

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
• 相关课程: 机器学习, 计算机系统结构, 数字信号处理, 矩阵论	
中国科学技术大学, 电子工程与信息科学系, 联合培养项目	2017.9 - 2019.7

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。	
• 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。	

• 前后端协同工作: 与后端团队紧密配合, 完成了前后端的数据交互和接口对接, 确保了系统运行的稳定性以及数据的一致性和完整性。

• 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。同时, 负责前端技术文档的编写, 包括 OpenAPI 的接口文件生成指南及 NGINX 部署步骤, 确保其他团队成员能够方便地参考和实施。

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, ChakraUI, Nginx, NextJS, Egret

英语: 大学英语四级: 599; 大学英语六级: 510; 托福: 97