

# 王克宇

## 基本信息

📅 26岁

👤 汉族

📍 上海

☎ 17558436480

✉ wky\_0615@163.com

🏠 [GitHub](#)

🏠 [个人网站](#)

🏠 [开源项目](#)

## 求职意向

👤 前端开发工程师

📄 全职

📅 尽快入职

## 教育背景

📅 2013.9–2017.7

📖 北京科技大学天津学院

🎓 通信工程（本科）

## 专业技能

- Git – 了解 git 版本控制工具以及常用的操作
- HTML 5 – 根据 HTML5 标准编写具有语义化的文档结构
- CSS 3 – 掌握CSS常用的布局方式，熟悉盒模型、浮动、定位等相关知识
- JavaScript – 在不使用框架的情况下，能够使用原生 JS 常用 API 完成部分需求

## 工作经历

### 上海元笛软件有限公司(2018.11–2020.2)

Unity Technology驻场开发，负责Unity全球资源商城Unity Asset Store的开发工作

🔗 [预览链接](#)

#### 📖 项目简介：

Unity Asset Store是Unity所属的资源商城，服务于全球数百万Unity 开发者和数万资源供应商，提供数十万资源包供用户购买和下载

#### 📖 工作内容：

1. 参与Unity Asset Store V2版本更新
2. 负责部分组件的开发工作
3. 根据设计稿实现页面及用户交互

#### ⚙ 技术栈：

React.js + Cerebral.js + Sass + Golang

### 上海济增信息科技有限公司(2018.05–2018.11)

负责公司后台管理系统以及微信小程序的开发和维护

#### 📖 项目简介：

后台管理系统用于内部业务的管理，方便运营人员使用；通过微信小程序承载所有客户业务，包括商城系统及任务系统等

#### 📖 工作内容：

1. 根据设计稿实现小程序的页面及交互
2. 在没有设计稿的情况下通过BootStrap实现后台管理系统的页面
3. 提升后台管理系统的用户体验

#### ⚙ 技术栈：

Angular.js + Javascript + WePY + WXSS

## 开源项目

### SEELE UI (开发中)

🔗 [文档链接](#)

</> [源码链接](#)

#### 📖 项目简介：

SEELE是一套基于React和TypeScript、使用React Hooks和函数式编程的开源UI库

#### 📖 工作内容：

1. 使用React及TypeScript开发具有通用性的UI组件
2. 编写具有可读性的官方文档

#### ⚙ 技术栈：

React.js + TypeScript + Sass + Webpack

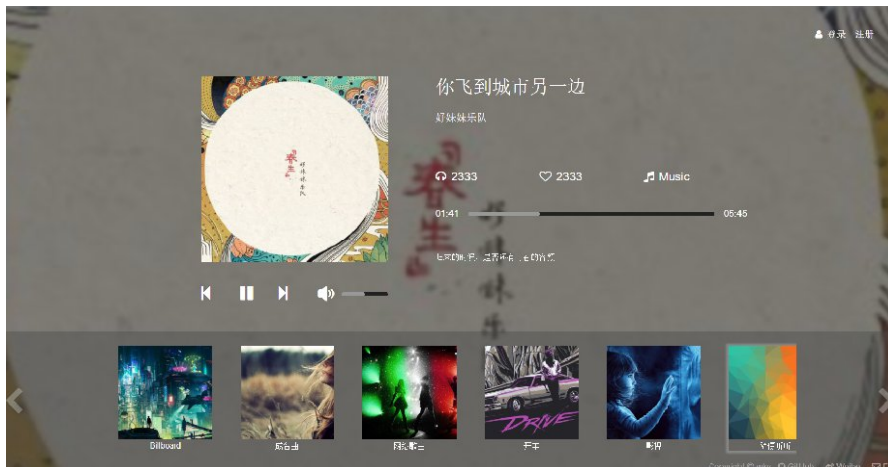
- 熟悉jQuery，能够熟练使用jQuery进行开发
- 熟悉AngularJS，使用AngularJS配合BootStrap开发了业务后台管理系统
- 熟悉微信小程序的开发，独立负责微信小程序客户端的开发
- ES6 – 了解 ES6 的部分新特性，并能够在实际项目中使用
- 响应式设计 – PC端根据viewport 以及媒体查询 (media query)，移动端根据动态REM、vw/vh 等书写响应式页面，100% 还原设计稿
- Node.js – 了解 Node.js 一些知识，能够使用 Node.js 搭建小服务器，根据请求的 URL 返回指定的数据
- MVC – 了解 MVC 设计模式理念，并能够应用到实际项目中
- 了解客户端缓存、Cookie、session 等知识

## 荣誉奖项

- 2015–2016学年度信息工程系学生会主席
- 2013–2014学年度、2014–2015学年度获得优秀团干部荣誉称号
- 2015–2016学年度获优秀学生干部荣誉称号

## 个人作品

### PC端音乐网站



[预览链接](#)

[源码链接](#)

#### 项目简介：

音乐播放器以下功能：初始化时随机播放音乐、在专辑栏展示由API获取的专辑信息、点击任意专辑即可随机播放本专辑下歌曲、上一曲、下一曲、暂停/播放、音量调节功能均可使用、展示当前音乐总时长及当前时间，拖动进度条可改变当前播放时间、展示歌词。

#### 技术栈：

HTML 5+CSS 3+jQuery+AJAX+模块化+MVC

### PC端+移动端画板



[预览链接](#)

[源码链接](#)

#### 项目简介：

通过使用Canvas完成的一个画板项目，画板提供了三种粗细、四种颜色的画笔供用户选择，同时也具有橡皮擦功能，在用户完成画作后可以选择清空画板或者下载自己的作品到本地。本项目使用原生JS实现，在开发过程中本人了解、熟悉了Canvas的使用。

#### 技术栈：

HTML 5+CSS 3+原生JS+Canvas