

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
- 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扑克牌游戏，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。
- 负责接入微信登录和利用微信js-sdk实现语音聊天功能。
- 通过这个项目的开发，提炼出了1个项目框架`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

- 负责公司游戏前端界面的搭建，采用cocos-js游戏引擎，封装部分常用的组件类，如：常用按钮类、音频管理类等等。
- 负责各渠道和平台的接入打包，利用gulp工具构建了自动化打包脚本`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，多渠道和多平台一键打包等功能。
- 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+mogodb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cocos-js引擎和ES6语言标准。并且利用webpack工具构建项目，同时使用webpack-dev-server开发服务，并且通过一个 socket.io 服务实时监听它们的变化并自动刷新页面。构建一个静态的web服务器，可以预览游戏，同时利用socket.io能监听资源的变化，并且自动刷新浏览器页面，提高了游戏开发和调试的效率。
- 负责前端游戏场景界面和游戏逻辑的实现。采用了数据驱动原则，引入第三方状态管理库mobx，利用其状态更新机制，当监视的数据有变化时，依赖于监视数据的UI，可以通过mobx.autorun的自动触发获得更新。这样可以减少许多事件的监听和发送等处理，简化了游戏结构。
- 接入微信登录和环信语音功能。

3. 其他项目

- 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：帮游记、比翼双飞
- 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/Lua/Java/NodeJs
- 游戏开发：Cocos2d-js/Cocos-Creator/HTML5
- 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/html/css
- 常用第三方类：lodash/moment/http-server/
- 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。
- 我的劣势：非科班出身,没有科班同学对算法的熟练掌握。
- 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。