# 基本信息

**Sea**

男 | 28 岁 (1991/03/20)

## 未婚 | 7年工作经验

户口/国籍：茂名

求职状态：目前正在找工作居住地：广州

年收入：50万元

# 工作经验

## 2019/5―至今 [7个月]

**高级软件工程师 | 研发部**

趴赛

计算机软件 | 合资 | 150-500人工作描述：

主要开发即时通信红包大战游戏。包括扫雷，牛牛红包，禁抢红包，棋牌游戏等等功能。负责整个项目移动端的代码规范规定，需求分析，技术选型，架构设计，屏幕适配，性能优化，代码重构，移动业务高可用方案建设，apk

瘦身，自动化打包系统开发。目前项目处于稳定状态。

下属：4人 | 汇报人：CTO 主要业绩：

把一个从接手处处有bug的项目，优化到线上bug率为零。目前已上线一百多个台子。

2017/9―2019/5 [1年8个月] **高级软件工程师 | 研发部**广州图灵网络

计算机软件 | 合资 | 50-150人

工作描述：

独立开发，独立承担安卓渠道上线的所有工作。游戏SDK

开发，登录注册中心，支付中心，个人中心，突破系统权限的游戏悬浮球。联运SDK

中间件平台开发。统一支付、登录、个人中心、上报游戏角色接口。游戏开发商接入接口后，拿到母包，即可切换各平台渠道。游戏自动化打包。打包的步骤：反编译，删除之前接入要替换的渠道，导入接入渠道的java

代码、资源文件、配置文件、jar包等等，编译签名，打入渠道标识。项目技术选型，使用mvp 架构开发。代码高度抽象封装，单activity模式。项目性能优化。UI

渲染优化，内存优化，内存抖动优化，卡顿优化，线上卡顿自动化处理方案，线上anr自动化处理方案，启动速度优化，

CPU利用率优化，线程利用率优化，图片哈夫曼算法压缩优化，数据结构处理优化，网络请求优化，电量优化

下属：5人 | 汇报人：CTO 主要业绩：

独立完成手游的SDK

，中介件，自动化打包工具的技术研究和功能开发。期间突破和优化很多自动化打包技术。手游上线八十多个渠道，用户量突破两千多万。

## 2016/8―2017/9 [1年1个月]

**软件工程师**

深圳配得好网络科技

工作描述：

独立负责配得好设计师端，经理端，商品显示端的开发。参与项目原型设计，技术原型，架构设计，代码封装，屏幕适配， 性能优化，app更新处理。用到的技术有：MVP架构的使用，OKHTTP网络框架的封装，启动速度的探索和处理，andFix 热修复，极光推送，环信的使用，hook

