

# 未命名

这个男人来自地球

+86 You Guess

✉ root@linux.me

🌐 <http://armsword.com>

搜索研发工程师

## 教育背景

2012 - 2014 硕士, 研究生, 专业.

2007 - 2011 本科, 大学, 专业.

## 工作经历

2014.7 - 至今 环球汽车零部件有限公司, 发动机技术中心, 工程师.

主要负责发动机台架试验及关键零部件测试台架及测试程序开发。测试程序台架控制主要由LabView、VB及PLC编程进行开发, 主要工作包含数据采集、动力源控制及执行器动作; 台架试验包含发动机性能、耐久测试及关键部件可靠性测试。

## 社区

Blog <http://armsword.com>.

GitHub <https://github.com/armsword>.

## 项目经历

2016 - 至今 TalkToSelf, Objective-C, 个人项目.

以记事本为基础功能的本地应用, 特点是以聊天的方式进行信息的录入, 支持文本、图片、语音的输入方式。主要由三部分组成: 登录部分、信息输入及显示部分以及若干用户信息编辑及应用功能偏好设置部分。使用CALayer绘制密码录入界面, UITableView实现信息显示界面; Lame进行音频转换; FMDB/归档/keyChain分别进行消息/用户信息/密码的存储; CoreAnimation实现过程动画及弹球效果。

项目源码: <https://github.com/>

2015 - 2016 BounceView 弹球效果, Objective-C, 个人项目.

弹球效果是利用关键帧动画实现的目标视图在容器视图内弹折的动画效果, 其实现机理是根据拖动手势结束时的速度及拖动方向计算运动路程。使用到的技术包括手势识别、CALayer绘制及关键帧动画实现。

项目源码: <https://github.com/>

2015 - 2016 ScreenLock, Objective-C, 个人项目.

屏幕锁功能的实现, 实现根据手势识别进行密码录入的功能, 其实现方案是利用图层绘制底图案, 根据手指运动实现高亮部分及运动轨迹的动态绘制, 并对可选区域进行控制, 避免重复选择和重复绘制。

项目源码: <https://github.com/>

## 语言技能

英语 CET-6 551, 有较好的阅读英文文献和教程能力

## 计算机技能

语言相关 熟悉C/Objective-C, 熟悉GCD/NSOperation多线程技术, 熟悉常用设计模式  
框架和UI Xib, AutoLayout, XML/JSON, CoreAnimation, Quartz2D  
数据库 SQLite3, CoreData  
工具 XCode, Git, CocoaPods

## 自我评价

敏而好学、乐观自信