

# 刘振华

性 别：男

出生日期：1991 年 10 月 21

籍 贯：湖南省溆浦县

现居地：北京

## 联系方式

手机：188-1144-6830 | 邮箱：liuzhenhuanet@qq.com

## 教育经历

武汉大学 | 本科 | 计算机学院

2011.09 - 2015.06

## 求职意向

Android 客户端开发

## 工作经历

北京鲜柚科技有限公司 | Android 工程师/小游戏全栈开发/技术 Leader

2017.06 - 2019.04

### ● 2018.03-2019.04

1. 从无到有组建小游戏技术开发团队，从零开始 2 周时间独立开发了公司的第一款小游戏「萌萌斗兽棋」。
2. 负责小游戏前端开发，主要使用 Laya 游戏引擎、TypeScript 语言、Gulp 任务处理技术，主导开发了斗兽棋系列和碰碰车系列微信小游戏。
  - a. 由于之前「鲜柚游戏 APP」采用 es6 编写 weex 页面，第一款斗兽棋同样采用了 es6 语法开发，开发过程中意识到随着工程越来越复杂，多人开发和维护都将变得越来越困难，所以后面的其他游戏项目均采用了微软的 TypeScript 语言开发，一定程度上解决了 JS 语言的问题。
  - b. Laya1.x 版本没有场景切换等支持，导致游戏不同页面之间管理困难，面对这个问题，我仿照了 Android Activity 相关生命周期方法，编写了一套页面跳转和页面生命周期管理相关的一套工具。
  - c. 为了解决开发过程中实时预览和发布到微信小游戏工程的问题，我引入了 gulp 作为任务处理工具，引入 browserSync 使开发过程中能自动编译代码并刷新浏览器实时预览，同时分析微信小游戏项目结构，编写基于命令行的发布脚本命令，极大的加速了发布到微信的速度（laya2.x 版本才引入 gulp，并支持相关功能）。
3. 采用 Java Spring 技术，参与「够趣」游戏平台后台相关接口设计与实现。
4. 采用生产者消费者模型实现斗兽棋后台匹配对战系统，解决了旧系统资源占用大、匹配时间久、偶尔匹配失败的问题。
5. 使用 TypeScript 编写「够趣」游戏平台前端 SDK 和文档。
6. 作为技术 Leader，负责招聘技术人员、指导其他技术人员以及绩效评估。

### ● 2017.06-2018.03

使用阿里 Weex 技术独立负责开发「鲜柚游戏」Android APP。由于当时 weex 技术发布不久，有很多不完善的地方，因此填了很多坑。例如 weex 显示圆角图片会先将图片完全显示出来，然后才显示为圆角；由于 weex 列表实现机制，导致首页和其他有长列表的页面越往底部滑，内存占用越大，越卡顿的问题；native 端与 weex 端状态同步问题等。

## 微车(步鼎方舟科技有限公司) | Android 工程师

2015.07 - 2017.06

- 通过创新工场校招进入微车 Android 团队。
- 2016.06-2017.06
  1. 负责「微车」APP 版本迭代, 重构等工作。
  2. 作为 Android 核心成员, 负责指导新人, 解决开发中遇到的一些疑难问题, 调研新技术(热修复、瘦身)等。
  3. 参与产品需求讨论, 制定版本迭代计划, 代码 Review 等。
- 2015.07-2016.06
  1. 参与「微车」APP 的版本迭代需求开发。
  2. 参与「微油站」加油站设备 Android APP 开发。

## 途牛旅游网 | Android 实习工程师

2014.07 - 2014.09

- 实习校招进入途牛旅游网 Android 团队。
- 被分配到客户端 A 组参与途牛旅游 Android APP 开发。

## 专业技能

### 熟练使用常用开发工具:

Android Studio, JetBrains 系列 (Idea WebStorm PyCharm 等), Git, Tmux, Charles

### 熟练使用常用编程语言:

Java, JavaScript, TypeScript

### 喜爱的技术:

Python, Flask, Pandas, DeepLearning, Vue, Nginx, Golang

## 业余项目

- 19 年 4 月使用 Keras 深度学习框架参加了蚂蚁金服举办的『ATEC 学习赛: 数据挖掘之支付风险异常识别(支付宝)』, 目前系统排名在 32 左右, 得分 0.3241。
- 17 年 3 月使用 Python Flask 框架基于 Mini-Blog 开发了个人博客系统 <http://blog.liuzhenhua.net>, 不过就搭建后写过几篇文章。
- 16 年下半年使用 Python Flask 框架业余时间开发了设计师作品分享网站 <http://43r1.com>。
- 大学时开发了一个 windows 上的远程关键软件, windows 客户端使用 c# 编写, 客户端使用 Android, 目前已下架并停止维护。

## 技术书单

### 目前正在看深度学习方面书籍, 主要有:

- Python 神经网络编程
- 深度学习入门——基于 Python 的理论与实践
- Python 深度学习
- 利用 Python 进行数据分析
- 深度学习

## 兴趣爱好

- 羽毛球: 在大学体育课上学过一年, 水平还行, 不算太菜, 并且目前 1~3 周会打一次。
- 游泳: 以前在村里小河里面野路子练出来的, 工作后才开始学习蛙泳、自由泳, 目前蛙泳还行, 自由泳还欠点火候。大概 1~4 周去北京奥体英东游泳馆游一次。