技术使用。用到的设计模式：观察者设计模式，责任链设计模式，工厂设计模式，模板设计模式，单例设计模式，享元设计模式，代理设计模式，Bindler设计模式

主要业绩：

一个人独立负责三个app端的开发工作。

## 2012/6―2016/8 [4年2个月]

**软件工程师 | 研发部**

珠海富鸿科技有限公司

计算机软件 | 民营公司 | 少于50人工作描述：

负责整个Android 客户端的设计开发。独自一人完成整个项目。包括整个项目业务逻辑的设计，UI

界面的设计。整体框架的搭建，全部Android代码的编程。友盟分享使用。极光推送使用。百度地图使用。环信使用。微信

QQ微博第三方登录使用。对项目代码的抽象封装。使用AES和RSA对称和非对称加密。

离职原因：

完成了公司的整个项目，想到深圳发展

主要业绩：

可以按照需求描述，独立设计开发一个商业安卓 app

# 教育经历

## 2008/9-2012/7

**北京理工大学珠海学院**

本科 | 计算机科学与技术

专业描述：

精通的课程有：

c语言，c++，linunx，数据结构，java

计算机组成原理，嵌入式开发原理操作系统，数据库，计算机网络android，嵌入式驱动开发

# 求职意向

职能：软件工程师职位：安卓

工作地点：珠海, 广州, 深圳行业： 计算机软件

期望薪资：50000-69999元/月到岗时间：随时

工作类型：全职

自我评价： 可以独立完成安卓客户端的整体需求分析，界面设计，框架搭建，实现各种功能模块，整个项目的代码编写界面布局渲染优化

熟练MVP架构开发，组件化开发熟练SVG动画制作

Canvas高级使用

电量优化，多线程优化，数据传输效率优化网络架构设计与优化

Gradle及其Groovg语言深入使用内存优化

响应速度优化

系统适配，界面适配熟练android四大组件

AES,RSA 对称与非对称加密

熟练http，https,tcp/ip，socket

熟练viewpager 的应用，熟练 fragment 的嵌套布局熟练各种布局设计

熟练断点加载，熟悉服务器框架搭建熟练 loadingpager 加载布局

熟练面向对象编码思维与代码封装

熟练handler和AsyncTask两种异步线程机制熟练mysql数据库操作和编码

掌握下拉加载更多设计，掌握XML的Pull解析掌握listview的各种优化方式和框架封装

图片的三级缓存技术，掌握多线程下载机制熟练应用listView的优化及分页加载

熟练运用各种框架，熟练数据存储，掌握JNI 熟悉常用的设计模式

熟练环信即时通信

熟练友盟分享和微信等第三方登录熟练二维码扫码

熟练多渠道分包和代码加密熟练APP发布流程

对网络层架构深入研究，对okhttp原理深入研究并阅读完源码阅读完EvenBus源码

电量优化深入研究

对安卓底层原理深入研究，包括进程线程，bindler机制，组件之间的关系。应用进程的启动原理，activity的启动原理。对jvm虚拟机的内存模型和垃圾回收机制深入研究。

能开发出流畅没有疑难杂症的高质量手机客户端。逻辑思维强，工作认真负责。

# 项目经验

## 2019/5-至今

**即时通信红包大战游戏**

项目描述：

主要功能：即时通信，红包大战，牛牛大战，余额宝，活动奖励。用websocket完成即时通信。

项目从启动速度，减少内存抖动，内存优化，线程收敛，布局渲染优化，布局加载优化，图片优化，电量优化等方面进行性能高度优化。项目贯穿java经典封装思想，低耦合高内聚，使用okhttp+retrofit+rxjava+mvp架构

责任描述：

刚到公司时候，当时包括我在内就两位安卓。另外一位也是刚入职一个月左右，刚接手项目。由于之前代码写的很乱，毫无架构可言，几乎每个页面都会有bug，崩溃很多。

先把崩溃bug一一解决，项目终于稳定，老板露出了欣慰的笑容。后面四个月，线上崩溃bug

只有两个（一个是后台返回数据为空所导致。另外一个是代码混淆所导致）。我最大的优点就是开发追求极致，项目上线基本稳定，也无需测试。ios端几乎天天一堆线上bug，测试跟在屁股后不停提bug。后来ios端招到5人，仍然有改不完的bug（安卓现在3人）。这就是差距。软件开发最好的品质就是细心，细心必然专注，专注才能在一个领域有所突破。

接着从代码重构入手。1：把网络框架换为okhttp。封装网络层，把接口统一层处理，告别url

到处飘。顶层封装处理网络请求，并处理网络请求数据并处理回掉。用拦截器处理网络请求数据的AES和RSA 加密。2：复杂的activity和fragment使用mvp

架构，解耦视图层、控制层、数据层。3：封装列表类型请求的基类，封装下啦拉加载上拉刷新和不同状态显示。4：使用组件化模块化架构，把公用模块抽到底层，中间层是各个功能组件，顶层是主activity。

接下来进行性能优化。1：先优化启动速度，从点桌面图标到打开时间控制在10豪秒以内。把Applcation

中的把初始化任务集中到线程池队列处理，可序化处理任务。可延时初始化任务放到activity的idleHandler处理，以免抢占

UI线程时间片而造成UI卡顿。2：布局渲染优化，减少布局层级。hook获取排查加载时间过长的布局。自定义textView

。布局加载优化。3：内存泄露，内存抖动，线上内存监控方案。线程收敛方案。4：网络请求优化和电量优化。5:apk 瘦身。移动容灾方案。移动业务可用方案建设。

## 2018/7-2019/5

**图灵游戏SDK**

项目描述：

打包工具，登录支付，热修复，聚合SDK，python自动化打包脚本。插件化实现SDK换肤，更换游戏素材材，hook 技术动态替换不同渠道代码。

责任描述：

独立负责手游安卓端的SDK，中间件，自动化打包平台。

## 2018/2-2018/8

**轨道管理工具APP**

项目描述：

轨道系统的内部使用工具。在这个项目的亮点是对mvp架构的实现和熟练，mvp

架构让代码不同层级之间进行分离，让架构更清晰，不过对新手的java基础要求非常高。RXJava的使用。OKhttp

自定义拦截器对请求头进行数据加密。对内存的优化。渲染优化，排除内存抖动，防止过度绘制。电量优化，wake\_lock 的使用，对网络进行任务调度优化。图片优化哈夫曼算法的实现。使用FlatBuffer解析数据，提升数据的传输效率。使用7 zZip工具对安装包进行极限压缩。APK启动速度优化。

