

冯杨

男 1984 年

13760177165

kilopig@163.com

求职意向

期望行业：软件/互联网开发

期望职位：前端开发

目前状况：离职

自我评价

具有多年编程经验，做事认真负责，能适应压力，有创新能力。

工作经历

2016/05--2016/11

骆驼纪供应链管理（江苏）有限公司

前端开发

2014/06--2016/04

江苏风铃网络科技有限公司

前端开发

2013/10--2014/05

上海策融新品科技发展有限公司

移动端游戏程序

2009/7--2011/10

合肥乐艺信息技术有限公司

移动端程序

项目经验

赚驼铃

2016/05--2016/11

软件环境：Sublime Text, PhotoShop, HTML, CSS, Javascript, JQuery

责任描述：负责根据设计师的设计稿，实现前端页面的样式及交互。

项目简介：赚驼铃是一个将“消费省钱+创客赚钱+实体门店 360 行跨界连锁经营+前店后厂”模式融为一体的本地生活服务+电商的互联网平台。

鸟巢大学生创业平台

2015/06--2015/10

软件环境：Sublime Text, PhotoShop, HTML, CSS, Javascript, JQuery, Angular JS, LESS

责任描述：负责根据设计师的设计稿及产品要求，完成 pc 端及移动端页面，和后台配合，设计完成前端逻辑。

项目简介：鸟巢创业平台主要面向在校大学生，提供兼职就业，社团活动，创业信息，资金及导师支持等一系列功能。

婚礼邀请函定制

2015/02--2015/04

软件环境：Sublime Text, PhotoShop, HTML, CSS, Javascript, JQuery

责任描述：负责根据设计师的设计稿及产品要求，完成 pc 端及移动端页面，实现各种页面转换效果及动画。

项目简介：此项目是制作一系列模板，客户可以自定义文字及图片，生成个人定制婚礼邀请函，分享给亲朋好友。大量使用 css3 及 html5 部分功能实现各种效果。

问你妹之智慧封魔录

2013/10--2014/05

软件环境：xCode, Eclipse, SVN, Objective-C, Java, cocos2dx

责任描述：负责行走动画，装备和背包系统，以及 android 版本的移植。

项目简介：问你妹之智慧封魔录是一款问答类卡牌手游，充分利用 cocos2dx 引擎的功能实现了绚丽的战斗效果。

Voyager

2010/07--2011/07

软件环境：Visual Studio, xCode, VSS, C++, Objective-C, OpenGL, OpenGL ES, OpenAL

责任描述：负责部分游戏引擎和界面编辑器及地图编辑器的开发，以及游戏内界面和部分逻辑的编程。

项目简介：Voyager 是一款航海类模拟经营加即时战略游戏，所有内容均是自主开发，包括游戏底层、地图和界面编辑器、游戏逻辑三大部分。游戏主要在 windows 环境以 C++ 开发，在底层实现了 ios 平台的接口，使程序可以编译实现多平台版本。

教育经历

2008/09--2009/06

合肥翰子昂实训基地 J2EE

2002/09--2006/06

安徽大学 生物科学

业余

flex 制作的在线三维魔方

<http://gcai.net/rubikscube/>

Canvas 焰火

<http://gcai.net/fw/>