

Portafolio

El archivo PDF se puede encontrar aquí.

Esta colección de software representa los diversos proyectos en los que he tenido el privilegio de trabajar a lo largo de los años, en colaboración con varias empresas y socios de renombre.

Estoy agradecido por las oportunidades y experiencias que estas colaboraciones me han brindado, y espero seguir contribuyendo con mis habilidades y experiencia en futuros proyectos.

Uva & Codeforces, Java & C++, 2008-2013 & 2021

Resolví alrededor de 1000 problemas de algoritmos en el juez en línea.

El registro de Uva Online Judge se encuentra aquí.

El rango de problemas de algoritmos que he resuelto abarca diversas áreas, incluyendo estructuras de datos, grafos, matemáticas, procesamiento de cadenas, geometría y varios otros temas avanzados o especializados.

Reconocimiento de Flores, Android, 2014.4 - 2014.8

Desarrollé una aplicación de Android para el reconocimiento de flores diseñada para ayudar a los usuarios a identificar flores capturando fotos y dibujando círculos para facilitar el reconocimiento.

Tecnologías Utilizadas: Android SDK, Java

Responsabilidades: - Implementé la funcionalidad de reconocimiento de imágenes. - Diseñé y desarrollé la interfaz de usuario. - Integré las funciones de captura y procesamiento de fotos.

Código abierto en GitHub, 33 commits.

iword, Android, 2014.3

Una aplicación de Android para ayudar a los usuarios a aprender inglés viendo clips de películas.

Tecnologías Utilizadas: Android SDK, Java

Responsabilidades: - Desarrollé la interfaz de reproducción de clips de películas y aprendizaje. - Implementé funciones para mejorar el vocabulario y la comprensión a través de contenido interactivo.

Logros: Gané el Tercer Premio en el Hackathon de AVOS Cloud 2014.

SegmentFault: Reseña de los logros del Hackathon de AVOS Cloud 2014

Asistente de Bifu, Android, 2014.1 - 2014.6

Una aplicación de asistente para el campus que integra funciones como la verificación de calificaciones y la participación en foros de exalumnos.

Tecnologías Utilizadas: Android SDK, Java

Responsabilidades: - Desarrollé funcionalidades principales como la verificación de calificaciones y la participación en foros. - Diseñé e implementé la interfaz de usuario. - Logré un uso generalizado con alrededor de 3500 usuarios en la Universidad Forestal de Beijing.

LeanChat, Android, 2014.7 - 2014.12

LeanChat es una aplicación de chat que incluye funciones como la gestión de amigos, gestión de grupos, mensajería basada en ubicación, personas cercanas, perfiles personales y funciones de inicio de sesión/registro, aprovechando al máximo las capacidades de almacenamiento y comunicación de LeanCloud.

Tecnologías Utilizadas: Android SDK, Java, LeanCloud

Responsabilidades: - Desarrollé funciones de gestión de amigos, gestión de grupos y mensajería basada en ubicación. - Implementé perfiles personales y funciones de inicio de sesión/registro. - Aproveché las capacidades de almacenamiento y comunicación de LeanCloud.

Código abierto en GitHub, 412 commits.

LeanChat, iOS, 2015.1 - 2015.10

Desarrollé la versión iOS de LeanChat, una aplicación de chat que utiliza los servicios backend de LeanCloud para mensajería y almacenamiento.

Tecnologías Utilizadas: iOS SDK, Objective-C, LeanCloud

Responsabilidades: - Construí funcionalidades de gestión de amigos y grupos. - Creé funciones de mensajería basada en ubicación y personas cercanas. - Diseñé perfiles personales y pantallas de inicio de sesión/registro.

Código abierto en GitHub, 446 commits.

SDK de Java y Objective-C de LeanCloud, 2015.4 - 2015.10

Participé en el desarrollo del SDK de Java y Objective-C de LeanCloud, proporcionando a los desarrolladores herramientas para integrar fácilmente los servicios de LeanCloud en sus aplicaciones.

