

# 叫天笑的个人简历

---

## 个人信息

- 叫天笑 / 男 / 1990年
- 籍贯：湖南株洲
- 学历：本科 / 湘潭大学 / 电子信息科学与技术专业
- 工作年限：4年
- Github: <http://github.com/ttian99>
- 

## 联系方式

- 手机：13266814898
- Email: [jiaotianxiao@qq.com](mailto:jiaotianxiao@qq.com)
- QQ号：176553611
- 微信：jiaotianxiao

## 工作经历

### 深圳市麟云科技公司-**Html5**项目组前端负责人（2017年4月-至今）

#### 全民牛达人项目

- 全民牛达人项目是采用cocos-creator游戏引擎开发的房卡模式的斗牛游戏，运营于微信公众号内。
- 负责搭建前端项目整体框架，指定项目的开发计划和开发进度表。
- 采用JavaScript语言的ECMAScript 6标准来开发，eslint插件来做语言规范检测，其中遇到过cocos-creator对ECMAScript 6的新特性支持不完全，加入babel-polyfill模块来支持。
- 负责接入微信js-sdk，实现微信登录和微信分享功能。
- 通过这个项目的开发，提炼出了1个项目框架模板[creator-es6-start](#)，以便于后续开发新项目复用。
- 总结了cocos-creator的开发过程中的问题[creator踩坑指南](#)，提供给其他开发同学参考。
- 项目体验地址：<http://119.23.154.14/bullfight/>

### 深圳市乐天成科技公司-**Html5**游戏开发（2014年11月-2017年3月）

#### 1.来消星星的你项目

- 来消星星的你项目是用cocos2d-html5引擎开发的点击消除类游戏，在QQ空间玩吧平台注册用户超过1000万。
- 负责游戏前端界面的搭建，如：关卡选择页面，游戏排行榜等；封装部分常用的组件类，如：常用按钮类、音频管理类等。
- 负责各渠道和平台的接入打包，利用gulp工具构建了打包工具脚本[gulp-tasks](#)，实现了图片资源压缩，小图合并为大图，脚本压缩与合并，多渠道和多平台打包等功能。
- 负责项目上线后的运营维护，新功能和需求的实现。为了提升并发承载量，同时统一技术栈，协助主程重写后端服务器，将原来的Java+Redis架构改为nodejs+mongodb架构，新的服务器框架可将每个协议

对应于1个js文件，易于维护和接入拓展，大大降低了时间成本。

- apk体验下载地址：<http://sj.qq.com/myapp/detail.htm?apkName=com.zeusky.star>

## 2.雀悦麻将项目

- 负责游戏项目框架的搭建，采用了cocos2d-js引擎和ES6语言标准。并且利用webpack工具合并压缩js文件。
- 负责游戏场景界面和游戏逻辑的实现。
- 接入微信登录和环信语音功能。

## 其他参与开发的项目

- 消除类游戏：厨侠小破孩、蜡笔消消乐、收藏马未都。
- 休闲类游戏：棒游记
- 棋牌类游戏：新中国象棋（QQ游戏）、五子棋（QQ游戏）

## 深圳市盛元半导体公司 测试工程师（2013年9月~2014年10月）

主要负责半导体产品测试系统的搭建和测试程序的编写，以及统计和分析产品测试数据。

## 技能清单

- 开发语言：JavaScript/Java/NodeJs
- 游戏开发：Cocos2d-js/Cocos-Creator
- 版本管理工具：Svn/Git
- 常用工具：TexturePacker/TiledMap/BMFont/Spine
- 前端工具：Gulp/Webpack/SaSS/LeSS
- 数据库相关：Mongodb/Redis/PostgreSQL
- Web开发：ReactJs
- 常用第三方类：lodash/moment/http-server/mobx
- 常用框架：Express/Bootstrap/Amazeui/Ant-Design

## 个人评价

- 我对自己的定位：主攻Html5游戏，同时加强其他方面的知识和技能储备。
- 我的优势：热爱技术,自学能力强,有良好的自我认知。
- 我喜欢逛的社区：开发者头条、infoQ、cocos中文社区、
- 我的爱好：各类游戏必不可少，爬山、打篮球。