

# 陈明成

---

- 手机(同微信): 17685818180
  - Email: brahma\_chen@foxmail.com
- 

## 个人信息

---

- 陈明成/男/1994
  - 本科/山东农业大学计算机专业 (2013~2017)
  - 前端背景的Rust工程师
  - 半年Rust学习时间, 由于对Rust语言的喜爱考虑转正式的rust开发
  - 熟练掌握JavaScript等前端技术, 了解WebAssembly技术
  - 前端低代码引擎开发经验、了解前端音视频开发相关技术
  - 熟悉算法和数据结构, 有过Java/C++/Android开发经验以及ACM竞赛经验
- 

## 工作经历

---

### 便利蜂 (2020年1月 ~ 2022年12月)

#### 前端工程师

- B端业务平台开发, 包括 App (ReactNative)、web、pc客户端等产品开发
- 参与公司前端低代码平台建设, 参与组件设计、平台架构设计、代码重构优化、发布优化等
- 支持公司C端小程序、App 开发, 参与构建三端统一的开发体验

### 绿湾科技 (2019年3月 ~ 2019年11月)

#### 前端工程师

- 负责多个主产品的地域版本的需求开发, 以及多个独立产品开发
- 地图可视化模块解耦和通用组件开发

### 微博云剪 (2018年6月 ~ 2019年3月)

#### 前端工程师

- 参与在线视频剪辑工具、各类后台和H5端等项目的前端开发

### 迪迪网络科技有限公司 (2017年6月 ~ 2018年6月)

### 迪迪网络科技有限公司 (实习) (2016年6月 ~ 2017年6月)

#### 前端开发 (2016年12月 ~ 2018年6月)

- 参与公司平台、公众号以及hybird app的前端开发

## Android开发（2016年6月 ~ 2016年12月）

- 负责公司易车行app Android端开发

# 项目经历

部分涉密项目使用代号表示，面试时可以解释具体含义

## 贪吃蛇游戏开发（2023年2月）

- 以学习为目的开发的一个经典的贪吃蛇游戏，使用基于rust的bevy游戏引擎开发，功能包括：
  - 游戏基础玩法（转向、蛇体增长、食物生成、计分）
  - 游戏音效
  - 支持暂停、恢复和重新开始游戏
  - 支持web
- 源码链接：<https://github.com/brahmachen/snake>

## 物流供应链业务支持（2022年7月 ~ 2022年11月）

- 物流供应链业务开发支持，app主要包括仓储手持系统（WMS）、司机端app（小鲜司机）、门店业务系统（店务），技术栈基于ReactNative + RNPlus + Mobx
- PC端主要包括TMS、WMS、EC供应商系统等后台站点，技术栈基于React + antd3.x + Mobx
- 完成的主要需求包括
  - EC供应商价格提报优化增加批量提报
  - 仓间调拨运输线上化
  - 资产撤店
  - 统配越库商品采购单收货保质期check
  - WMS支持资产退供

## 前端低代码平台开发支持（2020年5月 ~ 2022年7月）

- 基于表单配置的前端低代码平台，支持APP、PC跨平台表单展示，平均每天用户数据量（全部为内部用户）为500+UV、10000+PV
- 主要有以下几个项目组成：用于配置表单的后台页面(wpake-editor)、用于PC端页面展示的sdk(wpake-web)，用于嵌入RN端页面的sdk(wpake-rn)，以及支持vue框架的PC端sdk(wpake-vue)，全部使用react/react-native技术栈实现，wpake-vue底层调用wpake-web封装而成
- 可方便根据数据结构生成表单配置，支持50+种组件和容器类型，通过通用的事件机制实现数据和事件在多字段之间级联控制等
- 可以方便的对sdk进行二次扩展开发，包括自定义事件监听以及事件触发、自定义组件、自定义样式等等，用来实现低代码平台无法简单配置的复杂功能
- 主要参与的开发包括：
  - 负责Tab、Step、引用表单等新功能的开发
  - Table组件性能优化（引入TypeScript，更新rc-table源码版本）
  - 编辑器样式配置增强需求
  - 平台日常的需求开发、问题修复等工作

