


个人简历				
姓名	周旭峰	性别	男	
出生日期	1990.02	毕业院校	南阳理工学院	
专业	计算机科学与技术	学历	本科	
电话	13632915937	邮箱	372398015@qq.com	项目展示↑
应聘职位	Cocos2d-x/Cocos Creator 开发工程师			
专业技能	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟悉 Cocos2d-x 的常用功能及实现原理</li> <li>2. 有良好的编程功底，熟练使用 C++，Java，Lua，JS 等，了解 OC</li> <li>3. 了解 HTTP，TCP/IP 协议，能熟练基于 HTTP，Socket 进行网络编程</li> <li>4. 熟悉常用的数据结构和算法，熟悉常用的设计模式</li> <li>5. 能够對 Cocos2d-x App 进行性能，纹理，包体等方面的优化</li> <li>6. 熟练使用 Xcode，Android Studio，Cocos Studio，Cocos Creator 等</li> <li>7. 熟悉 Android 开发，了解 iOS 开发</li> <li>8. 熟练使用 MySQL，SQLite 等数据库</li> <li>9. 具备良好的编程习惯和代码风格</li> <li>10. 有较强的分析问题和解决问题的能力及团队协作意识</li> </ol>			
个人经历	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2014.03 – 2020.12 就职于现代多媒体(深圳)有限公司，ALS 团队，软件工程师 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2014.03 - 2017.06 主要使用 Java 参与 Android 项目的开发和维护</li> <li>2) 2017.07 - 2020.12 主要使用 C++参与 Cocos2d-x 项目的开发和维护</li> <li>3) 参与 Cocos2d-x 项目主要包括（项目运行于 Android&amp;iOS）</li> <li>4) 活学教室 App 的整体设计，基础功能开发以及其 eTextBook，DIYQuiz，CardSend 子模块的开发；ModelMethod，ePlus 子模块部分功能的开发；VideoQuestion，DrawCard 子模块的维护</li> <li>5) Kiosk App 电子壁报板部分功能的开发</li> <li>6) 参与 Kiosk 部分功能对应后台网页(PHP)的开发</li> <li>7) 参与 App 部分功能所需 API 的开发</li> </ol> </li> <li>2. 2013.07 – 2013.12 备考计算机专业学术硕士研究生 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 成绩欠佳</li> </ol> </li> <li>3. 2013.02 – 2013.07 就职于九州通医药集团股份有限公司，技术研发部，研发工程师 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 实习 参与仓储第三方物流系统 TPL2.0 测试</li> </ol> </li> <li>4. 2009.09 – 2013.07 就读于南阳理工学院，计算机与软件学院，计算机科学与技术专业 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 本科学习</li> </ol> </li> </ol>			

项目经验	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活学教室 App - 整体设计 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 使用 MVC+M(消息机制)方式来组织各部分功能</li> <li>2) M, 使用 struct 或 class 来负责数据的解析和处理</li> <li>3) V, 在 Scene 中使用 stack 控制 Layer 的 push, pop, relace 等</li> <li>4) C, 使用 C++单例, 负责界面跳转, 资源加载/释放, 消息转发等</li> <li>5) M, 根据后台 API 实现消息收发及断线重连功能</li> </ol> </li> <li>2. eTextBook - 图片电子书, 学生同步跟随老师操作 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主要功能: 通过异步加载和内存控制, 实现支持 999+书页数量的图片电子书</li> <li>2) 主要技术: 监控内存, 若内存达到警戒值, 采用 LRU 策略释放书页。使用 TextureCache 预加载书页, 实现流畅翻页</li> </ol> </li> <li>3. DIYQuiz - 即时测验, 支持单选, 多选, 填空等题型 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主要功能: 学生作答后, 老师机可即时收到学生数据, 然后更新界面。老师机可将收到的数据通过消息收发机制分享给所有学生</li> <li>2) 主要技术: 使用 unordered_map 管理收到的学生数据, 使用横向 TableView+ 竖向 TableView 实现总览界面。使用 WebView 通过 JSBridge 获取用户数据</li> </ol> </li> <li>4. CardSend - 分组派卡 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主要功能: 老师机对全班学生进行分组并派送卡片, 学生收到不同的卡片后开启不同的功能</li> <li>2) 主要技术: 使用 TableView 实现派卡界面, 通过触摸事件实现卡片拖拽</li> </ol> </li> <li>5. ModelMethod - 模型解题, 动画呈现 33 项数学题目, 负责其中 15 项 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主要功能: 老师机收取学生机的作答数据, 并可查看某学生作答情况。学生机根据老师机设定进行解题操作。收题后, 老师机对作答进行老师/随机/自选点评, 并收取/查看点评数据</li> <li>2) 主要技术: 使用 Action 呈现数学题目。使用命令模式配合 vector 实现学生操作的 Redo, Undo 功能</li> </ol> </li> <li>6. ePlus - 寓学于玩, 21 项趣味小游戏, 负责其中 3 项 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主要功能: 老师机可示范游戏玩法给学生机, 也可在结束时收到所有学生的游戏数据和截图</li> <li>2) 主要技术: 使用 Action 实现交互游戏。使用命令模式配合 vector 实现游戏步骤的 Redo, Undo 功能</li> </ol> </li> <li>7. Kiosk - 电子壁报板部分功能 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 在网页编辑器中编辑跑马灯文本(Text), 图片(Imageview), 按钮(Button), 视频(VideoPlayer), 组合列表(TableView)等内容存至 MySQL, 根据用户设定生成 JSON 发布给 App, App 端使用 C++解析 JSON 生成对应 UI。使用 Downloader 下载所需资源</li> </ol> </li> </ol>
个人评价	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 工作踏实认真, 有责任心</li> <li>2. 工作积极, 有耐心, 性格沉稳</li> <li>3. 具有良好的自学能力, 进取心强</li> </ol>
感谢您在百忙之中阅读这份简历, 期望能有机会为贵公司贡献自己的力量, 谢谢。	