

张展铭个人简历

个人信息

姓名:张展铭

性别:男

出生年月:1993年1月12日

籍贯:广州

学校专业:广东工业大学 数字媒体技术

Email:tommy34012@gmail.com

github:<https://github.com/tommyZMZ>

npm:<https://www.npmjs.com/~tommyzmm>

Segmentfault:<https://segmentfault.com/u/tommyzmm>

Blog:<https://tommyzmm.github.io>

Steam:<http://steamcommunity.com/id/tommyZMZ/home>

英语水平:四级,能熟练通过科学手段阅读或书写英文

个人简介

目前是善良友爱的前端工程师一枚,三年以上的Web开发经验,有中型手机端HTML5游戏开发经验(约2W+行typescript和javascript),参与维护过中型规模的网站,对常用前端框架,前端开发技术,项目构建有一定的经验和独到见解;

能熟练掌握一定的Web前后端技术,日常关注最新前端技术资讯和发展,孜孜不倦提升个人的技术,参与并贡献过一定的开源项目;

拥有超强的学习能力,具备良好的沟通表能力及团队协作精神、有较强的主动性、责任心与执行能力,具备良好的分析解决问题能力。

技术能力

- 专注并热爱于Web前端开发,熟练掌握使用前端技术来搭建一个Web应用/网站,对于我来说代码只是作画工具;
- 熟练使用JavaScript开发程序,了解原生JavaScript以及框架和类库的使用,能熟练正确使用ES5、ES6各项特性,拥有React.js和Vue.js等前端技术开发经验;
- 对前端工程组件化、静态资源管理和项目构建有一定实践和认识;

- 熟练使用Node.js进行各种命令行工具，自动化工具开发，了解一定的单元测试知识;
- 利用搜索引擎（google、stackoverflow）解决问题能力MAX;
- 了解Canvas和WebGL等一定图形渲染知识，掌握常用canvas框架基本工作原理;
- Adobe Photoshop \ Adobe Illustrator \ MS Visio 80%~90% ;

个人经历

- 2011年进入广东工业大学数字媒体专业学习;
- 学习了美术和交互设计等专业课程，掌握一定审美和设计能力;
- 学习ActionScript3.0 并参与了一些学校和企业的项目一些Flash项目的开发;
- 然后转投Javascript，并且在接下来的过程中通过学习和工作不断进步;
- 2014年参加工作,担任前端工程师,先后从事手机端HTML5游戏开发，Construct2(HTML5游戏编辑器)(javascript)插件开发，网站开发维护，前端项目构建等前端工作;

作品

手机端HTML5二人斗地主游戏 TypeScript (微信)

HTML5斗地主游戏，本人参与了该项目前端部分的主要工作;

[easy-image-min \(Node.js CLI Tool\)](#)

简单的（基于Node.js）命令行压缩图片工具，轻松压缩文件夹里所有的图片;

之前单位的小伙伴压缩大量图片的时候用。因为是命令行工具所以比tinypng方便;

[git-template \(Node.js CLI Tool\)](#)

把一个github仓库作为种子项目的工具;

[babel-plugin-cook-string \(Node.js | Babel | 前端工程\)](#)

第一个写的Babel插件，预处理字符串，例如压缩html，!已经弃用，因为下面的babel-front-end-ify继承了这样的功能;

[babel-front-end-ify \(Node.js | Browserify | Babel | gulp | 前端工程\)](#)

Browserify Babel 插件, 集成了一些对前端工程有益的功能(依赖重定向, 模板文本预处理, 静态资源依赖, 懒依赖json ...);

适合配合gulp一起灵活使用;

[common-chunk-ify \(Node.js | Browserify | 前端工程\)](#)

提取Browserify打包过程中的公共模块，参考了factor-bundle和webpack的commonChunkPlugin;

但是更加灵活，而且避免了污染全局环境的require字面量;

[Alcedo\(翠鸟\) TypeScript | canvas](#)

一个基于TypeScript的HTML5游戏框架

[Demo演示](#)，亮点是使用了DOM作为游戏UI，而canvas负责渲染游戏场景;

毕业设计，算是阅读Egret和Pixi源码以后的心血来潮之作;

[OpenGL-SPH-fulid \(OpenGL | C++\)](#)

演示地址：<http://www.bilibili.com/video/av627760/>

大二，游戏图形开发选修课100分之作;

如果要编译的话除了OpenGL的库之外还要引入freetype，环境VC++2010;

[tommyGL_Lab_Type3 \(OpenGL | C++\)](#)

学习Win32时搞的OpenGL学习框架，没继续搞了，好像会花屏，反正别编译运行！

[PinCircle2 \(ActionScript3.0 | Starling\)](#)

学习Starling和Adobe AIR写的手机端打砖块游戏，课程设计;

[AircraftMesumDemo \(ActionScript3.0 | Away3D\)](#)

大三学习Away3D(ActionScript3.0 的一个3D框架)时写的demo;

[更多作品...](#)

业余爱好

- 绘画
- , (去) 图书馆学习
- , 爬山 (白云山)
- , 羽毛球
- , steam

License

BSD License