

# 杨明业2020-web前端

---

## 基本信息

姓名：杨明业 户籍地：广西  
出生年月：1992年9月 移动电话：13535034695  
电子邮件：[topgt1@163.com](mailto:topgt1@163.com)  
毕业学校：2016年6月毕业于贺州学院（本科）

## 求职意向

职位：前端研发nodejs研发 地区：广州

## 技能

JavaScript, typescript, react, redux, vue, nodejs, egg, express, antdesign, antv g2, antv g6, echarts, git, mysql, pm2, docker, flutter, jquery, umi, webpack, draft, rollup

## 作品与笔记

1. <http://47.105.181.212:7001/>
2. <http://47.105.181.212:7001/>
3. <http://note.youdao.com/noteshare?id=b19ca48406d411eed8b42b746894d800>

## 工作经历

### 一、2019/01——至今

#### uc外包前端开发

##### 工作描述

#### 支付订单管理后台(react + umi + midway + typescript)

负责设计了整个系统的所有细节，菜单和权限的配置，做到了很细粒度的权限控制，可以精确每个按钮的权限，设计组件和界面的目录结构，做到了组件的共用程度高，维护方便的优点。form表单的配置抽离，快速开发一个菜单界面，因为做了这层抽离相当于字符串的抽离，减少了开发是手输字符串导致拼写变量名错的问题。

1. 订单功能：查询支付订单信息，订单状态查询：查询订单现在处于哪个状态 购买记录：查询某个商品被购买的次数，和其他记录书
2. 交易配置：场景配置：配置相映的支付场景（生效时间，失效时间，合作业务方），场景-商品的关联：商品和场景的对应关系 商品配置（配置商品的类型，价格，用那种方式支付等），折扣配置（配置折扣相关的信息），折扣-商品的关联，签名模版（管理接入业务方的模版信息）

#### 小游戏管理后台(react + redux + egg + typescript)

##### 功能亮点:

1. 配置中心-格式配置，提供scheme配置,配置定义各种业务相关的配置，scheme配置可以用多个系统，极大简化开发人员的配置和运营的配置，且提供了校验机制极大的降低了出

错的概率。

2. 配置中心-数据配置，根据scheme生成表单，一个module\_code配置对应多个表单，表单格式全部通过scheme生成，不论后期接入什么业务都可轻松应对，缩短了开发周期，降低运营的学习成本。

主要功能：

1. 优惠券发放,小游戏运营后台-配置对应的 module\_code ，小游戏u钻运营配置相映scheme优惠券信息
2. 收银台信息（支付列表、优惠券列表）和 优惠券计算（总支付的金额，优惠券的金额），
3. 公司管理，管理合作业务方，每个合作方会有多个游戏，当游戏包状态发生改变就会通知到相映的合作方公司
4. 游戏管理，管理业务方接入的游戏，管理游戏的封面，音频，视频，渠道，合作模式等(支持从导入到处excel表格的数据)
5. 游戏包管理，提供操作入口让运营同学审核业务方的游戏，并展示历史审核信息，扫码直接打开对于版本的游戏的包，审核通过后一键上线等
6. 游戏素材管理：管理游戏中可以上传的素材，必须上传的和不能传的

### 视频后台管理系统(react + redux + 飞冰)

管理黑洞爬取的内容，使用飞冰快速生成后台管理系统界面。对于飞冰不能满足的特殊样式、逻辑需求，则基于antd开发组件追加js实现，由于在管理系统中表格是展示基本信息的方式，将表格的渲染抽象出来，把整个系统的表格column和表单Form.Item全部抽离到一起，在有新业务接入，只需做相应的配置就可快速生成符合该业务的基础界面。

主要功能:

1. 素材的分片断点上传功能，平台有时需要上传一些大的视频和图片，使用分片上传提高的整体的成功率。
2. 图片的剪裁和区域选择，剪切图片或者选定图片的区域（比如水印）给后台训练图片的去水印
3. 伪批量修改，该系统好多接口都没提过那个批量修改，通过使用promise.all 批量发起请求的方式实现批量操作，并对失败的请求自动再次发起请求。

### ums管理系统(react + umi + egg)

一个视频的上传和质量监控平台，使用antv的图表展示了大盘的实时数据，并提供了流出图的可视化操作。

亮点和难点:

1. 封装了一个表达是的输入组件，因为流程图的节点很多，条件的表达是嵌套关系复杂，有依赖节点数据，手动写表达式容易出错，并没有校验功能，我通过使用antd的form封装了这个组件后满足了快速生成条件表达式，并带有校验功能。
2. 在antv g6 editor 的基础上进行修改，使之满足视频流程的控制流程，主要加入的功能：节点数据的校验，节点类型输入输出的数据格式化，流程数据和业务数据的转化。
3. 对于antv 图表整个系统的风格其实是一样的，因此配置的json是大体相同的。因此我使用Lodash 封装了一个函数pickPath该函数会使用一个基本的json然后根据json的path定点修改这个json的属性返回新的json，函数支持传如多个path同时修改。

### 克普勒(egg)

一个纯node的后台系统，实时接受MQ推送的消息，根据推送的信息再去其他系统捞取数据然后进行入库处理，因为有失败率的问题，对于失败的数据自动写入redis中，并再合适时机进行重试

## 二、2018/06——2019/01

## 数果智能

### 工作描述：

#### 数据治理平台

根据开发文档和原型设计，数据治理平台主要是对数据资产的管理系统，对数据库的数据和一下运维数据资产的管理，数据治理平台包含三大模块：数据标准，数据质量，元数据管理。我主要负责数据标准的开发。数据标准分有很多小模块，分别是：指标标准，基础标准，指标维度，标准维度，公共代码，部门管理，字段映射等功能。通过开发该系统，明白了，从海量数据的采集到元数据处理，制定数据标准，分析数据血缘关系，评估数据质量后，才能不采集来的海量数据沉淀为真正有用的数据资产。

#### 数果星盘系统

react + koa + mysql 一个可配置平台。

（前端管部分）提供界面操作配置生成表单的格式（表单的嵌套关系，格式使用json保存），（平台再根据表单的json配置生成表单）运营同学填写表格的信息，得到配置就是运营配置相关数据（因为这个json的配置规则种类特别多，手写json容易出错，所以当业务定下以后就确定了一套表单的样式，不同的业务场景就配填写表单的信息加以区分），这个平台极大的提示了运营的效率，并减少了配置错信息的情况发生。

（node业务逻辑）当浏览器向插件平台请求根据请求数据（主要sdk附加的画像）根据运营的配置过滤广告渠道信息，并且会把请求的部分信息打点统计，方便后续运营的配置和分析。平均每日请求pv超10w以上

#### 餐道项目

在星盘系统中分出数据开发中心进行二次开发，数据发布api的配置化，无限极在线调试脚本等，该项目是主要和java后端开发同学联合开发，前端通过调用后端接口，在前端输入脚本信息，通过websoket实时打印日志，获取实时Tindex数据库的数据和数据状态。

### 三、2017/11——2018/05

#### uc外包前端开发

### 工作描述：

#### 广告位研发

根据ui给出的设计稿，使用es6和css3来完成广告内容页面开发，开发完成后使用webpack打包构建发布代码，并调试浏览器兼容性(js运行时的兼容性，不同分辨率下的兼容性)，对于广告位的加载速度是有要求的，所以代码的开发很多时候都不能使用第三方库，js的打包策略要考虑到合理的分包，压缩。图片的size在不影响观感的情况下尽量压缩，开发过程中需要在合理的位置埋点统计，为后续的性能分析，和点击，曝光等数据给到运营及时分析。

#### 优量聚宝阁插件平台系统

vue(element-ui) + express + mysql 一个可配置平台。

（前端管部分）提供界面操作配置生成表单的格式（表单的嵌套关系，格式使用json保存），（平台再根据表单的json配置生成表单）运营同学填写表格的信息，得到配置就是运营配置相关数据（因为这个json的配置规则种类特别多，手写json容易出错，所以当业务定下以后就确定了一套表单的样式，不同的业务场景就配填写表单的信息加以区分），这个平台极大的提示了运营的效率，并减少了配置错信息的情况发生。

(node业务逻辑)当浏览器向插件平台请求根据请求数据(主要sdk附加的画像)根据运营的配置过滤广告渠道信息,并且会把请求的部分信息打点统计,方便后续运营的配置和分析。平均每日请求pv超10w以上