Tecnologías Utilizadas: Java, Objective-C, LeanCloud

Responsabilidades: - Contribuí al desarrollo del SDK de Java y Objective-C de LeanCloud. - Aseguré la integración perfecta de servicios de LeanCloud como almacenamiento de objetos, almacenamiento de archivos y mensajería.

Documentación del SDK de Objective-C y Documentación del SDK de Java.

TabsKiller, Frontend, 2015.7

Desarrollé un plugin de Chrome que cierra automáticamente las pestañas más antiguas cuando el navegador se llena de demasiadas pestañas, mejorando el rendimiento del navegador y la experiencia del usuario.

Tecnologías Utilizadas: JavaScript, API de Chrome

Código abierto en GitHub, 19 commits.

Reveal-In-GitHub, MacOS, 2015.10

Creé un plugin de Xcode diseñado para una navegación fluida a las funcionalidades clave de GitHub dentro del repositorio actual. El plugin permite a los usuarios acceder rápidamente a Historial, Blame, Pull Requests, Issues y Notificaciones de GitHub.

Tecnologías Utilizadas: Objective-C, API de Plugin de Xcode

Código abierto en GitHub, 57 commits.

CodeReview, Full Stack, 2015.11 - 2016.7

CodeReview es una plataforma profesional para la revisión de código, comunicación y comparación. Los ingenieros pueden enviar su código para que sea revisado por expertos y mejorar la calidad de su código.

Tecnologías Utilizadas: PHP, Vue.js, Codelgniter, Alibaba Cloud

Responsabilidades: - Desarrollé el backend utilizando PHP y Codelgniter. - Implementé características frontend con Vue.js. - Integré con Alibaba Cloud para una infraestructura escalable y confiable. - Gestioné la administración de usuarios, el proceso de envío y revisión de código, sistemas de notificación, integración de pagos y gestión de eventos/talleres.

Código abierto en GitHub.

- code-review-server, 275 commits
- code-review-web, 488 commits (302 commits por mí)

Fun Live, Full Stack, 2016.6 - 2017.12

Fun Live es una plataforma de transmisión en vivo de conocimiento donde los usuarios pueden participar en diversas conferencias de conocimiento como programación o diseño. Los usuarios pueden pagar tarifas para asistir a sesiones en vivo o recompensar al conferenciante.

Tecnologías Utilizadas: PHP, MySQL, Vue.js, Codelgniter, Alibaba Cloud, SRS streaming, SDK de WeChat

Responsabilidades: - Desarrollé la mayor parte del código backend y frontend. - Integré la herramienta OBS para la transmisión en vivo. - Implementé funciones de registro de usuarios, pagos y notificaciones. - Logré un compromiso significativo de los usuarios con alrededor de 30000 usuarios y millones de vistas de página.

Código abierto en GitHub.

- live-server, 661 commits (555 commits por mí)
- live-mobile-web, 528 commits (426 commits por mí)
- live-web, 140 commits
- live-wxapp, 63 commits

Sitio web móvil:

MiniProgram de WeChat:

Sitio web de escritorio:

Mianbao Live, Backend, 2017.10 - 2017.12

Mianbao Live es un proveedor de soluciones de monetización de contenido y economía social.

Tecnologías Utilizadas: PHP, Laravel, TypeScript, Go

Responsabilidades: - Refactoricé el backend para consolidar la lógica de múltiples lenguajes en uno. - Mejoré el rendimiento, la estabilidad y la experiencia del usuario. - Implementé desarrollo del lado del servidor utilizando Laravel.

El MiniProgram de WeChat para el programa Super Brain, Full Stack, 2018.3 - 2018.4

Desarrollé el MiniProgram de WeChat para el programa Super Brain de Jiangsu TV, que presenta acertijos interesantes para los usuarios. Los presentadores guían a los usuarios a través de transmisiones orales, presentando desafíos técnicos específicos.

Tecnologías Utilizadas: Java, Spring, Redis, Alibaba Cloud, WeChat DevTools

Responsabilidades: - Desarrollé servicios backend utilizando Java y Spring. - Implementé componentes frontend utilizando el framework de MiniProgram de WeChat. - Aseguré un alto rendimiento y confiabilidad bajo alta concurrencia utilizando Redis.

