

罗庭辉

Luke Luo

Android开发工程师

男 / 1997.05

桂林电子科技大学 · 软件工程

本科 / 2020年毕业

github.com/LukeXeon

694014820@qq.com

18907738297

CSDN: blog.csdn.net/qq_36584063

掘金: juejin.im/user/5bbbee0e86fb9a05d0e2e8617/posts

实践经历

2018.10 ~ 至今 校企 · 桂林市优创电子科技有限公司 [实习](#)
参与《领航员》车载平台项目的开发，负责该项目Android端的100%的工作量，为项目核心开发人员之一。

2018.6 ~ 至今 桂林电子科技大学 · 三院科协 [学生组织](#)
担任Android开发组组长，负责管理组内成员以及带领组内成员学习Android技术。

2016.10 ~ 2018.06 桂林电子科技大学 · 三院科协 [学生组织](#)
作为游戏开发组核心人员，通过研究 Unity3D 以及 C++ 等编程技术进行游戏制作。

项目经验

2018.10 《领航员》行车生态平台 · Android端开发 [Link](#)

- 承担项目中Android端开发100%的工作量。
- 在开发中应用 ARouter+RxJava+LiveData+DataBinding+Jetpack MVVM+Retrofit+单Activity多Fragment模式等多种新型实用技术，保证程序了的可维护性以及在恶劣硬件条件下的运行效果，很好地达到了项目要求。
- 在团队中承担一部分技术选型（调研、评估、总结）的任务。
- 起草用户扫码登陆的流程，并为此编写了技术文档和画了三端的流程图。
- 参与了用户表结构的设计，讨论如何将wxapp与车载Android平台关联起来交给服务器进行管理。
- 提出项目整体优化方案，如减少http请求的次数、将耗时任务转移给后端服务器执行等等。

个人荣誉

2018.03 第九届蓝桥杯大赛软件类广西省省赛二等奖 省部级

2019.03 投稿文章被《第一行代码》作者郭霖采用 博客投稿

专业技能

- 使用 C/C++、C#、Unity3D、lua 等技术，独立制作多款游戏Demo。
- 通过学习 Java、Kotlin、JavaScript、Html 等技术，转型Android并参与到《领航员》项目的开发中。对 Hybrid 开发有所了解。
- 对在开发中所使用的常用技术，如 RxJava、Android Jetpack、MV*框架、ARouter、Gson、Glide、Retrofit 等有着较熟练的实践和较深刻的感悟。
- 对 性能优化、Hook技术、Android Framework、JNI、Android Linux 等有一定的了解和思考。
- 能够使用 Git 进行版本控制和代码托管、Markdown 进行文档编写，能够比较熟练的使用 Android Studio、IntelliJ IDEA、Visual Studio 进行日常开发。

个人作品

- Liteproj · 在Android上使用xml进行依赖注入配置 [Link](#)
在Android上实现了一个的依赖注入框架，与Dagger不同，它和Spring一样使用xml配置依赖关系，并与组件生命周期绑定。给Android开发人员提供了另一种DI的选择。
- AutoPermissions · 启动时自动请求权限 [Link](#)
使用不到300行的代码实现在第一个Activity启动时自动读取Manifest请求Android的运行时权限，避免样板代码，并且引入后不需要编写额外代码，完全没有侵入性。
- ScriptRuntime · 移植一个Linux C 解释器到Android [Link](#)
GCC的ARM分支有20MB+，并且执行编译后的代码需要解决Linux相关的安全机制问题。我通过学习JNI将一个Linux C 解释器移植到了Android上，它只有300KB+，可以绕过安全机制，并且能支持C的大多数特性。