

娄涛



13794458867 | leafcutter-ant@qq.com | 男 | 生日：1986/06

深圳 | 在职-月内到岗 | 10年以上工作经验 | 求职意向：Android | 期望薪资：面议

个人优势

熟悉C、CPP嵌入式开发，Android开发以及华为、小米等平台快应用开发。熟悉java、python、JavaScript等语言。熟悉unity、cocos等各类游戏引擎，熟悉Android和上位机通信机制。熟悉MVX 框架设计，熟悉使用ASM、自定义Gradle插件实现AOP编程。

教育经历

湖南文理学院 本科 网络工程 2006 - 2010

工作经历

湖南时变通讯科技有限公司 2020.12 - 至今

Android

内容： 2020.12-至今：架构师， Android高级工程师

一、负责安如氏APP 框架设计、开发

内容：

1. 使用rxjava2 + retrofit2 + gson + okhttp 实现网络框架以及API接口数据缓存；
2. 使用databinding + livedate + viewmode 实现Mvvm 设计模式；
3. 使用room + mmkv + sharepreference 实现数据仓库；
4. 使用Groovy 实现Gradle 插件以及事务，配合ASM 实现日志和方法执行时间输出，为APP性能优化提供数据支持；
5. 使用SOCKET 实现局域网内智能家居TCP 通信；

二、负责稳流电源项目开发

内容：

1. 使用NDK 编译实现Android 和 上位机 串口 TCP通信，以及通信数据组装和解密拆分；
2. 使用Rxjava 实现数据定时分发，以及数据背压处理；
3. 使用livedata 实现数据展示和输入；

4. 使用SCOKET实现TCP

湖南艾瓦特网络科技有限公司

2018.02 - 2020.12

开发部 Android

内容： 2018.02-2020.12： 客户端经理， Android高级工程师

负责仿品广告买量项目、 咨询项目、商城项目的项目管理，制定开发计划

2018.02 - 2020.12： 负责仿品广告买量项目：仿品APP开发，广告SDK开发和维护；

2018.07 - 2020.12： 负责咨询项目：MVVM模式，模块化框架设计，开发和维护；

2018.09 - 2020.12： 负责商城项目：实现 MVVM模式、模块化框架设计， 开发和维护；

深圳市中手游网络科技有限公司（奈斯达克、港股上市游戏公司）

2011.07 - 2018.02

技术中心 高级工程师

内容： 2011 年到2013年： C/CPP 开发工程师

1. 负责MTK 和 SPRD 平台下 2503、6260等芯片手机系统二次开发、烧录，测试；

2. 负责视频、订阅、小说等各类SP业务接入，以及业务模块开发；

3. 负责使用CPP 在ARM 编译器下，功能机 SP 计费SDK 开发；

2014 到2020.01： Android 高级开发工程师、 Python高级开发工程师， Java工程师

1. 从事中手游Android游戏账号计费SDK大陆、台湾、海外版本开发以及维护；

2. 从事华为、小米等平台快应用SDK 开发以及维护；

3. 从事公司自有渠道Android 广告SDK开发以及维护；

4. 2015年起担任客户端高级经理，负责客户端成员任务分配，技术选型，以及项目框架搭建等工作；

5. 负责使用java 进行公司游戏CPS 长短链分包平台项目开发以及维护，；

6. 2016年起负责广州分公司和卓星分公司Android SDK 的维护；

7. 负责融合SDK开发和维护，负责融合SDK 反编译出包PYTHON系统的开发和维护；

8. 负责使用java 和javascript 进行H5 页游SDK开发以及维护；

9. 负责cocos，unity、h5等各类引擎游戏对接各类SDK；

业绩： 1. 多次获得中心S级员工评价，以及铂金奖；

2. 接入各类游戏超百款；

3. 接入和维护发行渠道sdk 超50家；

深圳市东方华信科技有限公司

2010.06 - 2011.07

开发部 C++ 工程师

内容： 2010至2011年: CPP工程师

1. 负责从infomix, orcale、db2 数据库中收集数据进行数据报表;
2. 负责USB 驱动开发, 监听USB拔插和输入事件;
3. 负责Windows 系统MFC 框架下, 软件界面开发;

