

个人信息

杨志 期望职位：前端工程师 期望薪资：面议

年龄：23 学历：专科 工作年限：2 年

联系方式：15706663187 / linkasde_system@163.com

Github: <https://github.com/LinkXSystem>

专业技能

- 熟悉 React / Vue 的使用以及相关技术的使用
- 熟悉 Node.js 的使用以及相关技术的使用
- 擅长 React / Vue 的 UI 框架的源码分析，并能解决相关 UI 框架的 BUG
- 了解 Gitlab 的 CI/CD 的使用，并进行部署
- 了解 Blockly 的代码实现，以及解析其代码并解决其 BUG
- 了解通过 Chrome 的 devtool 来分析代码的性能瓶颈
- 擅长通过分析代码进行代码的重构和优化

工作经历

公司名称	在职时间	所属行业	担任职位
乐聚（深圳）机器人有限公司	2019 年 3 月 ~ 至今	智能硬件/机器人	前端工程师
深圳蛋壳创意有限公司	2018 年 3 月 ~ 2019 年 1 月	电商/行业模板	前端工程师

项目经历

Talos Action Editor

- 项目时间：2019 年 6 月 - 至今
- 项目简介：Talos 人形机器人的动作编辑及代码编辑软件
- 项目技术：Electron / React / Node.js
- 项目职责：

Talos Action Editor 项目的核心是建立与机器人的通信机制，围绕该基础来实现一系列的拓展功能。在该项目中，我主要职责是维护该通信机制并持续改进。在实现通讯机制的时候，需要考虑数据的输出和接收，以及机器人的实现语言于与该项目的实现存在差异，那么需要解决的问题是协商通信的实现方式需要两者均有所支持且易于拓展。基于此，我需要以 TCP/IP 的 socket 来实现通信，以机器人为服务端，项目为客户端，同时将数据的实际解析形式定义 JSON 数据格式。

那么由于项目的框架为 Electron，可以通过 Node.js 的 socket 来进行构建，通过监听 socket 的 data 事件来完成数据的解析，对应 socket 类进行封装引入 event-emitter 机制，通过在 data 中捕获命令的实时反馈并实时通过 emitter 派发至指定的监听器中拉起对应的界面和运行对应的功能。同时在 socket 的封装中引入对应的消息队列来保证一致。

由于在某些情况下，socket 的心跳检测存在缺陷。解决此问题的情况下，我为项目引入了 web worker，实现在 worker 线程中进行实时监听。相较于 setTimeout 的方式而言，worker 并不阻塞页面的渲染进程。

Aelos Edu Editor

- 项目时间：2019 年 3 月 - 至今
- 项目简介：基于 Blockly 开发的 K12 桌面端教育软件，核心功能为 Aelos 系列的人形机器人的动作编辑及基于 Blockly 的积木化生成可读的运行代码
- 项目技术：Electron / React / Node.js
- 项目职责：

该项目中，我的主要职责是实现 UI 界面，维护相关的通信机制，以及解析 Blockly 的源码并进行拓展和解决相关的 BUG。在开发此项目的过程中，通过解读 Blockly 源码，解决打开/新建等功能切换项目需要重新加载页面的缺陷，以及优化打开数据量较大的项目的加载时间，降低至原时间的十分之一。同时重构了项目中与机器人进行通信的模块，通过面向对象的方式，统一接口的定义，在根据不同的机器人类型来实现功能，相同的指令或数据以及函数，统一实现在 Abstract 类中，子类只需拓展自己的自定义部分。并通过工厂模式，调用时只需传入对应的机器人类型即可。

Scratch 插件

- 项目时间：2019 年 9 月 - 至今
- 项目简介：基于 Scratch 开发的 K12 教育网站，核心功能为在 scratch-gui 的界面上拓展自定义的插件来拓展功能
- 项目技术：Scratch / React
- 项目职责：