Chongding, Full Stack, 2017.9 - 2018.1

Chongding es una aplicación móvil de trivia similar a HQ Trivia, que permite a los usuarios participar en juegos de trivia en vivo con premios en efectivo.

Tecnologías Utilizadas: Java, Spring, Redis, Kafka, Zookeeper, WebSocket, Socket.IO

Responsabilidades: - Desarrollé servicios backend y el frontend del panel de administración. - Diseñé e implementé funcionalidades de juegos de trivia en tiempo real. - Contribuí a la solución técnica para sincronizar la transmisión en vivo con eventos del juego utilizando SEI (Información de Mejora Suplementaria).

Square Root Inc - 50 proyectos diversos, Gestión de Proyectos y Desarrollo de Software, 2018.1 - 2019.12

Gestioné y desarrollé 50 proyectos diversos para Square Root Inc, incluyendo sitios web, juegos y mini programas de WeChat.

Tecnologías Utilizadas: Varias según los requisitos del proyecto

Responsabilidades: - Gestioné negociaciones de proyectos, coordinación de equipos y comunicaciones con clientes. - Contribuí al desarrollo de software para varios proyectos. - Aseguré la entrega oportuna y resultados de alta calidad para los clientes.

(Responsable de la Gestión de Proyectos)

ShowMeBug - Entrada de WeChat Empresarial, Full Stack, 2021.7 - 2021.9

ShowMeBug es una plataforma de evaluación de competencias tecnológicas que soporta programación práctica, permitiendo una evaluación y contratación eficiente y precisa de talentos técnicos.

Integré ShowMeBug con WeChat Empresarial, permitiendo un acceso fluido a herramientas de entrevistas técnicas dentro del ecosistema de WeChat Empresarial.

Tecnologías Utilizadas: Ruby, PostgreSQL, SDK de WeChat, Docker

Responsabilidades: - Desarrollé funciones de integración para el acceso a entrevistas y el inicio de sesión. - Realicé investigación técnica sobre la construcción de entornos de programación en un navegador utilizando Docker.

LvchenSign, Frontend, 2020.4 - 2020.5

LvchenSign se especializa en la producción de letreros publicitarios para diversos negocios y eventos. Con un enfoque en la calidad y la creatividad, se esfuerza por ofrecer soluciones visuales impactantes que eleven las marcas y cautiven a las audiencias.

Desarrollé el frontend para LvchenSign, un sitio web especializado en la producción de letreros publicitarios.

Tecnologías Utilizadas: HTML, JavaScript, CSS, Bootstrap

Responsabilidades: - Diseñé e implementé el frontend del sitio web. - Creé una interfaz intuitiva y fácil de usar para mostrar los productos.

Código abierto en GitHub, 40 commits. Página en línea en lvchesign.com.

DBS Client Connect - Negociación de Acciones, Backend, 2021.12 - 2022.6

Contribuí a DBS Client Connect, una plataforma de gestión de relaciones con clientes impulsada por IA y datos, enfocándome en microservicios de negociación de acciones.

Tecnologías Utilizadas: Java, Spring Cloud, Jenkins, Pivotal Cloud Foundry

Responsabilidades: - Desarrollé servicios backend para la negociación de acciones. Creé funcionalidades para la visualización de acciones, visualización de clientes, verificaciones previas a la negociación y colocación de órdenes. - Integré APIs de Avaloq para mejorar la infraestructura subyacente y la experiencia del usuario.

Fuente de la imagen: eddytandesign

DBS DigiBank CN - Fondos Mutuos, Backend, 2022.7-2022.11

DBS DigiBank CN fue rediseñado para que disfrutes de una forma más rápida y conveniente de realizar operaciones bancarias en movimiento.

Contribuí a DBS DigiBank CN, enfocándome en el desarrollo backend para microservicios de fondos mutuos como parte de un equipo colaborativo.

Tecnologías Utilizadas: Java, Spring Cloud, Jenkins, Pivotal Cloud Foundry, Kibana

Responsabilidades: - Mejoré