

个人信息

姓名：李国营	性别：男
出生年月：1992.04	工作年限：4.5 年
手机：15510224541	邮箱：Makegy@outlook.com
毕业院校：烟台大学	专业：通信工程
求职意向：Android 开发工程师	期望薪资：26K

个人技能

- 掌握 HTTP 报文格式、了解请求行、状态行、Header、Body 的格式和作用，了解 GET、POST、HEADER、PUT、DELETE 请求方法和区别，了解状态状态码，比如 200、301 的含义；
- 理解 Http 中 Header 的作用，熟悉基于 Cookie、Authorization 实现用户授权机制，了解 OAuth2 实现第三方授权的机制和流程；
- 熟悉对称加密、非对称加密、数字加密的含义和区别，理解 HTTPS 的工作方式，了解 HTTPS 连接建立的基本流程，包括证书验证、C/S 协商对称密钥、使用密钥进行通信的基本实现；
- 掌握 Android 触摸反馈的流程，熟悉 View 以及 ViewGroup 的触摸反馈机制，熟悉事件序列的产生到被消费过程的流程，包括事件分发、事件拦截、事件处理；
- 理解 Android 的绘制流程，掌握 Canvas、Paint 等概念，理解文字绘制过程中位移偏移的原理，熟悉实现文字绘制和多行文字的绘制过程；
- 理解在 Canvas 在几何变换中的 View 坐标系、Canvas 坐标系概念，理解基于 Canvas 的二维变换和基于 Camera 的三维变换过程；
- 理解熟悉动画的工作原理，熟悉插值器、估值器对动画执行的原理和作用，掌握针对 View 的属性实现属性动画的过程；
- 理解 Android 中软件绘制和硬件绘制的含义及区别，了解基于离屏缓冲的概念和在 Android 中实现方式及区别；
- 了解 View、ViewGroup 的测量、布局过程，熟悉对声明在 XML 文件中 View 的尺寸信息的确定过程，掌握通过重新 onMeasure、onLayout 实现不同类型的自定义布局过程，包括改写 View 尺寸信息、完全自定义 View 的尺寸信息、完全自定义 View 的布局测量过程；
- 掌握 Android 触摸反馈的基本流程，了解 View 内部对于事件的分发机制，熟悉一个事件序列从产生到被消费的一系列流程，包括 View、ViewGroup 对事件的分发、事件拦截、事件处理；
- 掌握 Android 多点触控机制，熟悉 Android 中不同类型的多点触控的实现方式以及区别；
- 掌握开启线程的不同方式，理解用于保证线程安全的同步方法、同步代码块等操作，了解 synchronized 实现线程安全的基本原理，包括多线程获取过程中对于锁的获取、排队等待获取同步锁、释放同步锁的一系列过程；
- 熟悉线程间交互的常用方式，并了解线程终结的具体操作及细节，理解线程的 wait-notify 机制；
- 熟悉 Android 的消息传递机制 (Handler、Looper)，了解该机制的内部实现原理，包括向指定的线程发送消息、消息在系统中的流转以及消息被执行的完整流程；
- 熟悉 RxJava 中事件流的概念，掌握整个事件流的构建过程，了解上、下游 Observable 和 Observer 订阅关系的建立过程，熟悉通过操作符实现线程切换的工作原理；
- 熟悉 OkHttp 的内部完整的工作机制，并清楚了解 OkHttp 内部对 HTTP 整个的实现机制，包括一个请求发起到响应返回之间的 TCP 连接建立、连接池工作原理、HTTPS 通信等实现以及该过程中涉及的拦截器的作用；
- 熟悉 Retrofit 内部工作机制，理解一次网络请求从建立到真正发起的一系列过程，了解基于动态代理的网络请求的构建、线程切换原理、CallAdapter 类型适配、Converter 类型转换原理的实现；

- 熟悉 Java 注解器代基本运行机制，通过自定义实现 ButterKnife 的基本功能 熟悉自定义注解器的具体实现；
- 了解 Gradle 的构建流程，理解项目中各个层级 gradle 文件的职责，了解 Gradle 构建过程中初始化阶段、定义阶段、执行阶段的含义，熟悉自定义 Gradle 插件的基本实现；
- 理解插件化、组件化的概念，熟悉通过类加载机制、反射等技术实现插件化的基本流程，熟悉基于插件化思想实现热修复的基本原理；
- 熟练使用 Kotlin，了解 Kotlin 与 Java 的基本差异，理解 Kotlin 中关于泛型、高阶函数、协程原理并熟练使用；
- 理解创建型、结构型、行为型设计模式的含义与不同，熟悉常用的设计模式并有一定的理解，可以根据项目需要使用具体的模式；
- 理解 Git 中版本库的概念，理解提交过程中版本库相关工作区的改变，熟悉基于 Git Flow 的协调开发形式；

