

陈思慧

Web前端工程师 7年

广东财经大学本科/ 计算机科学与技术

出生：1995 / 08

手机号码：13760691195

邮箱：cchen0808@foxmail.com



专业技能

- 掌握Javascript、ES6、Typescript、HTML和CSS等前端专业知识
- 熟练掌握React、Vue框架使用，有类React框架开发的经验
- 拥有基于Phaser、Cocos2d等游戏引擎开发小游戏的经验
- 拥有Node开发经验，能开发公共服务、中间件及脚本
- 掌握Webpack、rollup等打包工具的使用方法，有Webpack插件开发经验
- 熟练使用Git版本管理工具

工作经历

字节跳动信息科技有限公司

2021年01月 - 至今

- 2021年01月 - 2022年01月在字节商业化团队任职，主要负责低代码游戏制作平台的开发，对属性面板以及资源面板进行优化迭代，并作为owner负责其代码IDE的搭建与维护，扩展游戏平台的边界能力，获得用户的一致好评，曾获得字节Spot Bonus奖励。
- 2022年转岗到服务与飞书文档的渲染引擎部门，主要负责引擎性能优化及质量保障建设开发工作，包括引擎绘制模块重构、E2E自动测试框架重构等；熟悉飞书文档架构，深度参与了飞书文档基于富文本引擎编辑器的改造与兼容工作。

广州汇量信息科技有限公司

2019年08月 - 2021年01月

- 任职期间作为前端开发主力，负责广告投放管理系统的重构与开发工作，参与了SOP广告投放工作流的全流程开发，在快速迭代的过程中，除了完成产品需求外，还主动挖掘系统的有待改进的点进行升级和优化。在前后端的通力协作下，管理后台的业务覆盖率从20%提升到80%。
- 积极推动内部后台公用组件库与项目启动脚手架的建设，供团队快速生成项目基础架构，解决了多个相似的后台系统重复造轮子，代码规范不统一的问题，不仅提高了开发效率，还大大减少了重复代码的编写，提高系统可维护性

广州特蕾美生物科技有限公司

2017年12月 - 2019年08月

负责公司多端商城订单模块以及支付模块的开发及维护，承担活动小游戏及H5动画落地页的制作，对项目整体架构提出优化方案，最大程度提高代码的封装复用，解决跨平台开发造成的代码冗余的问题，提升前端团队的工作效率以及代码质量。

广州多想网络科技有限公司

2015年07月 - 2017年11月

主要项目经历

富文本渲染引擎

此项目服务于飞书文档场景，旨在提供高性能的富文本排版能力，以及多端统一的渲染表现。该引擎是类React框架，兼容jsx语法，支持FC与CC两种组件写法，在FC中也支持React完全一致的hooks，能做到开发体验基本对齐；它与基于DOM开发最大的区别在于，在DSL设计上分离了布局和盒模型能力，不同的DSL职能划分更加独立清晰，可针对不同的DSL进行性能优化。

在项目中本人参与了以下工作：

引擎性能优化及质量基础建设

- 负责引擎内部E2E自动测试框架重构调优，基于puppeteer + jest 重新设计整体运行框架及流程。重构后运行测试用例比旧版增加了600+用例，但执行时长从20min缩短至10min，执行效率提升近50%；借助chrome DCP 模拟浏览器真实交互行为，使测试结果得以覆盖静态和动态交互后的渲染结果对比，用例覆盖率从60%提升到90%。在落地业务的过程中，推动质量保障左移，获得合作团队的认同与信任。
- 负责引擎绘制模块的重构，参考浏览器绘制流程，引入绘制指令管理机制，在raf触发时机对收集到的绘制指令进行分类批量绘制，普通场景下提升引擎绘制效率超10%，复杂场景下可提升近50%，且进一步收敛绘制模块与外部的耦合。

推动引擎业务落地

- 参与两期飞书文档接入富文本渲染引擎的改造开发工作，主力负责TextBlock plugins、文字工具栏以及拖拽缩略图渲染的改造，并在此过程中对引擎功能进行了功能优化与问题修复。
- 推动原文档项目的E2E改造，在完整的文档场景中进行自动化渲染结果对比测试，更直接地保障改造质量，保证迭代过程中不出现breaking change。
- 负责开发者调试工具的重构改版，帮助用户引擎环境下调试内部节点信息的体验与Dom开发基本保持一致。引入OTA自动版本更新机制，抛弃人工发包的操作；重构节点缓存管理器，使其可同时支持完整版引擎与轻量化引擎的节点展示，并重新整理样式面板与属性面板的分区，使用户查找节点信息更加清晰。

低代码游戏制作平台

此项目主要通过可视化拖拽素材的操作，辅以时间轴作为组织素材时序的载体，旨在让游戏制作经验尚浅的设计师、运营等用户也可以简单高效产出高质量的广告小游戏，除此之外平台还自带海量可商用的游戏素材资源，以及代码IDE模块，让不同经验的制作者，都能利用此平台制作丰富精彩的小游戏。

在项目中本人参与了以下工作：

游戏面板的迭代维护

- 设计并实现从 Figma 导入到游戏平台的全流程，通过这一功能的实现，用户可以一键 1:1 完成从设计稿到游戏布局的繁琐工作，完成一个简单小游戏的人效从2天缩短至1天甚至0.5天。
- 配合底层引擎侧同学，解析源文件，扩展资源面板支持的资源类型，如Lottie、spine、骨骼动画等。
- 利用 css grid 优化属性面板的结构，支持面板的跨行布局配置，使得属性面板整体布局更加清晰合理。

独立负责代码IDE功能的搭建及维护

- 基于 monaco editor 作为代码编辑的基础搭建IDE模块，负责整体UI界面的设计，利用postMessage打通与主平台的通信，实现边写代码边调试效果，此外还设计了一套内部的插件机制，实现了autoImport插件（import语句后对相应模块进行自动加载并触发代码提示）、transform插件（代码保存前将es6语法转换成es5语法），基于这套插件机制可以在不影响编辑主流程的基础上扩展出更多的自定义功能。
- 在公司的node服务平台上，利用memory-fs与webpack的能力，对模块化的脚本进行打包，最后将打包好的脚本回传到游戏平台上与素材script属性进行绑定。

CB优选商城三端（网页版 + 公众号 + 小程序）

电商商城三端的日常开发及维护

- 负责商城订单模块与支付模块，包括购物车、活动凑单列表、确认订单、订单列表与详情等复杂页面的开发迭代与组件封装，以高质量的代码产出保障商城主要购物的流程的平稳运行。
- 提出利用 yarn workspace 功能，抽取划分请求模块，数据模块等核心功能，供各平台项目调用，解决由多端开发造成的代码冗余、难以管理的问题，使前端团队开发效率加速近50%，开发质量也得以收敛。

活动小游戏 / H5的制作

- 负责新年红包雨小游戏的制作，用户参与量达到7w+，分享量达到2w+，活动期间引入订单金额100w+。引入精灵回收机制，解决安卓手机卡顿的问题，引入后，在安卓手机上运行帧率可保持在52fps以上，苹果手机可稳定在58~60fps。
- 负责CB四周年账单H5的制作，该H5上线后访问量达到10w+，分享量达到6w+，旧客回归量达9k+。难点在于为了兼顾安卓手机的体验，用间补动画模拟粒子的运动，通过传入起始坐标及例子扩散范围的参数，在规定范围内随机指定粒子的活动方向、大小及旋转角度等，营造出一个自然的粒子效果。