

# 叶驹

7 年工作经验 | 本科 . 统招 | 32 岁 | 男

联系电话: 15815510094    GitHub: <https://github.com/AItsuki>

电子邮箱: [steins-gate@foxmail.com](mailto:steins-gate@foxmail.com)

## 教育经历

广东海洋大学    本科 . 统招 / 计算机科学与技术

2009.09 - 2013.06

## 自我描述

- 1、有多种应用 App 开发经验,具备良好的沟通能力,团队协作能力,执行力高
- 2、熟悉 Android、Kotlin、Java 以及 Okhttp3/Retrofit、Glide、RxJava 异步库等等常用的开源框架
- 3、具备搭建应用框架的能力,熟悉 MVC、MVP、MVVM 设计模式、能独立完成项目的开发
- 4、良好的学习习惯,思维严谨,热衷开源和分享
- 5、熟悉产品设计研发上线以及版本迭代流程和项目管理流程
- 6、代码风格规范,熟练代码管理工具 git,有独立解决问题的能力

## 工作经历

深圳平安智汇企业信息技术有限公司

2020.04 - 2022.04

职位: Android 高级研发工程师

项目名称: 智慧人事 x 教练

开发环境: Android Studio + Git

项目介绍: 智慧人事从人力资源管理咨询到人事一体化平台建设,系统建设涵盖招聘、绩效、培训、员工服务、核心人事和数据平台等六大子系统,全面覆盖人力资源管理重点业务场景的新一代智能化 HR 移动应用。

### 工作职责:

参与各个门户(中旅、蓝月亮、HR-X)的需求分析以及工作量评估,制定工作计划。负责项目基础化模块的功能及维护、并承接门户的业务功能的开发和迭代维护的工作。

### 技术要点:

- 1、使用 Kotlin 开发客户端,并采取 MVVM 架构进行组件化开发,利于组员的分工和维护。
- 2、通过 ARouter IProvider 服务接口提供服务内容的方式解决组件间的调用问题,让彼此解耦
- 3、使用 Rxjava+Retrofit+OkHttp 封装库进行项目的网络数据传输和处理。
- 4、通过 Jetpack 库使用 ViewModel+LiveData 的方式管理界面的生命周期和管理 UI 相关数据,让数据与 UI 隔离、数据与生命周期绑定,并避免内存泄露。
- 5、项目组件化过程中,团队统一使用 LiveEventBus 来充当事件总线的角色
- 6、对网络请求框架、图片加载框架进行二次封装,方便切换、方便团队共同使用和维护。
- 7、采用平安科技提供的佳米 SDK 实现项目需要的 IM 功能
- 8、项目兼容 AndroidX,并进行项目的性能优化,对 App 的启动优化、复杂页面使用约束布局容器解决布局嵌套问题,需要延迟加载的组件采用 ViewStub 处理、使用内存分析工具 MAT 对 app 内存泄漏进行分析处理、使用 Profile 工具检测内存抖动问题。

**深圳知云网络科技有限公司**

2017.03 - 2020.03

职位：Android 高级开发

### 项目名称：企知道

项目介绍：为企业用户提供覆盖技术成果转化、为用户提供组织管理，即时通讯，商标注册、版权登记、专利申请等一系列知识产权领域企业服务及企业内部管理效能工具的企业服务平台，提高企业经营管理效率，降低企业经营成本。

### 工作职责：

参与项目需求分析及评估，制定项目计划。主要负责商标业务相关的功能开发和其他针对知识产权业务服务的功能开发工作、重构和优化模块结构、功能迭代和维护等工作。

### 技术要点：

- 1、使用 Java、Kotlin 开发应用，采取 MVP 的架构模式进行应用开发，方便业务模块的分工。
- 2、通过使用 ARouter 解决组件间、模块间的界面跳转问题，让组件间、模块间完全独立。
- 3、部分页面的混合开发，基于 X5WebView 进行封装，与 H5 开发人员协商把接口方法定义好进行混合开发，提供给 JS 调用
- 4、使用常规的网络框架 OkHttp+Retrofit 作为项目的数据请求和处理。
- 5、使用腾讯云通信 IM SDK 实现满足产品需求的即时通讯功能
- 6、客户端性能优化，对应用内复杂页面的布局进行减少层级和嵌套的优化，弱网情况下部分页面展示的优化处理

