



杨强 / 男 / 30



沈阳工程学院 / 通信工程 / 本科 / 2016年毕业



17398081021 微信同步



17398081021@163.com



NinJa4270



博客



NinJa427 粉丝570+ 浏览量77k

专业技能

- Vue uniapp 技术栈 项目20+, 深入了解 Vue2/3源码 以及 js 特性。
- 熟悉常见的优化方式, 对 webpack/vite/rollup 等工程化有所实践。
- 熟练使用 TypeScript Vitest 开发提升项目可维护性。
- 熟悉 Egg/Express/Canvas/Threejs/可视化

工作经历

- 杭州水母智能科技有限公司 (2022.3 - 2022.9) 高级前端工程师 (6个月 裁员)
- 杰能科世智能安全(杭州)有限公司 (2021.3 - 2022.3) 前端工程师 (1年 主动离职)
- 熊客云计算(杭州) (2019.4 - 2021.3) 前端工程师 (2年 主动离职)

项目经历

- 智能包装 (2022.4-2022.6)
 - 项目描述: 为B端用户提供 QA 的形式生成智能的包装模型。
 - 项目背景: 包装线独立, 从h5页面分离, 重构小程序。
 - 项目职责:
 - 负责核心的提案/详情模块等模块开发。
 - 使用 node 开发了自动化打包脚本及配置 jenkins 。
 - 为了展示立体的包装效果, 使用 canvas 配合其 globalCompositeOperation 属性进行补光/模型/背景贴图, 使其具有 2.5D 展示效果。
 - 列表页左右滑动卡片 sweeper 存在性能瓶颈, 大于50个卡片就会出现卡断, 解决方案就是通过 虚拟列表 实现缓存。并通过 canvas 的 离屏渲染 提升渲染速度。
 - 项目业绩:
 - 不同于 web端 测试, 小程序不依赖服务器, 发包需前端打包后测试, 为了统一测试流程, 降低沟通成本, 极大提升前端的开发效率, 可行性评估后, 抽离出脚本用于其他小程序中。
 - 相比以前包装的2D贴图形式, 转为立体效果。
 - 有了虚拟列表后, 随着内部模版的增加, 不再像以前为了性能而控制在20个包装样品, 从而让用户有更多的选择。
- 基础工具库 (2022.7-2022.9)
 - 项目描述: 不依赖任何库, 可应用于任何JS平台的基础工具。
 - 项目背景: 为 2d编辑器 赋能, 提前开发模块, 为编辑器提供即插即用的基础库
 - 项目职责:
 - 主导项目从0到1, 负责项目搭建, 及进度把控。
 - 为了增加项目的灵活性, 可单独打包单独发布, 学习 vue3 的模式, 使用 pnpm workspace 搭建

monorepo。

- 为了增加项目的健壮性及可维护性，渲染使用 pnpm 保证本地开发环境统一，使用 TypeScript/EsLint 进行静态检查，引入 git hooks ,使用 prettier 检查保证组内代码风格统一，使用 git hooks 规范 commit ，并首次引入了 Vitest 进行单元测试。并将整体项目搭建留存文档。
- 负责 吸色/格式转化/裁剪 等功能模块开发，以及 文字特效 模块的 dom排版 功能模块开发
- 图片格式转换的需要经过大量计算操作，并且应用场景并不确定，因此工具也开发了 web worker 的使用方式的版本。
- 文字特效模块的 dom 排版使用基于 contentEditable 实现，因为文字特效是需要基于单字符实现效果，因此通过 getSelection/Range 计算光标位置，动态处理输入文本拆分为单标签形式，并通过 compositionstart/compositionend 事件解决了中文输入法造成的bug。

◦ 项目业绩：

- 每一个功能可单独打包输出使用。例如图片格式转换工具，提供给前端团队使用将二进制文件转为 webp 。
- 提前开发后编辑器项目的功能点，加快编辑器项目的进度。

● 图形编辑器 （2022.7-2022.9）

◦ 项目描述：用于公司设计团队进行模版打标，B端用户编辑已生成的包装样式。

◦ 项目背景：需要接入文字特效，需要其他渲染能力，耦合度高越来越难以维护。因此进行重构。

◦ 项目职责：

- 参与编辑器核心部分的架构设计工作。
- 包括 redo/undo 的功能及调用方式的设计，提出使用 Command模式 配合调用栈进行 redo/undo 操作。
- 对渲染层的抽离重新设计。降低对 fabric.js 的依赖程度，方便后续迁移及自研的渲染引擎的加入。通过 Factory工厂函数 ，以及使用 implements 规范渲染层各模块类的编写。

◦ 项目业绩：

- 老版本使用的是保存 JSON ， redo/undo 时进行全量更新。重新设计后，可以抽离操作命令进行注册，保证库代码在一个沙箱中，只对外暴露命令列表，用户不再可以使用原型方法进行操作。当一个完整包装方案显示时，一个 redo/undo 的更新从5s到可以忽略不计。
- 对于渲染层，对外提供统一的渲染方法，保证渲染引擎层的耦合度。可以无负担的切换各类 canvas库 。

● 公共安全出入口控制监管系统 （2021.5-2022.3）

◦ 项目描述：基于 高德地图/AntV/Echarts/Threejs 的物联网可视化平台。为政府及公安单位安全出入口提供数字化管理能力。

◦ 项目职责：

- 负责项目的框架搭建，任务分配及，对3D能力地图上的应用调研。
- 实现主题切换功能，通过 scss/mixin 打包出2套样式，通过外层设置原生属性实现主题切换。
- 进行响应式适配，通过 postcss 插件通过配置自动将px转rem，以及配合全局fontsize/flex布局实现响应式。
- AntV在使用 threeRenderService 图层时，在使用着色器/图片时触发响应式会发生变形，通过 issue/查看文档并没有解决问题，可以通过 onResize/debounce 去调用该方法, 后续在源码中找到解决方法给给予社区反馈。

个人项目经历

- **博客** **视频地址** 基于 `egg/Vue/Nuxt` 实现的全栈博客管理系统，包括前后台/服务端/部署运维等，并录制视频发布b站。
- **疫情可视化** **视频地址** 基于 `Threejs/Antv/Vue/Echarts` 实现疫情统计的可视化平台，并录制视频发布b站。
- `mini-vue3/mini-vue2` **仓库地址** 实现了vue2/3的主流程的简易版。
- `vscode-auto-add-trycatch` **下载地址** 基于 `@babel/parser` 的 `vscode` 插件，可自动对 `await` 添加 `try catch`。
- 其他：mini-UI组件库、爬虫、`cli` 脚手架、`mini` 编译器等