## 人流计数视频播放平台开发（2021年6月 ~ 2021年12月）

- 用于对监控视频进行人流计数统计的视频播放平台，视频文件加密分段存储
- 负责了该平台的需求开发
- 基于`video-react`实现视频播放器，UI组件使用`antd 4.x`，使用`mobx`处理数据维护
- 主要功能和工作包括
  - 短视频缓冲预加载策略实现分段视频低延迟连续播放
  - MP4视频AES解密播放，使用`web-worker`子线程执行解密运算降低画面卡顿
  - 各种播放功能包括快进/快退、进度条、15倍速播放、视频方向旋转、视频展示计数区域、视频亮度对比度调节、快捷键等等
  - 浏览器兼容性问题解决、各种播放异常问题协助解决
  - H265编码的视频在浏览器播放调研，MSE技术实现边下载边播放预研，HLS、MPEG Dash等流媒体播放协议了解
  - 技术分享文档 [Web视频播放与数据安全](#)

## 支持营建部门需求开发（2021年12月 ~ 2022年4月）

- 插旗地图APP
  - 包括APP地图旗标创建与维护、商圈展示、各类数据表单交互等功能；基于`ReactNative`、`RNplus`、`ant-mobile`等技术栈的一个APP
- 黄金店铺后台系统
  - 用于提高开店效率的后台系统，大部分基于`React`、`Antd`、`mobx`技术栈，部分早期项目使用`vue`

## 蜂利器客户端/工作流项目支持开发（2020年1月 ~ 2020年5月）

- 蜂利器，公司内部的即时通信软件，包括PC端和APP端，PC端使用`Electron + React`技术实现，APP端使用`ReactNative`。除了支持基本的通信功能外，还支持一套完整严谨的基于BPMN模型的流程系统，用来驱动公司日常运转。
- 工作流相关，项目包括嵌入蜂利器的流程列表、流程配置后台、配置页面渲染模块等项目
- 主要参与开发的需求：
  - PC端功能增加@我的消息列表切换、UI样式升级需求
  - PC端增加音视频通话、屏幕画面共享功能，基于腾讯的音视频sdk实现
  - 流程配置页面渲染通用组件升级改造、bug修复
  - 流程后台字段配置模块代码重构
  - 流程图配置节点功能增加

## SoMap 地图通用UI组件库开发（2019年5月 ~ 2019年11月）

- 项目原有代码的地图模块存在通用功能不清晰，业务耦合性较高和扩展性较差的问题。作为一个独立并且通用的组件库，为了通过组件化重构已有的代码，减少重复代码，实现通用UI与业务解除耦合，便发起了这个项目。
- 包括15个组件，主要分类有基本地图、多种Marker组件、热力图、图形和绘图、鼠标框选、前后端聚合、GeoJSON组件以及轨迹播放。基本涵盖了智子中的所有地图使用。
- 基于开源地图API`Leaflet`和自有的地图瓦片服务搭建地图。通过`React`技术栈实现组件化封装，通过`HOC`高阶组件处理通用事件代理和`Leaflet`对象生命周期。根据现实需求支持适量的动态属性。
- 独立负责了整个过程

## 标签系统项目（2019年10月 ~ 2019年11月）

- 前端主要分为两个模块，一个是标签工厂负责标签数据批量上传和导入，再就是标签仓库负责标签树的展示和维护
- 负责了项目搭建和标签仓库模块的开发。标签仓库包括树结构展示以及标签列表展示，挑战性在于标签树操作比较多，包括支持节点的新建删除以及拖拽移动和跨级移动，所以需要时刻保持和后端同步，对可靠性要求比较高。再就是需要左侧标签树和右侧的一些联动操作等等。
- 基于React技术栈，使用`redux`进行状态管理，使用`immer.js`支持数据不可变性，使用`redux-saga`抽取异步操作并可以通过`action`触发，使用`Hooks API`构建组件。通用UI使用了内部自建的组件库。

