

个人简历

- 刘明，男，1989年生
- 手机号码：15108312884
- Email: 200551310@qq.com
- 教育经历：大专（计算机网络管理专业）
- 工作经验：7 年
- 求职意向：Android 开发相关职业

工作经历

1. 2019/06—2019/10：四川卓信优品科技有限公司 I Android 高级开发工程师
2. 2017/12—2019/03：北京猫头鹰汽车有限公司成都研发中心 I Android 高级开发工程师
3. 2015/03—2017/12：文轩在线电子商务有限公司 I Android 高级开发工程师
4. 2013/03—2014/10：成都当乐科技有限公司 I Android开发工程师
5. 2011/10—2013/03：深圳天源迪科信息技术股份有限公司 I Java 软件工程师

专业技能

- 熟练使用 Kotlin 编程语言进行 App 开发，熟悉 Kotlin 协程、高阶函数、反射、注解、泛型等编程特性。
- 熟练使用 RxJava, Retrofit、Glide、Okhttp 等第三方开源类库，及其组件各自的区别、优缺点。
- 熟悉支付、地图、消息推送等第三方开放 SDK，并具备对其二次封装的能力。
- 熟悉 Android 组件化、动态路由、动态化，并对组件化、动态化有独到见解。
- 熟悉 MVP、MVVM、响应式设计模式，并了解其各自的优缺点。
- 熟悉 Android 自定义控件开发，熟悉事件分发机制、UI 绘制原理、屏幕适配技术，并对列表页卡顿优化、布局优化有自己的实践经验。

- 熟悉 Android 性能优化，并对启动优化、稳定性优化、布局优化、瘦身优化有过相关的实践。

项目经历

本人工作过程中全程参与项目数量10+，熟悉各类型商业 App 的开发，负责的主要项目如下：

1.重庆智慧交通 App（2019/06—2019/10）

项目简介：基于腾讯 LBS 服务与大数据分析平台的导航类 App，能够在 App 上预览博览活动相关讯息，能够进行博览会停车场预约、室内导航、驾车导航、步行导航等功能。

工作描述：

1. 负责整个 App 的研发，项目以 Google 最新的技术规范为指导，采用 Kotlin 语言进行开发，使用了JetPack中的LiveData、ViewModel以及Room 作为核心架构组件。
2. 在项目开发阶段，通过自定义 Gradle 配置，调整 As 内存大小等方式优化加快了 Gradle 编译速度，提升了开发效率。
3. 在项目测试阶段，通过引入 stetho、LeakCanary、Blockcanary、Epic 等测试监控库，方便开发调试以及监控 App 的内存、主线程卡顿情况。
4. 使用了 Kotlin Anko 库用来替代 ButterKnife 等传统依赖注入类库，并在一些界面使用 Anko DSL 来编写布局，大大提升了布局性能。
5. 使用了 dsbridge 作为混合开发框架，方便了 Android 与 Web 端进行各种数据以及协议交互。
6. 使用了 ANR-WatchDog 框架，对线上的 ANR 现象进行了监控。
7. 使用了 X2C 框架，它通过编译时注解将 xml 转换为 java 文件，提升了布局性能。
8. 对于文本渲染，使用了 Facebook 的 TextLayoutBuilder，加强了复杂文本时 TextView 性能不佳的情况。
9. 使用了 微信 mmkv 组件，用来替代臃肿的 SharedPreferences，大大提升了 App 进程数据共享性能。
10. 对于腾讯地图、驾车导航、步行导航等关键的第三方组件的使用 Api 进行二次抽象封装设计，使其具备很低的依赖性，当把这些地图组件进行替换成其他厂商地图的时候，不会影响 UI 层的逻辑。

2. 车悦宝 App (2017/12—2019/03)