责任描述：

独立完成的外包项目

## 2017/11-2018/4

**心游联运SDK平台**

项目描述：

游戏联运中介间，接入合大游戏平台SDK，统一接口提供给开发商。聚合SDK

，主要是对安卓的回调机制有深入的应用。组件化开发，让不同模块之间可以随意切换。

## 2017/9-2017/11

**心游SDK**

项目描述：

游戏登录注册，支付SDK。嵌入到游戏的apk中，实现登录和支付功能。sdk的热修复开发。自动化的python打包工具开发。

责任描述：

独立完成手游SDK开发

## 2017/7-2017/9

**配得好经理端**

项目描述：

负责整个项目开发

## 2017/6-2017/7

**配得好家居设计师**

项目描述：

开发的是一个供设计师用的及时通信app

。即时通信用的是环信。有通信录。个人中心。聊天页面可以发送客服名片。家居设计师的展示列表，客户的展示列表。客户添加页面。使用到百度地图，极光推送，友盟分享，微信QQ登录等第三方SDK。

责任描述：

负责整个项目开发

## 2017/6-2018/12

**企物办公**所属公司： 深圳精优达

项目描述：

开发的是一个智能家居的项目。使用场景模式，插座控制，设备定时，百度地图，天气预报，电量数据统计，曲线图显示数据，功率数据，扫码添加网关

责任描述： 负责整个项目

## 2016/2-2017/6

**荟富网**

项目描述：

开发的是一个集吃个玩乐为一体的消费激励平台。首页有商家列表展示，消费有返现。有通信录界面。个人信息展示页面。城市选择，搜索，扫二维码，环信即时通讯，相册图片选择上传，拍照上传，收藏，关注，微信登录，QQ

登录，新浪登录，友盟分享，绑定手机，设置性别，设置生日，修改密码，圆形头像设置，流畅的listview 展示，下拉刷新，上拉加载，代码的多渠道分包，代码的加密

责任描述：

负责整个安卓端的开发，全部代码的编写，APP的多渠道打包加密，APP的测试发布

## 2013/11-2015/2

**智能积木**

项目描述：

硬件传送蓝牙，移动端接收后实时显示积木的拼凑。积木没有规则的形状，需要考虑形状和方向。很多高级的拖动动画按钮，拖动按钮在不固定的画布上放开并困在固定的模块上。对UI的要求非常好，时件分发机制用到了极致。对界面UI

的渲染速度优化。

责任描述： 独立外包完成

## 2012/5-2016/2

**环保局定制办公手机客户端**

所属公司：

珠海富鸿科技有限公司

项目描述：

主要开发一个给珠海环保局用的OA系统APP

。主要有消息推送，即时通信，信息列表展示，通讯录，群聊等功能。用到的技术有：AES,RSA

加密框架，消息推送平台，list view 封装，下拉加载更多封装，加载页面封装，百度地图应用，socket, http,https

通信机制，server ,hander 通信机制，图片三级缓存

责任描述：

负责整个项目安卓端的设计与开发，从写需求文档到全部代码的编程，都是自己一人独立完成

## 2012/3-2012/5

**多功能媒体播放器**

项目描述：

开发的是一个可以播放视频，音频的播放器。基于vitamio第三方多媒体框架。主界面实现多媒体资源获取和通过

viewpager

实现界面的切换。视频播放界面控制面板控制视频播放：有进度条控制播放进度和音量，上一首下一首按钮，滑动屏幕改变音量和屏幕亮度，全屏控制。service与activity进行交互，通过handler

传递消息，实现音频的后台播放。自定义通知栏，在画布cavas画歌词并实现歌词平滑移动。实现字体的缩放动画。

责任描述：

独自完成的毕业设计项目