

李越亮

求职意向：Web 前端开发工程师

手机号: 13681960553

出生: 1994.09.06

现居: 上海市杨浦区

邮箱: 1850214353@qq.com

## 教育背景

- 2012.09—2015.06      洛阳理工学院      大专      计算机应用技术
- 主修课程：网站设计与开发、C/Java 语言程序设计、数据结构与算法、数据库原理与应用、计算机网络技术、平面设计与制作

## 工作经历

- 2018.09 — 至今      上海笼百味餐饮管理有限公司      前端开发工程师
- 负责移动端、PC 端的网站开发；  
依据产品需求完成高质量的 web 前端/微信小程序的开发和维护；  
完成 web 前端页面、数据等方面开发，完成后台数据对接。
- 2015.7 — 2018.09      北京和武诚信技术有限公司      前端开发工程师
- 与 UI 设计师一同工作，编写高性能、高可用性的基于浏览器的 Web/Mobile 应用；  
充分理解项目需求及时间要求，解决各大浏览器代码兼容问题，同时进行代码优化等工作。

## 个人技能

- 熟练掌握 H5, CSS3 和 JavaScript (ES5、ES6)
- 熟练掌握 Vue、React 框架，熟悉 WEEX、Redux、NodeJS、Webpack
- 熟悉 UniAPP 跨终端开发，掌握 RESTful API，前后端联合开发技术
- 熟练使用 git、svn 等版本管理或构建工具
- 熟悉常用 Web 开发调试工具、Web 性能优化
- 熟悉 HTTP、TCP/IP 协议，熟悉 NoSQL 数据库(MongoDB)
- 了解 Angular、Typescript
- 熟练使用 PS、AI 等制图工具，有设计经验
- 熟悉 Java、PHP、Python 语言

## 自我评价

个性乐观开朗、待人友好。对待工作严谨。有较强的学习意识、工作适应能力强，认真负责能吃苦耐劳、做事分清主次、有目标。团队项目个人项目均可胜任。

注：项目经历 ↓ 见下页

PERSONAL RESUME





## 项目经历

## 项目名称：笼百味官网 2018.09 — 2018.11

**项目描述：**本项目为笼百味公司移动端、PC 端官方网站，主要包括首页、产品/门店展示、新闻中心、招商加盟、客户留言、联系我们等模块。采用 Vue 组件化思想搭建整个项目，代码十分简洁。

**个人职责：**主要负责编写移动端、PC 端官网页面布局和数据渲染，配合后端的对接联调，解决浏览器的兼容或布局错乱问题，网站性能优化

**主要技术：**

1. 使用 Vue 框架，搭配 Vue-Router 构建单页面网页应用
2. 通过 Vue-Cli 快速搭建环境，使用 Rem 适配，使用 Swiper 轮播快速开发
3. 使用 Axios 读取后台数据，封装高度复用组件，渲染后端数据

## 项目名称：笼百味点餐小程序 2020.10 — 2021.02

**项目描述：**本项目是笼百味公司门店的外卖点餐小程序，主要包括会员功能、点餐模块、订单模块及商城模块。采用小程序 API 实现页面布局，订单数据及时更新。

**个人职责：**主要负责利用小程序 API 实现图片轮播、下拉刷新，完成点餐功能，配合后端的对接联调，保证订单状态及时更新，性能优化

**主要技术：**

1. 利用小程序 API 实现图片轮播、下拉刷新及其他交互效果
2. 使用小程序 request 方法获取后端数据，实现数据的及时更新
3. 封装复用组件，提升运行速率，微信支付接入到小程序

## 项目名称：会员充值系统 2020.05 — 2020.07

**项目描述：**本项目为笼百味公司会员卡充值系统，主要包括会员积分模块、充值模块、优惠券模块、记录模块。采用 Vue 组件化实现的移动页面应用，嵌入到公众号会员中心模块。

**个人职责：**编写会员模块页面布局和数据渲染，配合后端的对接联调，加载用户信息，页面优化

**主要技术：**

1. 使用 Vue 框架，搭配 Vue-Router 构建移动网页应用
2. 使用钩子函数，实现数据的监听、渲染页面

## 项目名称：信息发布系统 2019.10 — 2020.2

**项目描述：**本项目为笼百味公司信息发布系统，主要包括终端列表模块、发布管理模块、资源管理模块。

**个人职责：**主要负责编写后台页面布局和数据渲染，数据及时更新，配合后端的对接联调，页面优化

**主要技术：**

1. 使用 Vue 框架，搭配 ElementUI 快速搭建页面
2. 采用 Vuex 处理各组件间的通讯，Axios 处理请求
3. 使用 HTML5 的 localStorage 缓存技术实现页面一些数据缓存