**深圳星尚天空科技有限公司**

2015.04 - 2017.03

职位：Android 开发

### 项目 1 名称：觅蜜

开发环境：Android Studio + Git

项目介绍：觅蜜是一款基于地理位置,具有多图文、视频上传及直播、互动聊天室、1v1 私播等功能的移动社交应用。让用户可以第一时间找到附近最新、最热门的人的直播和动态，并建立多功能、全方位、多维度的好友关系的移动社区。让交友变得更为立体、简单、方便、有趣。

### 责任描述：

参与项目的开发以及新功能的迭代开发，配合 UI 完成应用的界面，以及负责直播间内的消息机制管理，对直播框架、视频连麦进行版本跟进以及维护，植入烈焰弹幕库功能以及后期维护、项目的其他功能迭代以及 bug 的修复、并负责应用的性能优化等等

### 技术要点：

- 1、项目遵循 Material Design 设计开发的客户端，采取的是 MVP 的架构模式开发。
- 2、集成基于 UCloud 直播云解决视频直播、视频播放以及直播视频用户与用户间的连麦，RTMP 推流，带美颜，支持美颜滤镜和美颜效果调节等常见的直播应用需求。
- 3、主要负责直播间模块，视频模块等。视频使用 UVideoView 视频播放器完成的视频播放(普通视频、直播视频)，弹幕的播放使用 DanmakuFlameMaster，通过抓包的形式知道 B 站的弹幕数据源是 XML 的形式，所以后台也应用这种形式来定义弹幕数据源，客户端自定义弹幕解析器解析弹幕数据，这样的 XML 方式可以利于开发，也利于运营人工干预弹幕。
- 4、提高应用的用户体验，对 App 进行性能优化，使用 Android lint 工具对项目代码进行优化以及通过 LeakCanary 定位和解决应用的内存泄漏问题。

## 项目 2 名称:果鲜

开发环境: Android Studio + Git

项目介绍: 果鲜是一款针对用户采购水果蔬菜、肉禽蛋奶、休闲食品等品类, 满足用户足不出户, 设计简洁, 精选高品质, 符合国人需求的一款电商购物 app。

### 责任描述:

参与项目功能分析及讨论框架结构, 配合美术完成软件的界面设计工作, 进行各种品牌手机机型的适配, 后期项目的升级维护以及 bug 的修复等。

### 技术要点:

- 1、参与项目的需求分析, 使用 MVC 模式负责应用框架的搭建, 采用模板设计模式抽取基类的 Controller 层, 封装框架基类以及完成相应回调接口, 定义抽象方法, 加载布局, 处理业务逻辑, 提高代码重用性。
- 2、对应用程序未捕获的异常进行全局捕捉, 同时将错误日志上传到服务器, 以便分析和定位、处理线上的问题。
- 3、页面的切换显示具体模块内容, 使用 RadioGroup+Fragment 来实现, 并将不同页面的 Fragment 抽取出一个共有的基类, 页面数据和视图展示交给子类实现, 复用代码。
- 4、对项目进行网络协议的封装和抽取, 利用 OkHttp2 请求网络数据, 网络请求的耗时操作通过自定义的线程池代理来完成任务, 并对网络数据进行三级缓存, 本地缓存到 SD 卡, 有数据时, 优先从内存获取, 没有就从本地获取、或网络获取以及对数据进行 Fastjson 解析, 由子类具体实现解析即可, 提高程序的健壮性和可扩展、可维护性。
- 5、采用 Glide 加载并缓存网络图片资源, 并处理 Glide 的 Bitmap 彩色模式提高图片质量, 并修改 Glide 的缓存行为, 使任何 ImageView 加载图片的时候, 全尺寸的图片将从缓存中取出, 重新调整大小。