 React 制作的 Emoji 版扫雷小游戏. 关于如何制作的流程可以[看这里](#).

- [Nameless](#)

基于 React 和 GitHub issues 的个人静态博客生成程序, [配置](#)好之后生成部署即可.

所有文章都寄放在配置的 repo 的 issues 里, 可通过 issues 进行在线发布或者编辑管理. 所以除了升级, 相比较 Hexo 等其他静态博客生成程序, 它的优势是只需要生成部署一次.

可以将生成的静态博客页面部署在 GitHub Page 或其他的静态网站发布平台(例如 [surge](#))上, 完全实现 Serverless.

致谢

感谢您花时间阅读我的简历, 期待能有机会和您共事.