

倪瑶

移动开发工程师 | 女 | 90.08 | 济南大学 本科 计算机科学与技术

nycode.jn@gmail.com | +8618766120890（微信同号） | <https://github.com/niyaoyao> | <https://niyaoyao.github.io/>

- 熟练掌握 ArkTS 编程语言，并熟练掌握 ArkUI 等鸿蒙框架的使用，熟练掌握 DevEco 开发及调试，能够对鸿蒙项目独立开发及发版，对鸿蒙相机开发优化、折叠屏自适应适配等有一定实践经验。
- 多年 iOS App 开发经验，有扎实的 Objective-C 编程基础，熟练掌握 CocoaTouch 框架，熟练使用 Swift/SwiftUI 开发。熟悉 Apple 生态，熟悉 Apple 审核发布流程。
- 熟练使用 React Native/Flutter 跨端框架进行多平台业务开发，熟悉跨端框架的渲染机制，根据业务需求进行迭代开发，并兼顾多平台 UI 一致性。熟练掌握 Flutter 相关工具链并利用特定入参实现特定构建功能。
- 有丰富的自动化开发经验，维护并优化 Trip.com App CI/CD 自动化工具链，精通 Jenkins、GitLab CI 任务部署，有一定运维经验。
- 技术栈涉猎广泛。熟练掌握 Node.js、Python、Ruby 等脚本编程语言，了解并掌握 Vue.js 和 React 框架及生态，有独立项目。

任职年月	任职公司	职位	技术栈
2024.03 ~ 至今	北京百舸飞驰科技有限公司武汉分公司（作业帮）	资深移动开发工程师	ArkTS/Swift
2020.08 ~ 2024.03	携程计算机技术(上海)有限公司	高级移动开发工程师	Python/Ruby
2019.02 ~ 2020.08	新浪时金(上海)信息技术有限公司	高级 iOS 开发工程师	Objective-C
2017.10 ~ 2019.02	上海抖睿科技有限公司(创业公司)	移动开发工程师	Swift/Nodejs/HTML
2016.03 ~ 2017.06	拉扎斯网络科技(上海)有限公司	iOS 开发工程师	Objective-C

北京百舸飞驰科技有限公司武汉分公司（作业帮武汉研发中心 2024.03~至今）

大学搜题酱 HarmonyOS App 开发

- 基础业务开发 根据设计稿设计实现首页及我的页面进行 UI 布局。使用纯 ArkTS 声明式语言对首页和我的页进行 UI 搭建，设计页面对应 ViewModel 进行模型与数据绑定，实现动态刷新页面。利用 ArkUI 提供的相关组件进行页面布局及优化调整，并根据鸿蒙设计原则要求，实现折叠屏的旋转屏支持，以及多设备宽度自适应的响应式适配。
- 设计实现网络相关基础组件 利用 axios 网络框架封装公共基础网络请求，实现 GET、POST 等网络请求方法，并结合业务特性进行业务网络请求的包装，增加多环境切换 host，增加 HTTP Header、Cookie 设置等支持。根据具体接口需求，进行报文进行加密和解密的支持。
- 相机相关业务模块优化设计实现相机模块相关 UI 布局，并进行模块迁移。优化相机拍摄照片内存大小，根据质量压缩和最大边压缩对图片 ArrayBuffer 进行压缩，并利用相机摄像头方向和照片转角方向计算相机照片正确的现实方向以支折叠屏多方向的旋转要求。

大学搜题酱 iOS App 开发

SiriKit 快捷指令开发与优化

- 网络组件设计与实现。设计并实现独立的网络请求组件，用于 SiriKit Intent App Extension 的埋点和图片上传，支持灵活配置请求方式、请求头及请求体，优化图片压缩和请求时长，避免超出 Intent 超时限制，请求耗时由 7s 降低到平均 1.8s，请求耗时优化 74%，提升上传效率。使用 Swift Codable 进行 JSON 反序列化，增强代码健壮性和容错性。
- 数据共享与缓存。开发跨进程数据共享组件，实现主项目与 App Extension 的高效通信，设计 OCR 识别结果缓存机制，减少重复计算，提升视图渲染效率。弹窗 WebView 拍搜结果展现成功率达 93%，50 线展示耗时 0.52s，75 线展示耗时 0.88s，90 线展示耗时 1.48s。

拍照搜题结果页改版

- WebView 重用与配置优化 。针对单体拍和整页拍，设计了 WebView 重用机制：单题拍固定 5 个 WebView，整页拍保留 3 个 WebView，提升加载性能。
- WebView 预加载与滑动优化 。实现了动态预加载机制，根据用户滑动动态加载前后 WebView，确保滑动过程无延迟。处理了超过三个结果时的特殊边界情况，确保界面稳定。

AI 搜索首页改版

- UI 与响应式编程。设计简洁的搜索入口 UI，使用 Swift Combine 实现响应式编程，自动同步数据与 UI 更新。
- 双层缓存机制 。设计 View Model 层的双层缓存：硬编码兜底数据保证无网络情况下正常渲染，YYModel 缓存接口数据提升访问效率。初始化时优先读取磁盘缓存，避免冷启动时的数据加载延迟，确保首页 UI 展示一致性，提升用户体验。

