李剑波

求职意向:

Android 高级开发工程师

个人背景:

◆ 基本信息: 男、90年、福建泉州籍

◆ 学校专业: 厦门理工学院 电子信息工程(2007-2011、**统招本科**)

◆ 相关证书: **英语六级**、国家计算机二级(C语言)

工作经历:

- ◆ 舌尖科技(神州老板新公司) Hybrid 开发工程师 2021.01 至 2021.11(10 个月)
 - ◆ 参与趣巴渝用户端的开发与维护(点餐小程序/基于 uni-app/微信搜索趣巴渝)
 - ◆ 参与芥末共享空间用户端的开发与维护(App/基于 RN 和 Flutter 跨端框架)
- ◆ 神州优车(厦门分部) Android 高级开发工程师 2019.08 至 2020.12(1 年 4 个月)
 - ◆ 负责神州专车 App 司机端的开发与维护
 - ◆ 参与宝沃新零售 App 维保模块的开发与维护
 - ◆ 参与公共组件的开发与维护
- ◆ 虎赞科技(福州分部) Android 高级开发工程师 2018.06 至 2019.07(1 年)
 - ◆ 负责工具箱模块(hook 微信/虎赞业务核心)的开发与维护
 - ◆ 参与牛客服 App (IM) 的开发与维护,解决微信语音播放噪音、无法停止等问题
 - ◆ hook 微信,实现单聊、群聊、好友等功能
- ◆ 福州新游互联 Android 开发工程师 2015.04 至 2018.06(3 年 2 个月)
 - ◆ 负责手柄助手 App 和云适配游戏(新游业务核心)的开发与维护
 - ◆ 参与游戏厅 App (手机端与 TV 端)的开发与维护
 - ◆ 参与手柄 SDK 的开发与维护,完成对 Xbox 手柄协议的支持
- ◆ 深圳威欣电子 Android 系统开发工程师 2012.10 至 2015.02(2 年 5 个月)
 - ◆ 为京东方和亿格瑞等客户开发定制机顶盒(Launcher、点播 App 和系统相关)
- ◆ 深圳天阔科技 MStar 手机软件工程师 2011.03 至 2012.09(1 年 7 个月)

技能专长:

- ◆ 5年+Android 开发经验(具备系统开发经验)和1年管理经验
- ◆ 参与过多个特殊 App 的开发与维护, 具备一定的难点攻关能力
- ◆ 具备一定的逆向能力,熟悉 jeb、apktool、IDA、smalidea、Xposed、Charles
- ◆ 良好的 Java 语言基础和代码风格,了解 C语言,熟悉常用的设计模式
- ◆ 初步了解小程序(uni-app/vue/微信)、RN 和 Flutter 混合开发技术
- ◆ 良好的英文阅读能力,自学过多本英文原版技术书籍,无障碍阅读官方英文文档

项目经验:

◆ 舌尖科技有限公司

趣巴渝项目 (uni-app | 小程序)

- ◆ 负责订单列表、订单详情、券包、发票、菜品搜索等页面的开发与维护
- ◆ 实现环形进度条、时段刷新通知等组件

共享空间项目 (混合 | RN)

- ◆ 原生网络请求框架搭建与桥接(android 端/支持 soul 网关)
- ◆ 接入微信登录和创蓝闪验一键登录 (android/iOS/RN 三端)
- ◆ 获取设备唯一标识(android 端/逆向解析友盟方案)
- ◆ 协助接入 Jenkins 自动打包

◆ 神州优车股份有限公司

神州专车项目 (反作弊 | 端到端加密)

- ◆ 推进项目规范落地(分支管理、代码风格、代码评审)
- ◆ 清理 Sonar ,将阻断级别从 350+降到十几个,严重级别由 1.5k 降到几十个
- ◆ 扩展安全保障能力,新增 Xposed 系列框架的检测及作弊检测模型算法验证工具
- ◆ 采用端到端加密技术对接口请求进行加密
- ◆ 借助日志打点和相关地图工具(自研和高德提供)及时处理客诉工单 **宝沃新零售项目** (App 公共组件)
- ◆ 对原有的公共组件进行扩展、调整或新增组件以满足新需求
- ◆ 修改开源的时间选择器 Android-PickerView, 将时间范围的精度扩展到秒级
- ◆ 结合系统源码,解决【符号 + 金额】右对齐时,符号和金额分离的问题

◆ 上海虎赞信息科技有限公司

牛客服项目 (IPC | 进程拉活 | JNI 库)

- ◆ IPC 实现由广播调整为 AIDL,解决消息概率性丢失问题以及优化连接判断
- ◆ 通过执行特殊命令启动具有 Root 权限的 java 进程,实现进程拉活
- ♦ 移植 silk 和 lame 语音库,实现微信语音编解码
- ◆ hook 目标应用的日志工具类,结合 Profiler 和 smalidea 快速定位业务对应代码

◆ 新游互联(福州)信息科技有限公司

手柄助手项目 (自定义控件 | 系统源码)

- 使用悬浮窗实现虚拟鼠标和实时游戏键位展示
- ◆ 通过特殊方式(借助 adb),绕过系统 API 限制,成功实现 6.0+获取当前 Activity
- ◆ 逆向分析国外竞品并参考系统 input 命令源码,使用 InputManager 注入触屏事件 **云适配游戏及自动打包工具** (插件化 │ 多渠道 │ 游戏修改)
- ◆ 将映射模块插件化(代理模式,参考 dynamic-load-apk),提升代码可维护性
- ◆ 通过写回 APK 的 zip 注释或 META-INF 中的新增文件,解决改包后渠道丢失问题
- ◆ 循环注册 Choreographer 回调,改成按帧注入事件,解决摇杆跳变问题

获奖情况:

◆ 2015 至 2018 多次被评为新游月度 MVP 员工

◆ 2011 被评为天阔科技年度优秀员工

◆ 2010.11 荣获福建省电子设计大赛三等奖

◆ 2007-2010 在校期间每年都获得奖学金