

# 秦勇强

应聘职位：WEB 前端开发工程师

qyqdream@foxmail.com | 13707203193

微信: Dreamqyq | [GitHub 链接](#) | [博客链接](#)



## 教育经历

三峡大学 (本科)

2015年9月 - 2019年6月

数字媒体技术，计算机与信息学院

湖北宜昌

- 相关课程：交互式前端开发、数据结构、计算机网络、操作系统、数据库应用等
- 在校期间担任院学生会生活权益部部长一职，获得“校级优秀团员干部”一次
- 英语四级 / 普通话二甲

## 技能描述

- 熟练掌握 **HTML 5 & CSS 3**，能独立制作精美网页，理解 **HTML 语义化**。掌握 **CSS 3 动画、过渡效果、响应式**等常用技术。
- 熟练使用 **JavaScript**，掌握 **DOM 事件模型、事件委托、作用域、原型链、闭包**等相关知识。熟悉并使用过 ES6 中的 **let / const、class、promise、async / await** 等语法。
- 可熟练使用 **REM、vw/vh、meta viewport** 等技术制作适配手机设备的页面。熟练掌握移动端 **触摸事件**。使用过 **FastClick** 技术解决移动端click事件延迟。
- 熟悉 **Vue** 常用功能，掌握 **Vue 双向绑定、组件、生命周期、Vue Router、Vuex** 等相关知识，并使用上述技术独立完成过一个单页多人共享博客项目。
- 熟悉 **jQuery** 的常用 API，能使用 jQuery 制作网站、轮播、Tab 组件等。
- 了解前后端接口交互，掌握 **AJAX、JSONP、跨域**等相关知识。使用过浏览器 **缓存控制** 的相关技术，如：**cookie、session、localStorage、Cache-Control** 等
- 有 **webpack** 打包项目的经验，了解其管理资源的方法: 如 **css-loader、file-loader、babel-loader、sass-loader、postcss** 等
- 在项目中使用过 **Sass、Less**，掌握其基本用法
- 理解 **MVC、MVVM** 设计模式的思想

## 项目展示

### 1. 原生 JavaScript 实现个人在线简历网站

- [源码链接](#) & [预览链接](#)
- 技术栈：原生 JavaScript、CSS 3、AJAX、tween.js、scrollReveal.js
- 项目描述：本项目的最终目的是为了做出一个在线版的个人简历，由我独立完成，使用原生 JavaScript 实现绝大多数功能，其中点击导航栏可跳转到对应的模块，页面滑动过

程中，使用 tween.js 实现了缓动动画；在留言板模块，使用 LeanCloud 提供的 API 完成留言的数据存储和展示；使用 scrollReveal.js 实现类似懒加载效果，即当滚动到对应高度，当前模块才会逐渐展示出来。JS 代码通过 MVC 设计模式进行了模块化分类。在本项目的实现过程中，我主要学习到了 MVC 设计模式以及模块化思想在项目中的使用。

## 2. Vue 技术栈实现在线多人共享博客项目

- [源码链接](#) & [预览链接](#)
- 技术栈：Vue、Vue CLI、Vue Router、Vuex、Axios、ES 6、Element UI、Webpack
- 项目描述：本项目最终实现的是一款在线的多人共享博客网站，前端部分由我独立完成，现已发布上线。项目中包含登录、注册，博客的创建、编辑、删除，展示首页博客列表、特定用户博客列表、博客详情等功能。使用 Vue CLI 创建项目模板，使用 Vuex 进行状态管理，使用 Vue Router 进行路由管理、使用 Axios 与后端进行数据交互，项目的样式使用 Less 完成。在本项目的实现过程中，我获得了使用 Vue.js 技术栈开发单页项目的实战经验，学到了 ES 6 中 promise / async、Module 等语法的运用，以及在项目中进行前后端数据交互的方法，而且对一个完整的前端项目有了更深的理解。

## 3. 使用 Canvas 实现在线涂鸦画板

- [源码链接](#) & [预览链接](#)
- 技术栈：原生 JavaScript、ES 6、Canvas、svg
- 描述：本项目最终完成的是一款在线画板工具，可以在移动端使用，已发布上线。该项目的功能包括绘画、擦除、删除所有内容，改变画笔大小、颜色，以及保存绘制内容。该项目使用原生 JS 实现，主要调用 Canvas API，功能图标使用 svg 实现，用 ES 6 的 class 语法进行了类的封装，使用 HTML 5 的 `<input type="color" />` 实现了更多颜色选择功能。完全由我独立开发。在本项目的开发过程中，主要学习使用移动端触摸事件、Canvas 和 ES 6 class 的用法。

## 4. 动态生成代码画出卡通人物

- [源码链接](#) & [预览链接](#)
- 技术栈：原生 JavaScript、CSS 3、ES 6
- 描述：本项目可以根据用户的选择，动态的逐渐生成 CSS 代码从而画出一个卡通形象，可供选择的形象包括皮卡丘和哆啦 A 梦，其中哆啦 A 梦的眼睛可以随着鼠标的移动而转动，也使用了 CSS 3 动画做出了眼睛的眨眼效果。在使用代码绘制图案的过程中，有加速、减速和跳过动画的功能，其中选择按钮在动画完成之前是不可点击的。在项目实现过程中，使用了 ES 6 的 class、promise 等语法，完成了绘画逻辑函数的封装以及异步调用等功能。本项目中卡通形象的样式以及函数逻辑均由我独立完成，项目实现的过程中，加深了对 CSS 的理解程度，熟悉了 class、promise 的使用。

## 5. 个人小作品

- [预览链接](#)
- 作品列表：[键盘导航页](#)、[简历动态生成器](#)、[各种轮播效果](#)
- 上述作品使用技术栈包括：localStorage、ES 6、CSS 3、Prism.js、marked.js 等
- 描述：本条所展示的三个作品是个人平时学习中所做的比较简单的小项目，顾不单独列出。在这三个作品中，页面样式使用了 CSS 3 阴影/过渡/3D 变幻等，学习并掌握到了 localStorage、事件委托、异步与回调等相关技术。