

# 李俊

## 7 年 android 开发经验

### 求职意向: Android 工程师

📅 31 岁

♂ 男

☎ 183 2078 6461

✉ 921013296@qq.com

## 个人技能

- ◆ java 基础扎实, 熟悉常用的数据结构及算法。了解泛型, 反射, 自定义注解及其原理, 多次使用常用的设计模式重构代码。
- ◆ 熟练掌握 JVM 原理, 多线程(synchronized, volatile, 原子操作 CAS, 线程锁 AQS)原理, 反射, 动态代理以及对 ClassLoader 热修复有比较深的理解
- ◆ 精通自定义 View, 熟悉 View 绘制流程, 能利用事件分发原理解决 UI 交互问题
- ◆ 对内存优化, 性能优化有一定的调优经验
- ◆ 掌握网络编程以及 TCP、UDP 等相关知识
- ◆ 了解 Framework 层源码及其原理
- ◆ 熟练掌握 RxJava2/okhttp/retrofit/Glide 等第三方架构的使用和原理
- ◆ 熟练使用 MVC/MVVM/MVP, 熟悉组件化 Arouter, 插件化等安卓架构, 有实际的架构搭建经验
- ◆ 熟练掌握 C++, 有 Android NDK 开发经验以及音视频相关的开发经验

## 工作经验

|                   |               |            |
|-------------------|---------------|------------|
| 2020.8-2022.03    | 天津长城共享汽车有限公司  | Android 开发 |
| 2018.12 – 2020.05 | 升学教育          | Android 开发 |
| 2015.03 – 2018.10 | 深圳市点嘀互联网络有限公司 | Android 开发 |

## 项目经验

2020.8-2022.03

欧拉记录仪

### ◆ 项目描述:

欧拉记录仪 APP 是一款连接硬件 XB3, 包含 WiFi 连接、指令下发 (信息获取、升级、拍照、音量控制等)、直播回放、音视频合成等。

### ◆ 责任描述:

架构设计、需求跟进、页面 UI 与逻辑功能的实现、性能优化

### ◆ 技术要点:

#### MVP 搭建 app 框架

采用 MVP 模式将 Activity 中的业务逻辑全部分离出来, 让 Activity 只做 UI 逻辑的处理, 所有跟 Android API 无关的业务逻辑由 Presenter 层来完成, 降低了耦合度, 使得层级职责更加明确。

#### 网络模块

基于 retrofit+rxjava+okhttp 进行了二次封装, 构建了初始化 Retrofit 工具类的基类 NetWorkApi, 内部对

OkHttpClient 进行初始化并配置了相关的拦截器，避免了重复创建 Retrofit 实例以及重复配置属性。

将拦截器的具体实现交由子类，业务开发者只需要继承并在指定的方法实现特定的拦截处理，即可将请求头，参数等进行动态配置。

封装了 BaseObserver 来处理服务器响应以及响应数据的基类 BaseResponse，使得业务开发者只需在使用的时候添加自己对应的接口和 Bean，调用方便简洁。

### 性能优化

通过 Systrace+TraceView 工具来对应用程序进行冷启动分析，定位到具体的代码，在 Application 的中初始化操作移到新的线程进行初始化，大大缩短到应用启动的时间。

通过 Layout Inspector 结合 Show GPU OverDraw 对布局进行分析，通过移除控件中不需要的背景，使用 merge 标签减少布局层级，将背景图换成 9 的图片等操作，有效的减少了 OverDraw 的发生，减少了出现掉帧的现象，提升了用户的体验。

### 图片缓存

通过使用 Glide 图片加载框架，依赖于 Glide 内部实现的自动对生命周期的管理以及三级缓存的机制，能很好的处理项目中的功能

### 首页界面

UI 采用 View Pager 嵌套 Fragment 的方式，进行完全 lazyLoad，主要在 Fragment 中的 setUserVisibleHint()方法中结合标识位来判断 Fragment 处于不可见到可见，可见到不可见哪种状态，从而执行对应的网络数据加载或网络请求取消，优化网络请求 api 的设置，减少了偶现的由于网络加载带来的卡顿，同时减少了不必要的 fragment 页面数据缓存而带来的极端情况下的内存 OOM。