项目简介：一款车载音频娱乐软件，集成了包括喜马拉雅、太合音乐、蜻蜓FM等平台的诸多资源，让用户能够通过语音让手机与车机之间进行LBS、场景资讯、音频等智能交互。

工作描述：

1. 负责语音识别、车机交互等核心功能的研发，对项目中的关键技术问题，比如USB通信协议的传输、语音识别、Android录屏、视频帧率控制等技术难题进行攻关解决。
2. 项目采用了 ScreenMatch+Dimens 的方式进行通用的屏幕适配，对于异形屏和全面屏按照官方文档进行严格适配。
3. 项目采用了通用组件化设计，将整个项目拆分成了多达数十个组件，比如基础组件就有 Base 公共逻辑组件、图片加载组件、音频加载组件、网络请求组件、基于 jobServices 的保活组件、Update 下载更新组件、share 第三方分享组件、common 公共 UI 组件等，然后通过 Arouter 进行统一跳转管理，消除了 App 中存在的合理的依赖，让整个 App 可扩展性更强，结构更合理。
4. 项目采用了三层架构设计（视图层、交互逻辑层、数据逻辑层），采用了 MVP 模式进行开发，保证了层与层之间的隔离。并对于 Fragment 等常用组件，进行懒加载封装设计，实现了数据的懒加载。
5. 采用 AOP 和 Hook 的方式对项目中的耗时操作进行统计，
6. 对于图片加载组件、网络请求组件、第三方分享组件、语音识别组件等基于第三方框架的组件，皆采用了抽象化配置设计，当把这些第三方框架替换成其他框架时，能够做到不影响视图层。
7. 为了保证用户良好的操作体验，在项目中采用了多重容灾方案，首先 App 使用了热修复方案，并配置了相应的可监控、灰度、回滚、清除手段，保障了热修复技术的高可用和高成功率。其次，项目使用了安全模式技术，当 App 在短时间出现多次重大崩溃现象，但无法热修复的时候，App 自动进入安全模式，将 App 目录下的所有相关信息和缓存进行清除，让 App 恢复到初始安装时候的状态。
8. 在测试阶段，搭建了基于 Jenkins 的持续化集成打包平台，实现了自动化构建测试打包 Apk，并在打包后自动将构建的版本打包上传到蒲公英等测试平台，方便版本的快速迭代与测试。

3. 九月读书 (2015/03—2017/12)

项目简介：新华文轩旗下的电子书阅读软件，拥有海量电子书资源，支持Epub/Pdf/Txt等多种阅读格式，同时提供诸如字体调节、护眼模式、翻页手势动画等个性化阅读设置。

工作描述：

1. 负责九月读书客户端及相关延伸的其他电子书项目的研发及技术支撑。作为核心开发人员，负责把控客户端的技术选型、核心架构，同时对研发过程中的关键技术问题进行攻关解决。
2. 引入了组件化机制，通过它分层解耦了电子书阅读底层技术，能够让阅读组件在多个电子书项目中快速引用，极大提升了新项目的开发效率。
3. 项目集成了 `okhttp+rxjava+retrofit+glide` 等主流开发库，并对其做了一定封装，能够快速运用到其他项目当中。
4. 对于项目中的微信、支付宝、QQ、微博等多个第三方社交平台进行抽象封装，让项目只需 10 行代码即可完成第三方登录和支付功能。
5. 使用了 Google Protobuf 作为传输协议，用来替代 Json 协议，并编写了相关的 Gradle 自动编译组件，让项目在进行 Protobuf 开发的时候更为便捷。
6. 引入了 Gradle TinyPngPlugin 图片自动编译插件，能够在项目中自动对项目图片进行格式压缩，很大程度节省了 Apk 的大小。
7. 通过对 Apk 组成的分析，对 Apk 进行混淆、第三方库统一、冗余资源处理、资源混淆等手段，减小了 Apk 大小。
8. 在项目中引入了插件化、热修复机制，对于小版本出现的崩溃和不良体验问题进行快速修复，提升了用户的感知体验。
9. 采用自定义的统一跳转中心，并经由服务器配置，当出现业务异常时，可以通过服务器快速下发，将某些业务模块替换成 HTML 网页模式展现。
10. 对于网络请求，采用了 MAA 加速，并对网络请求质量进行监控，对于接口的请求耗时、成功率、请求次数、错误码都进行内部统计上传，为 App 的网络预警功能提供了数据支撑。

4. 当乐游戏大师、游戏修改器（2011/10—2013/03）

项目简介：为玩家提供全方位的游戏辅助工具，包括单机游戏存档、安装包管理、数据包管理、内存优化、截屏、账户快登、单机游戏修改等功能。

工作描述：作为项目主力研发人员，参与当乐游戏中心、当乐游戏修改器、当乐游戏大师等产品的研发。负责应用层的大部分功能开发，由于工具类应用场景的特殊性，使个人在 Android 系统保活、静默安装，系统浮窗，系统截屏，换肤，系统优化清理等方面有更多的一些接触