## NJ布控项目（2019年8月 ~ 10月）

- 基于主产品的一个地方版本。我主要负责添加布控模块的需求。
- 主要包括添加布控、搜索结果可视化展示、布控要素列表的维护等等。
- 基于React技术栈，使用`redux`进行状态管理，使用`redux-thunk`封装api请求中间件，使用`CSS Modules`防止全局样式污染，使用`iconfont`创建图标字体等等

## NB云上感知项目（2019年5月 ~ 10月）

- 基于主产品的另外一个地方版本，主要包括BK、指挥调度、线索举报、地图轨迹。其中BK是基于原来的功能进行改造，其他模块是新增的功能
- 较多的地图工具的使用。比如指挥调度中有在地图上显示1W+个节点，通过聚合减少同时显示的数量。再比如轨迹模块可以在地图上进行轨迹播放，并显示一些节点信息以及播放过程中可以切换交通工具。地图聚合在技术上使用Leaflet的插件`Leaflet.clusterMarkers`实现，为支持大数据量下的过滤和各种动态切换，组件在性能上有做优化，初始化时加载的是全部的marker，并通过hash缓存每一个marker以方便查找，以提高根据区域过滤时的响应速度等等。
- 和NJBK项目相似的技术栈
- 新增的需求是我来完成的

## OE workflow引擎项目（2019年3月 ~ 2019年5月）

- 基于已有产品的功能迭代。
- 我负责的主要包含算子列表的UI改版和功能优化，新增上传文件模块和文件算子，以及引擎画布中对新增算子的适配等等
- 其中文件上传算子的挑战性在于为了满足大文件上传需要支持分片和断点续传，关键在于前端使用`file.slice()`分块，使用`FileReader`获取每一分块的md5值，上传同一个文件时后端获取最后的分片索引给前端，前端就不需要从头开始上传

## 微博云剪平台（2018年6月 ~ 2019年3月）

- 基于React技术栈以及antd的UI框架，包括中央厨房、版权素材中心、剪辑工具、控制面板等大模块。
- 项目以React为基础，使用Redux作为状态管理器，使用React-Saga进行复杂的异步逻辑处理，使用Immutable保证数据的不可变性等等。
- 主要负责了标签系统升级、剪辑工具流程优化、微博粉丝活动页以及多个版权方素材接入的需求等。

## 转评赞任务广场项目（2018年12月 ~ 2019年1月）

- 包括移动端和后台管理两大部分的页面，移动端主要包括登录注销、任务列表、做任务等功能页面，后台主要包括任务管理、审核、结算等功能。

- 移动端使用 Vue-cli 3.x 搭建框架，使用了一些mint-ui的组件，另外使用了自定义了部分UI组件。后台管理页面基于原有项目实现，使用React技术栈。
- 负责了整个项目的前端模块

### 微博云剪H5移动端（2018年10月 ~ 2019年3月）

- 属于和云剪平台对应的H5端，让用户能在移动端同样使用云剪平台资源以及分发能力。
- 使用Vue技术栈以及Vuify的UI框架实现符合MaterialDesign设计语言的前端页面效果。包括微博登陆、视频列表、分享转发等模块。
- 是一个新项目，主导了项目的开发阶段。

### 轨迹查看器PC客户端（2018年5月 ~ 2018年6月）

- 基于Electron和Electron-Vue的PC客户端，面向企业用户查看所属客户的历史轨迹。以开始结束时间以及系统编号作为过滤条件，快速查看客户行驶轨迹，包括轨迹的坐标点列表以及坐标地址信息，长时间大量轨迹数据的回放等。
- 使用Electron和Electron-Vue作为跨平台框架，使用Vuify作为UI框架实现布局以及列表展示，使用高德地图API显示地图、展示轨迹、实现大量轨迹数据的平滑回放。
- 负责了整个项目的前端模块

