‍‍郑社桥

福建莆田，男，1993.10 | 13950154225 | 3030158098@qq.com

期待职位

* HTML5应用开发，HTML5游戏开发，WEB前端开发。

技能

* 精通JavaScript，熟悉TypeScript和ES2015，能够编写模块化，高性能的JS代码。
* 精通CSS3，熟悉SASS，擅长动效制作和响应式布局。
* 精通HTML5，熟悉HTML5应用和游戏开发，对Canvas 2D和WEBGL有深刻理解和多年实战经验，擅长图像编程。
* 熟悉Jquery，Egret，Three.js，Connon.js，Phaser等框架和库。无论使用原生JS还是第三方库都得心应手。
* 熟悉现代化前端工作流，使用自动化构建工具gulp和相应工具链提升工作效率。
* 能够使用electron和nw.js编写跨平台的桌面软件。
* 能够编写Windows 8商店应用和Windows10的通用Windows平台应用，具有三年的独立开发经验，应用已上架微软官方商店。
* 英文阅读能力和极强的自学能力，不断吸收技术前沿新知识。

教育

* 2011届福建师范大学光信息科学与技术专业辍学生，自学成才。

个人作品

3D魔方

* 访问链接：<https://lazyseastar.github.io/cube>
* 真实的魔方模拟游戏，拖动空白处改变视角，拖动魔方直接操作魔方。
* 实现方式：使用业界领先的Three.js完成魔方的模型渲染，使用原生Canvas 2D API实时生成魔方的纹理。将用户的鼠标输入投影到虚拟3D魔方的表面，通过追踪投影后的鼠标轨迹来实现魔方的操作。使用Tween.js生成魔方旋转动画。使用localStorage API来保存用户解魔方的进度。

在线图片编辑器

* 访问链接：<http://lolity.xyz>
* 显卡加速的图片处理应用，支持图片格式转换，无限撤销和重做，裁剪，旋转，翻转等。
* 实现方式：使用原生WEBGL API来渲染和编辑图片，来自显卡加速的蓬勃动力带来远超使用Canvas 2D API的性能。技术栈上使用TypeScript编写模块化的功能代码，使用自动构建工具gulp自动化完成TypeScript到ES2015的编译和ES2015到JavaScript的编译。

高斯模糊库

* 访问链接：<https://github.com/linwing/filter>
* 只需一行代码就能实现迷人的高斯模糊效果，再大的图片也能瞬间完成处理。
* 实现方式：通过原生JavaScript实时生成GLSL代码，推送到显卡里完成高斯模糊的渲染。

星际射击

* 访问链接：<https://lazyseastar.github.io/starwar>
* 3D飞行射击游戏，W, S, A, D或上下左右 = 移动, 空格 = 射击。
* 实现方式：使用Three.js实现飞船3D模型的渲染，使用Connon.js检测物理碰撞，使用ShaderParticles.js实现酷炫的粒子特效。

Moezling图片处理

* 访问链接：<https://www.microsoft.com/zh-cn/store/apps/moezling%E5%9B%BE%E7%89%87%E5%A4%84%E7%90%86/9wzdncrdxrk4>
* 专门为Windows 8用户打造的一款集绘画，多图层操作，滤镜效果等功能的图片处理应用。

markdown阅读器

* 访问链接：<https://www.microsoft.com/zh-cn/store/apps/markdown%E9%98%85%E8%AF%BB%E5%99%A8/9nblggh1zrmm>
* 一款轻巧的阅读器，用于打开md格式的文件。

经验

[独立开发者] | [2013 - 2015]

* 使用HTML5技术开发Windows8和Windows10 UWP应用。

[html5前端开发工程师] | [厦门星罗网络科技有限公司] | [2015.11 – 2015.12]

* 使用HTML5 Canvas 2D和WEBGL API实现公司微信端图片类应用的图片切换特效和转场特效，突破原先应用的常规2D变换效果。
* 使用Egret引擎开发公司安卓端和苹果端应用内的场景动效。
* 使用前端技术实现微信端的虚拟节日贺卡。