业绩： 1. AS400项目顺利在商业银行,交通银行等上线使用

项目经历

Wawoo资讯项目 Android高级工程师

2018.07 - 2020.12

内容： Wawoo资讯项目：是一款面向全球的资讯APP，通过爬取油管，Facebook 等海外内容APP，提供各类资讯，并在资讯中展示广告获取收益。

1. 项目使用MVVM 设计模式，采用databinding、viewmodel、lifecycl、room等jetpack技术实现数据、控制逻辑、和界面分离以及数据和界面的生存期保持统一；
2. 项目使用多模块开发方式，分为base、common、main、login、news等模块，方便团队协作开发，以及代码的重用；
3. 项目使用路由进行跨模块页面跳转和跳转拦截，使用Hilt 进行依赖注入实现模块间解耦；
4. 首页实现viewpager 嵌套，以及viewpager嵌套Tabview，解决首页viewpager 和 banner 的左右滑动冲突，解决viewpager和TabLayout 的滑动冲突；
5. 实现viewpager上通过setUserVisibleHint方法实现Fragment懒加载问题；
6. 使用Livedata 实现livedatabus，并实现粘性事件和非粘性事件；

Waaza 商城项目 Android高级工程师

2018.06 - 2020.11

内容： Waaza 商城项目：该电商项目主要面向东南亚，提供给类折扣和特卖商品。

1. 项目使用MVVM 设计模式，采用databinding、viewmodel、lifecycl、room等jetpack技术实现数据、控制逻辑、和界面分离以及数据和界面的生存期保持统一；
2. 项目使用多模块开发方式，分为base、common、main、login、mall等模块，方便团队协作开发，以及代码的重用；
3. 项目使用阿里路由进行跨模块页面跳转和跳转拦截，使用Hilt 进行依赖注入实现模块间解耦；
4. 首页实现viewpager 嵌套，以及viewpager嵌套Tabview，解决首页viewpager 和 banner 的左右滑动冲突，解决viewpager和TabLayout 的滑动冲突；
5. 实现viewpager上通过setUserVisibleHint方法实现Fragment懒加载问题；
6. 使用Livedata 实现livedatabus，并实现粘性事件和非粘性事件；
7. 实现recycleview 的吸顶，以及recycleview 和tablayout的双吸顶实现；

8. 解决viewpager + fragment多重嵌套，导致fragment 在横竖屏旋转，低内存时，销毁重建导致崩溃的问题；
9. 使用viewpager2 重构项目框架，实现懒加载等功能，使性能更优秀，在低内存时表现更优秀；
10. 项目使用rxjava2 + retrofit2 + gson + okhttp 实现网络框架，使用java Type接口实现数据对象的转换等；
11. 使用独立进程实现快速响应Webview，避免在webview 中出现异常后，影响主进程；

仿品广告买量项目 Android 高级开发

2018.02 - 2020.06

内容： 仿品广告买量项目：该项目是构建大量APP 应用，通过集成Facebook， admob 等海外广告SDK，在用户使用应用时展示广告获取收益。

1. 负责广告项目的项目管理，制定开发计划，搭建开发框架；
2. 负责仿制应用选品以及开发：实现相册、秘密文件、日记、日历，涂色等APP；
3. 负责Facebook， admob 等海外SDK接入；
4. 项目大量使用kotlin、viewbinding、协程等技术，加快APP开发；
5. 负责使用workmanager、守护进程等方式实现进程保活；

业绩： 该项目持续 6个月，每月每人出4款不同类型的APP，涵盖涂色游戏，相册，魔法相机，日记，日历，秘密文件等类型

快应用SDK项目 JavaScript 工程师

2017.06 - 2018.02

内容： 快应用SDK项目：该项目主要是为了各类H5游戏快速开发小米、华为等硬核平台的快应用程序而开发

1. 负责基于Node.js 实现快应用SDK开发和H5游戏接入；
2. 负责根据配置实现快应用登录，支付，角色升级等事件上报数据中心，以及热云等提供统计的第三方；
3. 负责管理包名配置，签名，以及图标配置等；
4. 负责Python 实现自动化打包

业绩： 大天使之剑在华为、小米等渠道上线

融合SDK项目 高级工程师

2017.05 - 2018.02

内容： 融合SDK项目：该项目主要是为游戏CP提供渠道sdk接入的快捷方式，游戏接入融合sdk后，通过Python 脚本反编译APK，插入各个发行渠道sdk，从而实现一次打包，多个渠道发行的目的。

1. 负责使用python语言实现 Android apk包体反编译、资源文件编译、java文件编译、smil文件代码插入、回编、V1V2签名等；
2. 设计融合SDK框架，确定统一接口，使用代理模式等设计模式实现在反编译回编后，动态调用相关渠道SDK接口；
3. 负责融合SDK抽象代理层、渠道抽象层以及测试渠道SDK 3层框架实现，真实模拟游戏登录，支付等行为；
4. 负责Python实现渠道定制化插屏，icon自动添加角标，渠道标识等个性化数据服务；
5. 负责实现根据游戏配置，将热云等第三方统计SDK以及调用代码，加入APK包体中；
6. 负责渠道SDK 维护和更新；