### 物料管理系统与渠道管理系统

前端使用react的全家桶,主要用到antd design,umi,dva,react-router,antv,主要是根据运营的需求,开发平台的新功能,深入了解后和运营沟通,给出合理的功能方案,最终的目的是一切是以提高运营同学的运营效率。

### uc小游戏

使用cocos进行uc小游戏的开发,我主要负责是根据美工提供的ui设计稿把通过制作游戏场景和游戏的动画,游戏中新手任务引导逻辑的处理,游戏中引导文案和引导弹窗的实现现在已经上线的小游戏猫咪影院

### 黑洞数据爬取(爬虫)

主要工作是分析页面的结构,通过页面xpath获取数据,爬取数据,通过postman抓包分析快手,抖音等接口的数据模拟并破解接口,爬取相应抖音和快手和其他app上的数据

## 四、2016/07——2017/11

### 广州极数宝

#### 工作描述:

从项目启动开始,参与原型的设计提出自己的意见。与UI及后端开发人员沟通,根据页面的显示,补充完善后端开发人员提供的接口文档。根据与后端开发人员共同约定好的接口文档进行开发,用nodeJS模拟后端接口给的数据,或者模拟文件上传。按功能划分模块,建立对应的目录结构以便维护。根据需求,对bootstrap组件进行修改或者自己写组件,对难以解决的问题跟项目经理商量给出替代方案。根据实际开发过程,与项目经理及后端开发人员沟通,进一步修改完善接口文档。完成模块,进行测试,根据测试意见与后端开发人员沟通修复BUG,优化代码,提升用户体验,完善功能,检验接口文档确保方便后来人维护,完成项目。

### 极数宝数据搜索引擎

软件环境:Tomcat7.0+mongodb

项目简介:项目是前后端分离的系统。主要使用JQ,EasyUI,AJAX,JSON,NodeJS技术。该系统主要提供搜索服务。为用户提供方便、准确、可靠的数据服务。

责任描述:对原来的项目进行改版,用面向对象的js编程重构原来的步伐页面,使用requirejs从新构建整个项目,按模块开发,根据原型与UI沟通还原设计稿,与后端开发人员沟通建立初始版本的接口文档。用nodeJS模拟后端给的数据,测试前端的显示效果。按功能把项目分为若干模块,建立对应的目录结构。根据项目需求,选择合适的开发框架、插件、库。解决这些框架、库、插件中一些BUG或是对不合适业务的部分进行修改。在实际开发过程中再次与后端开发人员沟通修改并完善接口文档。对难以解决的问题与项目经理沟通给出替代方案。逐个完成功能模块,提交测试,修改BUG,完善功能,检验接口文档,完成项目。接口文档贯穿整个项目,接口文档是前后端沟通的桥梁,是后期维护的保障,一个好的接口文档可以明确划分前后端职责,可以大大减少后期维护成本。

### 查票房微信小程序

软件环境:Tomcat7.0+mongodb+手机微信

开发工具:sublime Text3,微信web开发者工具

项目简介：项目是前后端分离的信息管理系统。主要使用html5，AJAX，JSON，canvas，技术。该系统用于给用户提供各个地方的票房信息，用户可以通过这些信息了解到地方影院的票房量和疑似注水票房等。

责任描述：在很短的时间内，完成了微信小程序的开发。根据UI设计稿，完成页面的开发，用面向对象的完成js部分的编写，由于微信小程序提供的标签很有限，比如表格<table></table>的缺失，很多原来html的标签都需要用一些特殊的方法来实现。查票房小程序调用很多微信提供的api

## 五、2015/07——2016/07

广州天健软件有限公司

工作描述：

参与开发了“出入境管理系统”、“电子药历”、“商务报备”。管理系统，主要基于easyui展示表格、对话框、模态框，辅以echarts展示数据统计。对于easyui不能满足的特殊样式、逻辑需求，在easyui渲染完后，手动追加js实现。

- 亮点

1. 基于百度的ueditor 二次封装多了电子病例功能，并在其中实现了echarts表格的插入和患者姓名选择的组件，并和其他同事一起实现了病例模版，科室模版，日期，图片涂鸦和上传的功能