携程计算机技术(上海)有限公司 （2020.08 ~ 2024.03）

CI/CD 自动化相关

- 独立完成项目中 30 个业务模块自研架构到 CocoaPods 模块化的迁移改造，改造原有自动化流程，使原有自动化任务支持 CocoaPods 的特性，比如 Pods 项目实现单元测试。日常运维工作，对部门 CI/CD 机器进行日常维护，配置相关开发环境，保证 GitLab Runner Slave、Jenkins Server 等服务正常运行。

- 独立维护并优化 [Trip.com](#) 自动化工具链项目，期间对 App 构建集成脚本性能进行性能优化，提高自研脚本下载和解压模块依赖的并发性，降低耗时，二进制集成编译总耗时耗时最优可达 6min。集成与编译整体耗时由 20~30min 减少到 11min 左右。增加 CI 流程对 Flutter 打包的脚本支持，根据所需更新 Flutter App 包。
- 完善原有自动化流程的缺失功能，如，增加 Swift 增量覆盖率的支持，增加增量代码分支覆盖率功能。改善 DevOps 流程，开发、测试、交付、监控全流程自动化率由 60% 提升至 80 %。编写文章 《Swift 代码覆盖率》 <https://medium.com/p/3df3c44c28d9> 及 《分支覆盖率计算》 <https://niyaoyao.github.io/2024/01/17/how-to-use-info-file-to-calculate-branch-coverage/>

Trip.com 业务相关

负责 Native/React Native/Flutter 各端代码的设计开发。

- 负责各端基础组件的开发及维护。对基础组件如通用输入框、验证码输入框等 UI 公共组件多端组件进行设计研发，并保证可用性和 UI 一致性，进行埋点监控，检测用户使用报表，保证组件使用。
- 行程业务相关的开发。维护 Native、React Native、Flutter 行程 TripGen 路线生成等业务的基本迭代开发，保证多端 UI 一致性。编写自动化测试 case 与单元测试，保证测试 case 覆盖率指标达标。
- 优化 App Size。打包期间对 Lottie 资源压缩，运行时进行资源解压。优化 Size 计算流程，解析 linkmap 文件，计算各模块二进制 size 大小，并通过集成脚本对资源文件进行瘦身，进行合并 Assets.car、压缩 Lottie JSON 等操作，Lottie 压缩率可达 90%，单模块 size 优化率 36.84%。

新浪时金(上海)信息技术有限公司 （2019.02 ~ 2020.08）

- 利用缓存和多线程技术，异步渲染直播间等级图片，优化使用体验，命中缓存图片，则直接显示图片，图片加载耗时由 500ms 降为 4ms。
- 设计开发全局分享组件。独立完成分享通用组件的设计及开发，将组件分为分享核心层、中间层以及业务承接层，动态化绘制 UI，以满足不同分享场景以及不同分享内容的需求。
- iOS13视频/视图旋转方向适配。熟知 iOS 操作系统特性，熟练掌握不同布局方案下的 UserInterface 方向适配方式，并提供最佳解决方案。
- 优化视频内存管理，解决由于内存管理不当引起的闪退，增强产品健壮性。

上海抖睿科技有限公司 (2017.10 ~ 2019.02)

- 在职期间自研 OpenGL 相关技术，以及音视频合成技术，编写文章 [https://niyaoyao.github.io/2018/05/23/learning_opengl\(es\)_opengl_model_pipeline_and_practices/](https://niyaoyao.github.io/2018/05/23/learning_opengl(es)_opengl_model_pipeline_and_practices/)
- 音视频合成的开发。利用 OpenGL(ES) 进行视频实时渲染，利用 AVFoundation 进行视频的拼接、声音合成等功能的开发。利用 RxSwift 开发视频录制控制器，根据录制状态的变化进行 UI、业务逻辑的响应，使代码更加整洁，逻辑更加清晰。
- 即时通讯的开发。利用 SocketRocket 对 WebSocket 进行基于业务的封装，接入即时通讯模块。接入声网 SDK，并整合模型渲染模块功能，实现虚拟二次元形象实时通话。配置 VoIP 功能设置，保证语音通话可在后台进行。

拉扎斯网络科技(上海)有限公司 (2016.03–2017.06)

主要负责饿了么有菜餐厅端、供应商端、司机端、地推端 App 以及饿了么 Napos 商户端 部分模块开发。

- 负责项目 Cocoapods 私有库的开发及迭代。修复私有库 bug，进行版本更新。封装有菜 项目通用 UI 模块的视图类，进行项目模块化开发，整合多端代码，优化项目结构。
- 负责有菜项目 React Native 及 Weex 热修复模块的开发。Native 部分，设计开发封装补丁下发基础模型，封装 JS 和 Native 桥接方法等。JS 部分，参与视图 UI 代码编写，编写与 Native 交互的桥接代码。