

# 侯子欢

## 联系方式

电话: 13570579293

微信号: 122780499

邮箱: 122780499@qq.com

## 教育经历

广州大学华软软件学院      本科      移动互联网应用与开发      2012-2016

## 工作经历

上海鹰角网络科技有限公司      平台与工具开发      2022.07-2025.05

工作内容:

负责技术中心平台, 消息处理平台, 数据可视化等前端开发工作;

负责多款研发效能App的开发;

负责搭建自动化打包, P4 同步等工具流水线;

完成其他项目及部门的工具开发工作。

广州昆仑在线信息科技有限公司      工具开发      2021.08-2022.07

工作内容: 独立负责引擎SDK和工具的研发与集成, 包括资源解析工具, 协议转发SDK, 自动化框架搭建, 性能工具和SDK开发等

广州四三九九信息科技有限公司      游戏主测试      2018.12-2021.08

工作内容: 负责核心功能模块测试与项目质量管理, 带领团队制定测试计划并培训新人, 同时开发维护机器人工具用于协议模拟和服务器压力测试。

广州网易计算机系统有限公司      游戏测试      2016.07-2018.11

工作内容: 负责GM指令、藏宝阁及限时玩法等核心系统测试, 精通指令接口, 确保各功能稳定可用。

## 项目经历

消息处理平台      前端开发

主要技术栈: Vue、d2-card-plugins、elementUI、axios

项目简介: 该平台集成飞书应用与企业内部消息处理需求, 支持权限管理、系统配置、自动化提单和消息收集等功能, 通过对接飞书开放平台, 实现自动化办公与数据可视化。

- 负责所有模块化页面开发, 基于ElementUI封装可复用组件库;
- 编写高复用组件, 实现复杂的筛选和表单配置功能;
- 集成了企业内部用户系统, 支持飞书扫码登录, 并设计了完善的权限控制系统;
- 通过实现虚拟滚动和资源延迟加载, 使表格能够展示大量的资源文件;

性能地图可视化系统      前端与工具开发

主要技术栈: Vue 3、TypeScript、Three.js、GLTF、DRACO、Ant Design Vue、Vite

项目简介: 面向测试与策划人员, 构建一套 Web 端三维地图可视化平台, 基于游戏真实地图与性能数据, 实现角色轨迹回放与指标分析, 支持大体积地图在浏览器中高性能渲染与交互操作。

- 将 1:1 游戏大地图按网格划分为小块区域, 导出为多个 .glb 模型, 按坐标动态拼接, 避免单文件过大导致加载失败;

- 基于 Three.js 搭建地图 Tile 加载器，支持懒加载、并发控制、错误重试与替代占位模型；
- 使用 glTF + DRACO 替换 .obj，平均压缩率达 80%，降低 GPU 上传压力，显著优化首屏加载；
- 设置全景摄像机视角，首次渲染即展示完整地图，增强空间认知与浏览效率。
- 使用 Three.js 构建地形、摄像机、轨迹线等渲染实体；
- 封装地图加载器、性能数据渲染器、轨迹控制器，形成组件化架构；
- 提供地图版本选择、性能指标开关、视角重置等操作入口；
- 将角色移动数据转为轨迹曲线，基于 Line 和动画帧播放系统绘制路径；
- 性能数据（如帧率/内存/卡顿）绑定轨迹点展示，集成 Tooltip + Hover 高亮 + 时间滑块；
- 支持多轨迹对比、轨迹过滤与时序控制，辅助定位性能瓶颈区域。

## 技术中心平台模块开发      前端开发

主要技术栈: Vue3、Vite、TypeScript、Ant Design Vue、ECharts。

在公司技术中心平台中，独立或主导多个核心模块的前端开发工作，涵盖可视化展示、文件管理、自动化运行配置等功能。

自动化代码运行模块（任务配置 + 流程状态追踪）

- 通过拖拽式交互界面，实现测试用例与流水线参数的组合配置，生成并保存任务；
- 任务执行时会触发流水线，前端接收并展示各脚本的运行状态与实时反馈；
- 运行报告中展示关键节点截图、异常报错展示堆栈信息，运行全程的视频录屏；
- 实现完整任务追踪视图，包括状态流转、截图查看、报错详情与历史记录等。

包体检测模块（可视化数据展示 + 性能优化）

- 使用 ECharts 实现检测数据的饼图、折线图与表格展示，支持多版本对比分析；
- 处理大批量数据加载性能瓶颈，优化数据渲染与分页逻辑，提升页面响应速度；

游戏存档文件管理模块（文件批量操作 + 分支管理）

- 实现按分支查看/管理游戏存档文件，支持列表展示、下载、删除、复制等操作；
- 支持添加/删除分支、批量处理与跨分支文件复制。

## 企业内部 App（游戏商店/设备管理/提单助手）      客户端研发

技术栈: Flutter、Dart、Scan、device\_info\_plus 等

项目简介：

参与公司内部多个业务 App 的开发，涵盖游戏包体分发、设备管理与问题反馈提单等场景，提升项目交付效率和设备管理流程。

游戏商店：

- 实现登录认证与权限控制，未登录状态仅可下载公共应用，登录后根据项目分配权限；
- 支持主包 + 多个 OBB 附件组合下载，并确保 OBB 文件落盘至指定目录，以支持包体安装；
- 包体状态实时展示，处理下载失败与权限异常等场景。

设备管理：

- 完成设备信息注册、所属人 / 部门绑定与状态更新；
- 实现设备借用、归还操作与借用记录维护，支持历史查询；
- 提升设备管理流程效率，确保设备可追踪与可控。

#### 提单助手

- 支持快速生成飞书工单，集成问题描述、日志、截图等关键数据；
- 实现本地文件选择与上传，支持异常自动截图与补充；
- 优化提单流程，提升研发 / 测试问题响应效率。

## 个人优势

- 扎实的 JavaScript / TypeScript 基础，熟悉 ES6+ 新特性，具备良好的编码规范与工程化思维；
- 熟练使用 Vue2 / Vue3、Ant Design Vue、Element UI 等主流前端框架，具备完整的中后台平台搭建经验；
- 熟悉市面主流的开箱即用前端框架与中后台解决方案，可基于现有框架快速搭建可用平台系统
- 掌握 TypeScript 模块化开发、组件封装与复用设计，提升项目可维护性与工程稳定性
- 熟练使用 ECharts、Three.js 等可视化工具，能够支持高复杂度的数据图表或 3D 场景交互开发
- 精通前端工程化流程，熟悉 Vite/Webpack 配置、代码规范（ESLint、Prettier）、版本管理与自动部署流程
- 熟悉跨平台开发，具备基于 Flutter 快速搭建企业 App 的能力
- 熟练搭建并使用流水线，支持 Web 项目打包、Flutter 应用构建、工具打包发布、P4 文件同步等多种场景；
- 熟练使用 Git、SVN 等版本控制工具，具备多人协作开发与分支管理经验；