

高毅纹

个人主页:<https://yiwen-blog.vercel.app/>



教育背景

纽约大学, 计算机工程, GPA:3.6/4, 硕士	2021.9 - 2023.5
中国科学技术大学, 电子工程与信息科学系, 联合培养项目 • 第十八届全国大学机器人比赛三等奖	2017.9 - 2019.7
西南科技大学, 电子信息工程, 本科 • 院级三好学生 *1、二等奖学金 *1	2016.9 - 2020.6

工作经历

浙江大学绍兴研究院, Web 前端开发工程师	2023.09 - 至今
• 前端架构与设计：使用 Pixso 设计平台进行 UI 设计，结合 UMi 脚手架搭建项目框架及配置 layout，有效提升了团队协作效率和开发速度。	
• 拓扑图编辑器开发：基于 AntV/X6 开发了一个功能完整的在线拓扑图编辑器，实现了节点拖拽、连线、缩放、复制、撤销/重做等核心功能，并支持拓扑图的保存与加载，提升了系统的可视化和交互能力。	
• 企业主页开发：使用 React 和 TypeScript 开发了响应式单页应用主页，实现了多个复杂动画效果，包括基于 IntersectionObserver 的渐进式统计数据展示、SVG 地图动画，以及圆形旋转菜单等。采用模块化 CSS 设计确保样式隔离，并通过 CSS 动画和 transforms 优化性能。该项目展现了公司的核心业务和全国合作伙伴网络，有效提升了企业形象。	
• 组件开发与集成：开发了可编辑表格和数据可视化组件，熟练运用 AntD 和 Chakra UI 框架，增强了系统的交互性和数据展示能力。	
• 定制化 UI 元素开发：利用 Chakra UI 框架中的 defineStyleConfig 功能开发了多种自定义 Button 样式，简化了其他开发者的组件使用流程。	
• 云部署经验：利用 Nginx 将项目部署到甲方的环境，实现系统在线访问和便捷管理。	
• 文档撰写：参与国家重点研发计划重点专项申请的各类文档撰写并成功获批立项。	

波克城市, 游戏前端开发工程师	2021.04 - 2021.07
• 与团队合作开发基于 TypeScript 和游戏引擎 Egret 的跨平台游戏。 • 设计并实现游戏大厅的动态交互功能，优化了用户体验。 • 通过采用批量渲染和图像压缩等技术优化了图形渲染流程，显著提升了游戏的视觉性能和流畅度。	

项目经历

谷歌浏览器插件 GPT Theme

- 开发了一款谷歌浏览器插件，为 ChatGPT 网站设计了自定义样式的插件。实现了功能包括更改背景颜色、自定义发送键等。
- 使用了 chrome.storage.local 来存储和读取样式的改变，确保用户设置的样式在重新打开页面时依然生效。
- 使用 MutationObserver 监听 DOM 变化，实时更新页面样式，提高用户体验和互动性。

四消游戏

- 本游戏基于 TypeScript 语言，使用 Egret 创建游戏画面和底层逻辑，包括不同宝石的初始化、宝石的计数和消除，以及这些功能的动画效果。
- 利用递归算法来寻找潜在配对宝石，使用面向对象编程进行宝石和地图的初始化，以及宝石的配对，消除，爆炸等功能。
- 应用 egret 中的 Tween 功能来创建游戏中的动画。

专业技能

编程语言: JavaScript/TypeScript, HTML/CSS, Matlab, Python

技术: React, Umi, Git, Echarts, Antd, AntV/X6, ChakraUI, Nginx, NextJS, Egret

英语: 大学英语四级: 599; 大学英语六级: 510; 托福: 97