项目中的我的职责是实现指定功能的 scratch 插件，封装对应的 SDK 公开库，如目前正在使用的 腾讯 AI / 百度 AI 的接口的 SDK。

同时通过基于 WebSocket 的通信方式来实现对相关硬件的控制，并在插件内部维护自己的消息队列 以及对插件函数进行代理统一转换返回值为 Promise 进行数据的流程控制。让硬件的行为表现如 scratch 积木中定义的一致。

Dankal 模板设计

- 项目时间：2018 年 10 月 - 2019 年 1 月
- 项目简介：Dankal 模板设计属于公司内部的基础设施项目，目标是解决代码重用，SDK 封装，组件化开发，通用模块模板化，以达到项目快速开发，节约时间和人力，用于复制功能的研究。
- 项目技术：Vue
- 项目职责：

前端工程师，负责整体模板的设计并于相关人员沟通，统一数据格式，统一代码风格。 在实现模板中的主要思路如下：

- 模板从设备和功能方向上划分为 PC 端、移动端（包含 native）、小程序端以及管理后台

- 所有模板都是基于 vue 和 类 vue 风格实现，便于多端代码风格和开发方式的统一
- PC 端和移动端使用 nuxt.js 实现，便于 seo 的优化和首屏加载的优化
- 小程序端使用的是 类 vue 的 wepy 框架，便于由移动端的代码迁移至小程序，提高可复用部分
- 管理后台则是基于 element-ui 实现二次开发，自定义符合业务逻辑的组件和页面
- 模板统一使用 scss 作为 css 模块重用的方案，统一相关 SDK，如 地图 API、缓存处理、Cookies 处理
- 组件根据端和业务来进行划分，PC 端和管理后台则统一基础组件， 移动端则由于样式的问题需要统一，仅从功能行为上统一

星美乐 (小程序)

- 项目时间：2018 年 9 月 - 2018 年 10 月
- 项目概况：星美乐小程序是为美心集团的线下门店打造的小程序，允许顾客通过小程序扫描线下门店的二维码，实现线上点单，快速通知到厨房，使服务员能够快速的送达顾客身边。
- 项目技术：WePY
- 项目职责：

在项目中, 主要工作是开发 UI 界面以及负责对接接口。该项目中主要解决在小程序端维护购物车的状态存储，以及判断购物车存储时效性的问题。

通过小程序内部的存储 API 来存储 JSON 序列化之后的数据，在写入数据时候，同步写入存储的时间端，并在小程序销毁或重新启动的时候，恢复对应的界面或销毁该存储的数据。由于主要功能为门店扫码点餐，因此在门店消费才是重点，用户并不一定如线上一样需要一直记录数据状态。在此方案的实现中通过这种方式我们可以降低服务器维购物车的存储压力。只需在下单的时候进行校验库存即可。

BV 美聚 (PC 端)

- 项目时间：2018 年 6 月 - 2018 年 8 月
- 项目简介：BV 美聚是一个美容产品购买，美容服务预定购买的线上电商平台。
- 项目技术：Vue / Nuxt.js
- 项目职责：

在项目中, 主要工作是开发 UI 界面以及负责对接接口。该项目通过基于 nuxt.js 进行开发，通过 nuxt.js 的 express 的中间件来实现微信登录，同时由于 nuxt.js 支持 SSR 便于对搜索引擎的 SEO 优化。同时该项目需要支持支付宝和微信支付，但在实现过程中存在支付宝跨站导致的 vue-router 无法刷新到正确页面的问题，需要使用 window.history 的相关 API 解决问题。在 UI 方面，由于为 PC 端，通过使用使用 element-ui 定制基本业务组件。

自我评价

热衷于研究前端框架相关的技术，并与他人讨论相关的内容。时常思考是否有更好的实践方式，如何编写一份易读的代码。偶尔会撰写一些技术的文档。在业余时间，喜爱实践一些与工作无关的技术，或新兴的技术。目前的兴趣主要集中在研究 WebGL / Three.js 和 Canvas 等技术。

致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。