工作经验

2018/4--至今：百胜中国到家美食会 Android 开发工程师

肯德基、必胜客

个人职责：

1. 负责神钱包模块银行卡绑定功能，实现该过程中数据签名、数据解密，从而达到用户隐私信息的安全传输；
2. 基于美团点评 Logan 日志基础库，实现对肯德基、必胜客中页面加载、RN 容器加载等关键日志记录、上报功能，便于用户画像、应用性能评估；
3. 基于跨平台方案(比如 RN、Cdv)对两客户端开发，以实现 Native 和前端的通信能力，完成业务交互；
4. 参与基于 Taro 框架的毕昇项目，以功能模块拆分进行组件化开发，实现跨平台的解决方案；

小肥羊点餐服务端

项目描述：

针对小肥羊火锅店服务员定制的 App 客户端，主要功能包括桌台管理、订单展示、订单管理、菜品展示、本地购物车、优惠系统、支付等，同时和面向用户的小肥羊微信小程序构成闭环，实现用户快捷用餐的需求。

个人职责：

1. 基于 Retrofit、Okhttp3、RxJava 搭建应用 MVP 框架，便利后续开发，提高开发速度；
2. 在项目中引入 Kotlin，借助 Kotlin 的空安全、高阶函数等语言特性，提高编码的质量和效率；
3. 负责菜品相关功能，包括菜品列表、菜品多规格、菜品详情、订单修改、本地购物车的实现；
4. 通过 JNI 与 POS ROM 中相关 Service 进行通信，完成订单打印功能；

Sherpas(食派士点餐 App、食派士商户 App、YumResturant 商户客户端)

项目描述：Sherpas 点餐 App 是针对外国人的外卖客户端，同时拥有对应的商户端 App 负责对菜品的上架、下架功能、订单打印等功能。

个人职责：

点餐端：

1. 完成点餐端 App 优惠券的需求开发，实现点餐过程中自动匹配相应的优惠券；

2. 针对点餐端进行包体积优化，通过移除无用资源、压缩资源等措施，最终实现将 Apk 体积由 20.8M 减小 9.3M；
3. 使用 LeakCanary、MAT、AS Profile 解决项目中内存泄漏问题，减少内存泄漏，提高应用性能；

商户端：

4. 根据项目需求迭代商户端 App，实现针对 POS 机的订单打印等功能；
5. 对商户端 App 进行 MVP 架构重构，拆解页面耦合的逻辑，使项目可维护性；

2017/5--2018/4：睦合达网络科技 Android 开发工程师

睦合达客户端

项目描述：睦合达是一款通过公益补贴的方式将用户的走路、运动、开车的数据转变成现金并返还用户的客户端，通过补贴商场中销售补贴智能、车载的公益补贴商品。

个人职责：

1. 负责项目主要迭代开发，包括健步模块的重构、增加骑行模块、开发程序内小应用页面、扫码购买商品等功能。
2. 对网络层进行重构，使用 Okhttp3 替换基于 HttpClient 的网络模块，统一管理网络请求，优化网络请求流程；
3. 针对项目中的部分功能进行重写，包括商品列表、日期选择等，提升用户体验、优化应用性能；

2016/6--2017/5：青岛青科世纪 Android/Java 开发工程师

青岛英泰智能办公-章务通（Phone端）/智能印章（设备端）

项目描述：

运用了计算机智能控制、互联网+、信息安全等技术手段，实现了印章有效管理、防范系风险统，实现使用印章的全程留痕、可溯可查、实时监督。

个人职责：

1. 使用 OkHttp 替换 HttpURLConnection 对项目网络请求进行重构，实现更加高效、定制化的网络请求；
2. 通过蓝牙 4.0 与设备进行连接（Phone端），实现了设备与手机间的数据和命令的传递；
3. 加载动态库，与硬件开发者调试数据，通过 USB 进行硬件设备电机的行为控制（Pad端），实现数据的和相关命令的传递。