

个人概况

姓 名： 夏巨奉	出生年月： 1991.03
学 历： 本科	现工作地： 深圳
手 机： 17620380933	电子邮箱： 635099471@qq.com
期望地点： 深圳	期望薪资： 面议

教育背景

2011.9—2015.6 武汉东湖学院 软件工程专业

求职意向

高级Android开发工程师

专业技能

- 1, 熟练掌握Java语言, 拥有丰富的系统设计分析及面向对象分析设计能力, 熟悉常用的设计模式(代理、单例、工厂、建造者、观察者、装饰者等)及反射原理, 自定义注解及泛型, 多次采用设计模式重构app代码;
- 2, 有MVP/MVVM架构搭建项目的实际开发经验;
- 3, 熟练掌握Android UI和自定义View, 能利用事件分发原理解决UI交互问题;
- 4, 对UI界面设计和优化有实际工作经验;
- 5, 理解Binder、Aidl、Handler等Android通信技术的使用及原理, 对源码有一定的了解;
- 6, 对于AMS、WMS、PMS的主要机制有一定深入的理解, 熟悉Activity 的启动、Apk文件的安装、系统启动的扫描等各个过程, 有阅读FrameWrok层源码来解决实际问题的经验;
- 7, 熟练掌握使用I/O流、多线程、Android下的网络通信机制TCP/IP协议、HTTP/HTTPS协议;
- 8, 熟练掌握常用的性能优化方案, 对内存优化、布局优化、优化体验优化以及应用瘦身有实际的调优经验;
- 9, 熟悉使用常用的开源框架, 如RxJava、Retrofit、Glide、OkHttp、Dagger2等, 并对源码有一定的了解;
- 10, 对模块化, 组件化开发架构有深入的研发经验;
- 11, 了解小程序, Kotlin和Flutter开发;

工作经验

时间：2020.5—至今	单位：深圳乐信控股有限公司
性质：游戏/电商/互联网金融	部门：大前端中心
规模：1000--9999人	职位：Android开发工程师
时间：2018.7—2020.4	单位：矩阵元技术（深圳）有限公司
性质：信息安全/金融	部门：深圳研发2组
规模：50--150人	职位：Android开发工程师
时间：2015.7—2018.7	单位：深圳市百果互动科技有限公司
性质：互联网/电商	部门：电商研发部
规模：150--500人	职位：Android开发工程师

项目经历

项目一：分期乐 app+组件开发

项目名称：分期乐 app+组件开发

开发周期：2021.11 - 至今

责任描述：需求跟进、组件封装、性能优化、秒开系统

技术要点：

- 1，部分核心功能组件的开发实现标准化。譬如分享组件、推送组件，OCR 组件、刷脸组件、JSAPI 等。
- 2，webview 秒开组件，建设本地资源淘汰机制，缓存资源使用率达到 90%，H5 首屏页面打开耗时从平均 1500ms 缩减到 500ms 以内，并推广至集团 8+款以上 app 使用。WebView 实例预加载，app 启动和进入前台访问 hippo 配置拉取 h5 首屏资源，下载资源到本地，webview 加载过程中进行资源命中替换；并且采用 LruCache + DiskLruCache 两级缓存，设置空间阈值，保证内存的使用始终维持在一个合理的范围，有效防止因资源文件过多，造成占用内存过大而导致系统出现 OOM 的现象，有效降低内存抖动，大大提升了 webview 的加载效率
- 3，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 MultiDex 初始化放到新的进程进行初始化，解决了部分机型出现 ANR 或者长时间卡顿不进入引导页的情况，大大缩短应用启动的时间。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 图片等操作，有效减少 OverDraw 的发生，减少出现掉帧的现象，提升了用户体验

4, 提升分期乐 App 安卓端的工程编译。gradle 脚本配置优化, 删除冗余代码, 模块和第三方库, 工程 project 依赖修改为 aar 依赖, 分析 task 耗时, 并且进行重度耗时 task 优化, 可复用的代码进行组件化, 编译速度减少 50s

项目二: 橙子游戏App+游戏SDK的开发

项目名称: 橙子游戏App+游戏SDK

开发周期: 2020.5 - 2021.11

责任描述: 架构设计、需求跟进、组件封装、页面UI与逻辑功能的实现、性能优化

技术要点:

1, MVP+RxJava2+Dagger2+组件化的系统架构, 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。使用泛型和Dagger2中的注解, 通过依赖注入的方式完成Presenter的Model的创建, 避免了View层直接创建Present与Present层直接创建Model造成的依赖关系, 将View层与Presenter层, Present层与Model层进行解耦, 降低了模块的耦合度。使用组件化的架构思想, 从代码的角度分为三层, 基础组件层、平台组件层和业务组件层。使用arouter作为组件之间的信息传递媒介。组件化使得代码复用性增加、开发效率更高、编译速度更快

2, 网络模块, 基于retrofit+rxjava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来处理服务器相应以及相应数据的基类BaseResponse, 使得业务开发者只需在使用的时候添加自己对应的借口和Bean, 调用方便简洁

3, 基于AIDL解决了橙子游戏app与橙子游戏sdk之间跨进程通信的问题, 实现了游戏sdk一键登录

4, 参与开发自研apm性能监控组件, 采集crash、anr、卡顿、网络性能(原生、ajax、weex), H5页面性能&异常, Weex性能上报等指标, 负责crash、anr、卡顿和H5页面性能&异常功能指标采集模块的开发。并推广至集团所有app使用