7. 负责解决游戏接入以及反编译打包过程中，代码冲突等问题；

业绩： 接入50多家网络发行渠道SDK；为20多家游戏厂商提供便利；累计出包 2千多次

CPS分包系统项目 Java 工程师

2016.06 - 2018.02

内容： CPS分包系统项目：该项目主要是为了解决应用在各个渠道发行时，提供不同的下载链接和对应的渠道包体

1. 负责使用Java + struct2 + spring + MySQL 搭建CPS 分包平台；
2. 负责使用filter + xml 实现账号权限管理功能实现；
3. 负责多线程调用压缩工具，批量压缩修改文件，重新签名Android APK 文件；
4. 负责将生成的包体推送到CDN相关目标文件夹下，并生产相关推广链接；
5. 负责任务调度，将任务完成时，把任务完成情况，任务生成链接通过邮件发送给相关人员；

H5 页游SDK项目 Android开发工程师

2016.03 - 2018.02

内容： H5 页游SDK项目：该项目是为了方便H5 游戏，或者以白鹭等引擎开发的游戏，在各类Android发行平台APP商城上架进行研发的，该项目较于快应用能更好的在APP 商城获取资源位，较于传统应用项目可以大量减少用户下载时间

1. 负责基于腾讯X5 浏览器内核开发，实现JavaScript API接口，使H5游戏通过调用，调用渠道原生API；
2. 负责页游SDK 整体框架设计，通过JS 实现页游和融合sdk桥接，从而接入渠道SDK；
3. 负责管理包名配置，签名，以及图标配置等；
4. 负责Python 实现自动化打

业绩： 大富翁、轩辕剑等游戏上线

中手游游戏账号计费SDK项目 Android高级工程师

2014.02 - 2018.02

内容： 中手游游戏账号计费SDK项目：该项目实现从2014年开始，历经3个版本重构，多个子版本同时运营，涵盖大陆、台湾、海外SDK，支持国际化语言，支持阿拉伯RTL 布局，有接入包括微信、QQ、google、Facebook等第三方登录，接入包括银联、微信阿里、京东、Google、paypal等支付。

1. 2013 起负责维护sdk，2015年开始负责SDK 框架设计，开发和维护；
2. 负责通过java 反射，代理模式实现第三方登录和支付的灵活配置接入；
3. 负责NDK开发实现数据加密信息安全存储；
4. 负责使用线程池和多线程方式上报游戏角色事件和日志事件；
5. 负责使用AssetManager + ResourcesManager + LayoutInflater + java observer 实现从assets 文件夹中加载不同布局，实现布局换肤（非更换主题样式）效果；
6. 使用URLConnection + Gson + rxjava 实现网络框架；
7. 负责cocos + unity 引擎接入SDK 的中间件开发；
8. 解决DNS 污染导致解析IP 失败问题；
9. 解决网络加速服务开启后，以为实际服务器和加速服务器IP变换导致HTTPS 获取证书失败，导致网络链接失败问题；

10. 负责无权限需求实现浮窗按钮功能；

水族馆项目 Android工程师

2014.07 - 2014.11

内容： 水族馆项目： 该项目是一个水宠爱好者社区， 用户可以点评、晒图、交友以及发表日志。

1. 接入环信即时通信sdk，实现用户间交流沟通， 以及实现消息推送
2. 实现添加好友、关注帖子、关注博主
3. 使用recycleview 仿QQ空间评论功能，实现论坛评论回复，
4. 使用线程池，获取图片大小后，实现多线程图片断点续传；
5. 自定义List, 实现列表head、foot、条目滑动删除等功；
6. 接入QQ， 新浪微博登录等；

业绩： 个人独立完成

AS400银行数据安全监控项目 CPP 开发工程师

2010.06 - 2011.07

内容： 该项目是公司承担商业银行、建设银行安全运维的一部分，该软件负责监听银行内，各电脑物理事件，以及数据变动，判断电脑用户的行为是否在权限和安全范围内，输出各个时间段，用户操纵行为事件，以及设备存储的数据变动。在发现异常时，进行报警。

1. 本人负责在windows 设备启动时，在USB 驱动内注入钩子（HOOK），将用户行为上报安全分析程序，根据分析程序分析结果进行USB 接口禁用，弹出等行为。
2. 本人负责报表模块，即使用SQL 从Infomix， DB2, Oracle 数据库中（银行很多服务设备运行时间比较久，数据库比较古老），导出月度，季度，年度报表等，也可以根据用户输入的条件导出水晶报表等；
3. Windows下，AS400 界面开发，实现树形层级收缩列表，实现设备状态可拖动列表，根据代理模式设计，工厂模式等设计模式实现模块加载方案；

资格证书

大学英语四级 软件设计师