

1

简 历

姓名：	赵伟	性别：	男	年龄：	36
婚姻状况：	离异	户 口 所 在 地：	湖南省	工 作 年 限：	13
Email：	zhaoweiit100@163.com		手机号码：	13360503301	
最高学历：	本科	专业：	计算机科学与技术		
2021-8~2021-12		android 专家		货拉拉小拉出行	
小拉司机端 Android					
小拉出行 APP 是打车出行 APP，小拉司机端是司机用户接单服务用户的订单的应用 APP。					
工作内容：负责移动端的性能调优，方案的培训，线上问题分析定位跟踪处理，需求项目的迭代开发、框架搭建及代码评审。					
1.负责项目的性能及团队内部技术分享。					
2.疑难问题分析定位跟踪处理					
3.需求版本的迭代开发及项目需求架构搭建代码评审					
2019-11~2021-7		android 专家		果肉教育	
果肉 APP android					
果肉 app 是 Android 直播教育软件 app，面向 K12 用户群体。					
工作内容：负责果肉 APP 的框架搭建，直播间互动功能优化及性能优化，线上疑难问题分析定位处理，项目基础功能预研及研发，直播间 ijkplayer 功能开发。					
1.负责果肉 app 的基础技术框架研发及团队代码评审					
2.负责线上问题的定位分析处理					
3.负责项目产品预研技术规划等					
2017-4~2019-10		软件架构师		深圳零一	
1. 1 号社区					
1 号社区是小区业主使用的一款小区 app，具有门禁，可视对讲等等功能。					
工作内容：优化 1 号社区核心框架，保活策略，处理断网问题，优化相关性能等内容					
2. 1 号智商					
1 号智商是一款合作上创建店铺，发布商品，发布红包，发布广告等功能于小区一些智能设备上，包过 1 号社区，广告显示屏等等。					
工作内容：使用传统的 react native 官方的方案开发以 rn js 语言开发为主的一款 app，负责模块 rn 开发					
3. 物业+					
物业+是小区管理人员管理小区的一款 app。					
工作内容：前期版本修改部分核心框架，最新版本自研 react native 多 bundle 分包机制框架，使 rn 的性能十分接近原生。					
4. 车场系统					
车场系统是一款管理车场入库，出库，并支付的智能设备，系统是第三方提供的。					
工作内容：车场系统 app 框架开发及性能调优，制定历史遗留线上问题解决方案。					
2015-4~2017-4		高级软件工程师		腾讯	

#### 应用宝 android

应用宝是 Android 应用市场。

工作内容：负责应用宝 Android 多个版本迭代开发，性能检测及相关 bug 修改，优化管理模块功能，预研 Android 多 dex 性能方案；精通热补丁，插件框架，注入机制及非注入机制的插件框架，并熟悉各自方案的优缺点，也能快速解决 android 版本及厂商机型 bug 修复。

- 1.负责应用宝迭代需求
- 2.负责内存渲染等性能优化相关工作
- 3.熟悉热补丁，插件，注入等新技术
- 4.熟悉 android 常用控件及自定义控件开发，信号机制，框架模式等

2012-08~ 2015-04	高级软件工程师	百度
------------------	---------	----

#### 手机百度 android 端

手机百度是百度搜索移动 app。

工作内容：负责百度 app 多个版本迭代开发及 bug 修复。检测、定位并处理 app 内存问题，UI 渲染问题，app 启动速度问题。严格按照代码规范开发代码及标准执行项目开发流程。预研分析处理插件框架性能问题及 bug。阅读 android framework 框架代码，熟悉框架机制。

- 1.负责手机百度迭代需求
- 2.负责内存渲染等性能优化相关工作
- 3.熟悉插件，注入等新技术
- 4.熟悉 android 常用控件及自定义控件开发，信号机制，框架模式等

2010-07 ~2012-07	软件工程师	Tcl 多媒体
------------------	-------	---------

#### A. 智能电视项目

OpenGL+DirectFB 3D 开发(基于 MStar 方案 android2.3 源码开发智能电视。)

OpenGL ES 2.0 标准函数接口，基于 linux 环境下开发。DirectFB 提供窗口管理系统，响应按键事件。EGL 是 OpenGL ES 和 DirectFB 窗口管理系统之间的借口，EGL 是为 OpenGL ES 提供平台独立性而设计。OpenGL ES 图形管线的状态被存储于 EGL 管理的一个 Context 中。Frame Buffers 和其他绘制 Surfaces 通过 EGL API 创建、管理和销毁。EGL 同时也控制和提供了对设备显示和可能的设备渲染配置的访问。OpenGL ES 是 OpenGL 三维图形 API 的子集，由于没有窗口系统，通过 EGL 利用 DirectFB 提供的窗口系统 surface。DirectFB 解码 png, jpg 图片资源，建立窗口系统，书写文字，响应用户的按键事件。OpenGL ES 三维变换，解决图片的锯齿，使用 3D MAX 模型数据，纹理贴图，着色器，倒影，渐变透明，OpenGL 动画等特效。

#### B. 功能电视项目(MStar 方案)

电视需求开发，bug 修改及相关优化(linux C/C++ + Qt)

#### 【教育背景】

2006-09 ~ 2010-06	本科	计算机科学与技术	山西财经大学
-------------------	----	----------	--------