5, 性能优化, apk瘦身对无用资源和代码进行清理, 对图片进行无损压缩和采用webp格式, 对资源和代码都进行混淆, 动态下发图片资源和so库将apk体积从45M缩减至25M。良好对架构设计使得开发人员各司其职, 制定代码规范和代码review机制, 集成lint、findbugs和sonar以及apm性能检测工具, 使得崩溃率从0.3%下降至0.08%

项目三: ATON+Web3j SDK的改造封装

项目名称: ATON+Web3j SDK

开发周期: 2019.3 - 2020.4

使用技术: MVP架构 + Web3j SDK+ ViewPager/Fragment嵌套UI框架 + RxJava/OkHttp/Retrofit网

络框架 + Webview 通用H5 页面展示

责任描述: 架构设计、技术选型、需求跟进、页面UI与逻辑功能的实现、疑难问题修复、性能优化

技术要点:

- 1, 基于底层区块链开发的RPC接口, 设计Web3j SDK架构, 封装Java和Android版本, 采用协议的方式, 提高自定义数据进行编码的便捷程序。解决了Android版本的SDK不兼容低版本安卓手机的问题
- 2, 重新设计和开发交易的发送流程和交易轮询接收流程, 解决了导致由于nonce的不可重复特性导致交易失败的问题和切换不同钱包导致交易列表数据更新不及时、卡顿、闪烁等问题
- 3, 通过开发者以及Profiler/LeakCanary/BlockCanary等工具检测内存泄漏以及UI卡顿并且处理, 提升了应用的稳定性
- 4, 负责Web3j SDK的架构设计, 以及Java和Android版的代码开发

项目四: Edge即时通信App、KMSDemo密钥管理App

项目名称: Edge+KMSDemo

开发周期: 2018.8 - 2019.3

责任描述:

需求跟进、页面UI与逻辑功能的实现、疑难问题修复、性能优化

技术要点:

- 1, 使用OkHttp+Retrofit+RxJava+MVVM+Dagger2搭建项目架构,根据业务模块拆分不同的子module
- 2, 使用JNI调用C++密钥算法合并客户端和服务端各保留的私钥分片成完整的私钥对交易进行签名
- 3, 集成了环信的服务, 使用装饰器模式封装了发送和接收消息的逻辑和消息类EMMessageWrap扩展了EMMessage的功能, 并且定义了EMMessageExtra扩展字段, 保证用户更改昵称和头像能够及时的同步给对方
- 4, 集成了友盟的多厂商推送, 使app在退出应用的时候也能收到消息提醒
- 5, 集成了高德地图用于位置消息分享, 二次封装Arouter统一路由
- 6, 开发了单聊和群聊页面, 以及已读未读消息小红点管理, 通过继承的方式定义了消息列表的BaseViewHolder, 文本消息, 图片消息, 语音消息以及位置信息通过继承BaseViewHolder并且自定义自己的ViewHolder实现了不同的消息样式

项目五: 百果园App和综合门店端App

项目名称: 百果园+百果门店

开发周期: 2015.7 - 2018.8

责任描述: 架构设计、需求跟进、页面UI与逻辑功能的实现、疑难问题修复、性能优化

技术要点:

- 1, 使用单例模式和设计并开发用户认证引擎, 使用适配器模式封装支付宝/微信/一卡通等支付引擎, 后期使用装饰器模式 二次封装腾讯信鸽替换XMPP

- 2, 基于OkHttp+Retrofit + Rxjava 进行了二次封装, 封装从独立的Network Module, 使得业务开发者对NetWrok Mo dule可以进行黑盒处理, 只需在使用的时候添加自己对应的接口和Bean
- 3, 主界面UI采用ViewPager 嵌套Fragment的方式, 进行完全lazyLoad, 根据Fragment生命周期的可见性来判断界面的可见性来加载网络数据, 优化网络请求api的设置, 减少数据解析时间和网络访问时间, 提升性能
- 4, 基于vlayout自定义LayoutManager优化了首页多RecyclerView嵌套滑动卡顿的问题以及使用DiffUtils解决局部刷新闪烁的问题
- 5, 通过开发者以及Profiler/LeakCanary/BlockCanary等工具检测内存泄漏以及UI卡顿并且处理
- 6, 将MVC模式修改为MVP模式, 客户端使用面向接口编程思想将View层与Model层进行完全分离, 业务代码和逻辑代码解耦
- 7, 百果门店订单打印逻辑以及蓝牙打印机和旺POS SDK进行订单小票打印的开发

自我评价

- 1, 扎实的java语言、数据结构算法基础, 熟悉面向对象化编程思想和设计模式、具备独立开发的能力。
- 2, 扎实的编程基本功和良好的编程习惯, 编程风格规范, 遵循代码撰写标准, 对常用的技术原理不局限于表面, 对于技术有追求。
- 3, 有技术判断与决策能力、产品感觉和问题分析能力。能够合理评估开发时间, 并进行任务分解与派发。
- 4, 为人细心, 责任心强, 良好的沟通能力, 热衷于开源和分享, 喜欢学习新的技术和知识, 喜欢高压上进入有挑战性的工作和学习环境。