

潘苏斌

男 26 岁(1993 年 9 月) 3 年工作经验 本科 软件工程

现居住地: 浙江 杭州 | 户口: 安徽-黄山

手机: 18758587125

E-mail: 495857014@qq.com

博客地址: <https://www.jianshu.com/u/375bed36806b>

自我评价

3 年以上 iOS 开发经验, 熟练掌握 OC 和 Swift。对 UI 控件优化和动效设计敏感。熟悉组件化开发。熟悉 rac+mvvm 开发模式。熟悉 Framework, 对底层原理有一定理解。可以独立承担架构设计并主导项目落地。并有 web 前端和小程序开发经验以及 java 后台开发经验。思维敏捷, 善于沟通, 学习能力强。

工作经历

2016.01-2018.12 杭州洞见科技有限公司

ios 高级开发

互联网/电子商务

工作描述: 1.主导移动平台架构与新技术研究, 关键技术选型。 2.完成公司旗下 app 的架构设计和功能研发, 解决 ios 下的各种疑难问题。 3.通过优化代码, 优化 app 性能, 提升用户体验。 4.跨端开发, 兼任小程序开发和前端开发。

项目经历

2016.12-2018.12 嗨皮时光 APP

项目描述: 该项目是一款集合电商商品展示, 社区互动, 用户成长体系, 扫码游玩线下机器等模块的 app。
1. 首页瀑布流、轮播图等商城布局; 2. 类似朋友圈的玩家动态展示和互动; 3. 阿里云 oss 对象存储服务;
4.WebSocket 协议完成手机端与娃娃机器的通信; 5. 基于线下门店的线上服务, 包括签到, 门店活动, 做任务, 扫码支付等。 6. 内嵌 webview, 完成 h5 页面开发, 完成 oc 与 js 交互。
项目业绩: iOS 开发兼任 web 开发
该项目由我独立完成架构设计和功能研发。 上线后, 抓娃娃的玩家只需要通过 app 即可扫码投币游玩, 方便了游玩; 并且支持趣味投币, 增强游玩体验。增加了公司线下门店的营业收入, 吸引更多的用户。打造玩家社区, 玩家成长体系, 增强用户粘性。通过优化 app 性能和 UI 控件动效提升用户体验。
项目链接: <https://itunes.apple.com/cn/app/%E5%97%A8%E7%9A%AE%E6%97%B6%E5%85%89/id1149185654?mt=8>

2018.01-2018.12 嗨皮商家版 APP

项目描述: iOS 原生开发
该项目是一款加盟公司平台下的商家们使用的管理软件, 有入驻平台, 查看营业收入, 操作商品订单, 钱包管理, 提现, 报修等功能。主要就是提供娃娃机线上线下一站式的解决方案。
1. 整体使用 rac+mvvm 架构模式;
2. 类似于淘宝订单查看物流, 收货, 评价等功能;
3. 消息中心功能, 机台报警, 缺货预警等消息推送;
4. 使用贝塞尔曲线绘制折线图等营业数据图表。
5. 封装和优化通用 UI 控件, 例如日历, 选择器, 图表等。
6. 支付宝充值和微信提现等功能。
7. 通过 socket 与机器通信实现投币等功能。
项目业绩: 独立完成该项目的架构设计和功能研发。 根据商家反馈建议与产品讨论实现方案, 提升商家使用体验。
项目链接: <https://itunes.apple.com/cn/app/%E5%97%A8%E7%9A%AE%E5%95%86%E5%AE%B6%E7%89%88/id1377936046?mt=8>

2017.08-2018.12 洞见云商家版 APP

项目描述: iOS 开发+h5 开发
该项目使用 web 开发模式。是一款为母公司旗下工作人员开发的一款工具类 app。可以协助运营人员进行门店盘点, 礼品配换货等日常工作。
1. 使用 web 开发模式, 一次开发, 多端适用; 2. 使用 vue 框架, 遵循 mvvm 设计模式; 3. 阿里云 oss 传图服务; 4. 适配 ios 平台, 优化性能和体验。
项目业绩: 提出并使用该框架来完成此工具类 app。 该项目方便了公司旗下的工作人员的日常工作。方便了公司对所有线下门店的管理。
项目链接: <https://itunes.apple.com/cn/app/%E6%B4%9E%E8%A7%81%E4%BA%91-%E5%95%86%E5%AE%B6%E7%89%88/id1258475423?>

2018.09-2019.12 嗨皮时光微信小程序

- 项目描述:

小程序前端开发+后台开发
该项目是一款公司共享娃娃机加盟模式下的 C 端产品，集合充值模块，地图模块，幸运大表盘模块，线下支付等模块。
1.后台使用 java 语言开发，采用 SpingBoot 框架。 2.前端使用微信原生开发工具开发，遵循 mvvm 开发模式。 3.充分利用微信流量优势，开发发红包功能，地图功能，附近小程序的功能。 4. 充分发挥微信小程序 api 和 web 开发技术，完成复杂动画设计，增强用户游玩趣味。
- 项目业绩:

1.关键技术验证和选型，主导项目落地。 2.完成后台架构设计和功能研发。 3.完成小程序客户端代码开发。 4. 线下门店上线小程序，更加方便了用户的游玩和趣味。

2016.03-2016.12 在线视频抓娃娃 APP

- 项目描述:

iOS 原生开发
一款支持在线抓娃娃功能的 app。使用 tcp/udp 协议通信，完成 app 客户端操作娃娃机器，使用大华视频设备和 sdk 完成视频传输。抓到娃娃以后，可以邮寄到家。
1.与后台人员讨论制定 socket 协议。
2.解决 tcp 粘包等问题。
3.客户端游戏操作界面设计开发。
4.游戏界面直播和弹幕效果。
5.使用单框架+mvc 架构模式。
- 项目业绩:

独立完成研发并投入内部自测，具备上线条件。当时市面上还没有类似的在线抓娃娃 app，遗憾的是后来公司研发方向改变，改 app 没有上线投入运营。

教育经历：2012-2016 大连理工大学城市学院 软件工程 本科