### 屏幕适配

采用 SmallestWidth 方案进行屏幕适配，实现了适配范围自由控制，解决了在不同分辨率车机下的屏幕适配的问题。

### 音视频直播

通过 NDK 开发调用 C/C++ 同事编写的 H264、AAC 音视频流，使用 mediacode 解码 AAC、H264 后开清两个线程实现直播效果，使用 MediaMuxer 进行音视频合成 MP4。

2018.12 – 2020.05

升学教育

#### ◆ 项目描述：

该 APP 作为一个在线学习平台，主要功能有学生与老师、班主任沟通交流的【消息】模块，学员在线视频学习的【学习】模块和在线做题的【题库模块】。学员可以再 APP 上进行相关专业的听讲和学习。

#### ◆ 责任描述：

架构设计、需求跟进、页面 UI 与逻辑功能的实现、性能优化

#### ◆ 技术要点：

#### MVP 搭建 app 框架

采用 MVP 模式将 Activity 中的业务逻辑全部分离出来，让 Activity 只做 UI 逻辑的处理，所有跟 Android API 无关的业务逻辑由 Presenter 层来完成，降低了耦合度，使得层级职责更加明确。

#### 网络模块

基于 retrofit+rxjava+okhttp 进行了二次封装，构建了初始化 Retrofit 工具类的基类 NetWorkApi，内部对 OkHttpClient 进行初始化并配置了相关的拦截器，避免了重复创建 Retrofit 实例以及重复配置属性。

将拦截器的具体实现交由子类，业务开发者只需要继承并在指定的方法实现特定的拦截处理，即可将请求头，参数等进行动态配置。

封装了 BaseObserver 来处理服务器响应以及响应数据的基类 BaseResponse，使得业务开发者只需在使用

的时候添加自己对应的接口和 Bean，调用方便简洁。

### 性能优化

通过 Systrace+TraceView 工具来对应用程序进行冷启动分析，定位到具体的代码，将在 Application 的中初始化操作移到新的线程进行初始化，大大缩短到应用启动的时间。

通过 Layout Inspector 结合 Show GPU OverDraw 对布局进行分析，通过移除控件中不需要的背景，使用 merge 标签减少布局层级，将背景图换成 9 的图片等操作，有效的减少了 OverDraw 的发生，减少了出现掉帧的现象，提升了用户的体验。

### 图片缓存

通过使用 Glide 图片加载框架，依赖于 Glide 内部实现的自动对生命周期的管理以及三级缓存的机制，能很好的处理项目中的功能

2015.03 – 2018.10

神马滴滴

项目描述：

这是一个迭代次数比较多的项目，内容也在不断的调整，最新版本是一款集汽车新闻资讯，购买票务，购物等多功能的 APP 应用。通过 APP 可以了解到汽车相关资讯信息，也可以发表你的文章；经常会组织一些汽车相关活动比如赛车，同时还会组织旅游相关活动；平台还可以购物各种生活中需要的物品，包含吃和用相关物品信息。

技术要点：

- ✓ 网络请求：采用 Retrofit
- ✓ 图片加载：使用 Glide 框架
- ✓ 版本更新：多线程+数据库+服务 实现多线程断点下载
- ✓ 基于ijkplayer 框架视频播放
- ✓ 基于 Zxing 二维码扫描
- ✓ 基于百度地图定位和显示地图相关信息

## 个人评价

- ◆ 喜欢研究新技术，有较强的抗压能力
- ◆ 思维活跃，善于解决疑难问题
- ◆ 自学能力强，善于归纳总结
- ◆ 责任心强，工作态度严谨
- ◆ 善于交流，能很好的融入团队
- ◆ 个人博客：<https://blog.csdn.net/l18320786461>

## 教育背景

南昌航空大学

软件工程

本科(2010-2014)

---