薪资调整申请

在最近的这几个月来，我认真工作，成功地完成了常规的H5活动开发与小程序开发项目，并且有问题都能够及时地解决，有的项目（例如农商行叠蛋糕H5活动）也有一定的创新性，客户总体满意度较高。现将个人的工作情况总结如下：

1. 工作成果

目前我一共完成了57个项目，大致分类如下：投票类活动12个、问答类活动12个、点亮类活动9个、报名类活动9个、展示类活动6个、滑屏类活动4个、游戏类活动3个、转盘类活动1个、小程序1个；投票类活动有太仓室内设计投票活动、常熟装饰公司投票活动、常熟楼市星光大赏投票活动、尚湖潮星秀投票活动等；问答类活动有疾控中心线上答题活动、263办公室线上满意度调查问卷活动、虞城无诈线上反诈知识竞答活动等；点亮类活动有卡滋贝诺蛋挞点亮活动、太仓华发广场点亮活动、禧徕乐国际家居生活广场点亮活动等；报名类活动有房产双十二报名活动、圣诞盲盒抽奖报名活动、中国声谷报名活动等；展示类活动有常熟零距离视频案例等；滑屏类活动有常熟楼市年终盘点等；游戏类活动有农商行中秋拼图游戏、农商行19周年叠蛋糕游戏等；转盘类活动有法制转盘活动；小程序有浙江商会小程序。以下是几个项目的简要介绍：

农商行中秋拼图游戏是一个定时拼图游戏活动，用户将要在限定的时间内将随机打乱的拼图还原成原本的形状，一共有3个关卡，难度由易到难，并且还有1次查看提示的机会。该活动的设计风格符合中秋节和农商行的特征，同时也能让用户享受游戏的乐趣。

农商行19周年叠蛋糕游戏是一个堆叠闯关类游戏活动，屏幕上方会不断出现旋转移动的蛋糕，用户要在蛋糕运动到接近水平线上时点击屏幕，从而让蛋糕顺利落下，接近水平次数越多还能触发连击获得相应倍数的得分，蛋糕触地则一轮结束并统计分数，用户能用积攒地分数去兑换奖品。该活动涉及了物理引擎，在游戏玩法上有一定的创新性。

浙江商会小程序是一个商会信息展示的小程序。用户能很方便地查看和检索企业名录，并且能够自行注册入会，企业的动态要闻也有相应的展示。

目前我做的大部分活动依然是以H5活动为主，小程序也略有涉及。

1. 案例分析
2. 农商行中秋拼图游戏

该活动主要用gsap框架来实现动画效果，主要有2个类：拼图类和拖拽类。拼图类负责动态生成拼图，本质上是将被等分的图片碎片排列起来并打乱顺序；拖拽类负责使图片碎片变得可拖拽，并且2张拼图碰撞时将会发生位置的互换。这里有一个注意点：如何判断游戏的输赢。首先，前端不能直接来判断输赢，因为用户可能会伪造赢的请求来蒙混过关。出于安全考虑，后端会给每一个图片碎片生成一个唯一的哈希值，当用户拼完图后，前端向后端发送请求，里面包含所有碎片当前的哈希值数据，如果与原始哈希值数据符合则算过关，这样便能有效地防止用户通过作弊的方式来赢得游戏。

1. 农商行19周年叠蛋糕游戏

该活动主要用matter.js作为物理引擎来实现重力效果，主要有3个类：物理类、舞台类、游戏类。物理类负责实现所有的物理演算：刚体的创建，移动和旋转、视角高度的变化、刚体的下落和碰撞检测、连击检测等。舞台类负责渲染物理引擎演算的结果，将其完全呈现给用户；游戏类负责协调和同步物理类和舞台类，使游戏能正常进行。从该游戏开始，所有涉及敏感信息的请求都将采用RSA和MD5加密，来有效地防止有用户伪造请求作弊。

1. 浙江商会小程序

该小程序算是我第一个开发的小程序，它基本包含了小程序的所有基础知识点：登录授权、页面导航、组件、数据请求、表单提交等。需求点相比常规的活动页面而言要多出不少，因此开发周期也变长了。 但总体而言还是算比较常规的展示类小程序，通过一周左右的努力也顺利地完成了。

1. 遇到的问题与解决方案
2. 因缓存而造成页面崩溃

太仓室内设计投票活动中，当活动即将结束的时候，产品告诉倒计时的时间需要修改一下，于是我修改后便直接发布了上去，后来产品跟我说有用户手机打不开活动了，于是我通过查阅，发现是有的手机不兼容日期的写法，我将日期改成兼容写法后再次发布了上去，但过了1天后，产品跟我说大部分老用户都进不去了，只有新用户才能进去，我又怀疑是不是又是日期不兼容的问题，于是用读接口的方式来显示时间，之后反映又有用户进不去，我只好通过以添加版本号的方式来强制刷新缓存，尝试几次后终于解决了问题。开会后，我总结出了以下结论：1. 线上的代码不能随便改动，一定要考虑改动后可能会产生的后果2. 如果实在是迫不得已要修改的话，一定要在本地测试通过，并且将缓存清除（通过添加HTML头部），这样才能保证用户不会看到错误的画面

1. 活动横屏需求

263办公室线上满意度调查问卷活动中，用户要求活动的答题页面要做成横屏式的，于是我将自己的手机横过来，并按照横屏的布局实现了，但产品跟我说大部分用户都是关闭手机旋转功能的，如果要开启只能手动开，这样会影响到用户体验。然后我就按照竖屏变横屏的方式去排页面，发现这样难以实现，过1天后，我和产品商量了一下，产品与客户沟通，最后决定不做横屏，做竖屏的就可以了。至此我得出了以下结论：客户的需求一定要评估实现的难度，如果难以实现的话要及时地沟通与协商，不能在一个地方卡住。

1. 后续的改进方向
2. 保证页面能被用户顺利地访问

在一个活动上线之前，一定要把所有的情况都测一遍，并且兼容性问题要极力避免。活动上线后，更改页面一定要在本地确保更改是正确无误的，并且缓存也要清除，这样用户才能正常访问页面，以此保证活动的正常进行。

1. 增加活动的趣味性与创新性

之前的拼图活动和叠蛋糕活动在玩法上都有一定的趣味性与创新性，因此我将会研究更多比较先进的技术（如three.js、物理引擎等），并争取做出更多的案例出来，俗话说得好：实践出真知。

1. 最后

在今后的工作过程中，我将继续提高自己的工作能力，不断进步，为公司创造更大的价值。希望领导对我的申请给予批准。