### 公司救援平台微信司机端和车主端（2017年12月 ~ 2018年5月）

- 司机端是以公众号作为入口的移动端项目，提供救援车辆的司机使用，主要包括司机选择车辆、司机接单、司机救援、上传救援现场图片、到现场的路线导航等功能。
- 车主端是与中国人保合作，通过中国人保救援公众号作为入口，提供给车主用户使用，以发起救援请求、查看救援进度、查看救援车辆实时位置、接受救援推送等。
- 使用VueJS，基于VUX的组件库，前后端分离，多页面的webpack配置
- 印象深刻的点：VUX的使用，使用微信jssdk处理图片上传，使用百度地图uriapi实现导航，以及救援状态的逻辑处理，救援状态数据的实时获取，图片懒加载，组件的抽取与复用。
- 负责了整个项目的前端模块

### 微信查车企业版前端（2017年8月 ~ 2017年11月）

- 以公众号作为入口的移动端项目，面向企业用户通过手机微信管理车辆、定位车辆、查看轨迹
- 使用VueJS，基于VUX的组件库，前后端分离，多页面的webpack配置
- 印象深刻的点：微信jssdk如何配置，VUX的使用，使用微信jssdk获取当前位置坐标，使用百度地图jsapi实现路线规划，其中为百度地图vue-bmap发现若干bug并提供反馈。
- 负责了整个项目的前端模块（7个页面左右）

### 车联网监控平台前端（2017年2月 ~ 2017年8月）

- 基于Vue.js的车辆监控平台，特点为交互界面的自定义程度比较高，前后端分离，状态管理复杂，使用多个第三方插件。
- 项目中印象深刻的技术点为使用vue的递归组件自定义tree组件，使用canvas自定义进度条，使用百度地图jsapi创建地图轨迹。
- 本人开发功能模块有 车辆分组树模块、车辆跟踪队列模块、车辆轨迹回放模块（都是前端的部分）等
- 项目中使用的插件包括vuex,vue-resource,vue-router,jquery,echarts,vue-baidu-map,vue-select,vuelidate,bootstrap,ztree,element-ui,flatpickr等

## 微信查车（2016年12月 ~ 2017年2月）

- 基于微信公众号的一个车辆定位、轨迹查询的项目
- SpringMVC+Mybatis+thymeleaf
- 负责了车辆管理模块的前后端开发（4个页面）

## 易车行App、**android-SDK** 开发（2016年6月 ~ 2016年12月）

- 根据公司的计划和需求完成sdk升级改版、修复bug、提高App稳定性的任务。
- 开发中涉及的技术点为地图（百度、高德）开发、微信支付接口开发、Http接口调用（xUtils.HttpUtils）、如何进行sdk打包等。其中印象比较深刻的技术点为H5网页嵌入Android原生界面的相关技术，包括**Webview**优化、Java与JavaScript代码互相调用等。

# 个人项目

---

## 微博表情输入法

- 用于选择并输入微博表情的输入法，使用Vue实现的一个组件
- 示例：<https://brahmachen.github.io/emoji-input-method/dist/#>
- github: <https://github.com/brahmachen/emoji-input-method>

## 调用禅道API的node命令程序

- 为实现在QQ群中通过QQ机器人把bug直接提交bug到禅道，开发了一个简单的node命令程序，主要实现禅道登录、bug提交这两个API，通过机器人插件执行这个命令行
- 关键词：**qqbot**、禅道API、**commander.js**、**superagent**
- github: <https://github.com/brahmachen/zentaot>
- 博客: <http://blog.csdn.net/u014293306/article/details/79033156>

## SquareHome

- 大学时期因兴趣改编的一个智力游戏，可以下载下来玩一玩，github中有下载连接
- github: <https://github.com/brahmachen/SquareHome3>
- 参赛资料链接: <https://pan.baidu.com/s/1ysaFIFfHU2nEdpy7QRk6ug> 提取码: cs86

# 教育经历

---

2013/09 -- 2017/06 山东农业大学|计算机科学与技术|本科|统招

# 获奖经历

---

- 部门创新奖(2018.1)
  - 英语CET-4 460分，阅读英文文档无压力
  - 齐鲁软件大赛二等奖 (2015.10)
  - **ACM** 山东省赛三等奖 (2014.5)
-