季度总结

# 自我评价

## 请列出过去一个季度你参与的工作、承担的职责、完成的具体内容，并陈述工作实际产生的价值。请尽可能详尽。如果有在自己日常职责之外的贡献，也请单独列出。

1. ZeusSDK:(提供海外游戏的SDK支持)

* 解决IOS-DEMO无效证书Xcode报错问题
* 优化MCApiFactory类(对外接口保留 其他业务处理逻辑迁移到MCApiFactoryControl类) (Android)
* ZeusSDK代码重构(Android)
* 清除无用方法-ZeusSDK(Android)
* 删除无用类-ZeusSDK(Android)
* 梳理base下的Activity(Android)
* 梳理inflect下的Activity(Android)
* 梳理log下的Activity(Android)
* 梳理show下的Activity(Android)
* 梳理tag下的Activity(Android)
* 清理无用的drawable资源(Android)
* 清理无用的布局文件(Android)
* 删除android/app/下的文件目录结构(Android)
* 将mchsdk/open下的的文件整合到paysdk目录下(Android)
* 删除所有未引用的的类和方法(Android)
* 重新整合paysdk目录下的文件夹目录结构(Android)
* 将res/values目录下未引用的进行删除(Android)
* 整体重构后进行各个功能的测试调试(Android)
* 重新编写语雀ZeusSDK-Android接入文档
* 删除无用文件(IOS)
* 重新整合ZeusSDK目录结构(IOS)
* 重新编写各个文件的命名规则(IOS)
* 删除无用代码(IOS)
* 清楚无用的资源文件(IOS)
* 重新调整各个文件内容属性和方法(IOS)
* 整体重构后进行各个功能的测试调试(IOS)
* 重新编写语雀ZeusSDK-IOS接入文档
* 重新编写MD文件ZeusSDK-Android接入文档
* 重新编写MD文件ZeusSDK-IOS接入文档

1. ThirdSDK:(在ZeusSDK的基础上增加海外游戏的运营商务发行需求)

* 研究为Unity提供C#返回Java和OC对象
* 增加运营发行ThirdSDK接口(Unity-Android)
* 增加运营发行ThirdSDK接口(Unity-IOS)
* 编写运营发行ThirdSDK接口(Unity)使用接入文档
* 增加运营发行ThirdSDK接口(Unity-Android)Demo调试
* 增加运营发行ThirdSDK接口(Unity-IOS)Demo调试

1. 中间层TopJoySDK:(将ZeusSDK和ThirdSDK的接口封装成一个SDK提供游戏统一调用)

* 针对中间层SDK进行需求分析
* 设计中间层SDK整体架构(Android)
* 开发中间层SDK整体架构(Android)
* 开发中间层SDK生命周期和部分接口代码(Android)
* 研究反射机制实现动态调用接口(Android)
* 增加中间层初始化接口通过反射进行调用(Android)
* 增加中间层登录接口通过反射进行调用(Android)
* 增加接入所有ZeusSDK接口到中间层SDK项目中(Android)
* 开发demo调用中间层SDK-Android工程
* 编写中间层SDK-Android接入文档
* 设计中间层SDK整体架构(IOS)
* 开发中间层SDK整体架构(IOS)
* 开发中间层SDK生命周期(IOS)
* 开发ZeusSDK接口代码(IOS)
* 增加中间层初始化接口进行调用(IOS)
* 增加中间层登录接口进行调用(IOS)
* 增加接入所有ZeusSDK接口(IOS)
* 开发demo调用中间层SDK-IOS工程
* 编写中间层SDK-IOS接入文档
* 开发中间层SDK-Unity-Android工程(Unity)
* 开发中间层SDK-Unity-IOS工程(Unity)
* 增加中间层初始化接口进行调用(Unity)
* 增加中间层登录接口进行调用(Unity)
* 增加中间层接入所有ZeusSDK接口(Unity)
* 开发demo调用中间层SDK-Unity工程
* 编写中间层SDK-IOS(Unity)接入文档
* 编写中间层SDK-Android(Unity)接入文档
* 增加中间层TopJoySDK去接入所有运营发行ThirdSDK接口(Android)
* 编写中间层SDK增加运营发行ThirdSDK接口(Android)接入文档
* 增加中间层TopJoySDK去接入所有运营发行ThirdSDK接口(IOS)
* 编写中间层SDK增加运营发行ThirdSDK接口(IOS)接入文档
* 增加中间层TopJoySDK去接入所有运营发行ThirdSDK接口(Unity-Android)
* 增加中间层TopJoySDK去接入所有运营发行ThirdSDK接口(Unity-IOS)
* 编写中间层TopJoySDK SDK增加运营发行ThirdSDK接口(Unity)接入文档

1. YK:调查并修复YK-PlatFormLoginDialog初始化时出现资源找不到(Android)
2. VEGA:

* 制作腾讯Vega登录测试工具Demo工程
* 调查QQ登录调用后返回失败问题
* 接入腾讯MSDK所有依赖工程
* 优化测试工具Demo登录测试工具apk包
* 增加测试工具Demo登录测试工具网络请求处理逻辑
* 增加测试工具Demo登录后的显示处理逻辑功能
* 增加测试工具Demo登录后的数据保存到手机本地中方便进行查看日志
* 调查并解决兽娘游戏Unity接入数数SDK-IOS没有数据统计问题

1. Japari:

* 查看数数SDK接入文档
* 调查并解决兽娘游戏Unity接入数数SDK-IOS没有数据统计问题

1. ZeusSDK服务端联调:

* 配合服务端调查第三方登录处理逻辑(Android、IOS)
* 增加第三方(Google、Facebook、Twitter、Line)登录、绑定、解绑成功后回传给服务端token验证逻辑(Android)
* 增加第三方(AppleID、Facebook、Twitter、Line)登录、绑定、解绑成功后回传给服务端token验证逻辑(IOS)
* 增加第三方(Google、AppleID、Facebook、Twitter、Line)登录、绑定、解绑成功后回传给服务端token验证逻辑(和服务端联调)[Android & IOS]

1. SDK辅助工具:制作Unity-数数SDK-Demo工程(Unity-IOS、Unity-Android)

## 针对以上列出的工作请给出对自己工作的评价。请总结得失以及原因。有哪些地方有改进的空间？

本人热爱自己的本职工作，能够认真对待每一项工作，工作能按时完成，期间会努力提升自己的技术能力，加强IOS、Unity3D、Python、Unity3D、Lua等技术，由于之前熟悉使用的语言种类较少，后续会继续加强利用业余时间学习以上技术并运用到工作中。

## 针对上面的问题和需要做的改进，请列出在下个季度的具体改进计划。

1. 按时保质保量完成本职工作；
2. 利用业余时间努力加强自己IOS、Unity3D、Python、Unity3D、Lua等技术的学习。

# 工作反馈

## 公司在哪些方面给你提供更多资源或支持可以让你工作得更好？

希望可以组织一些技术交流分享会。

## 对于你的主管或管理团队的工作有哪些反馈和建议？

无。

非常感谢领导和同事在这期间给予我的帮助，使我的技术能力不断充实并提高，感谢公司为我提供机会，我一定会继续努力，加强学习，出色的完成本职工作。

## 对于团队建设、公司文化有哪些反馈和建议？

无。