

周健**求职意向：软件开发**

工作经验：三年

电话：18212587679

出生年月：2000年5月

邮箱：3060529292@qq.com

现住址：贵州贵阳

教育背景：2022届 贵阳学院 本科 电子信息工程

[博客主页](#)[GitHub主页](#)**==☺专业技能==**

- Unity基本开发(UGUI + 2D + 3D)、C#
- Java SE、多线程JUC编程、TCP/UDP网络编程、I/O编程
- SpringBoot、layui、jquery、mybatis-plus、redis、shrio、swagger
- linux基础、shell、c、gnu make、maven
- Android原生(java+kotlin+JNI)framework以及App开发、MVC、MVP、MVVM
- Android三方框架eventbus、glide、fastjson、okhttp等
- 数据结构、设计模式
- 版本控制工具 git、svn
- 编辑工具 gradle、maven

==🏢工作经历==**一、重庆风速信息科技有限公司 - 安卓部门****Android开发****2024.04 - 2024-07**

- 根据蓝湖产品需求按时高度还原App设计完成现有迭代任务(就职期间内总计完成14个App应用版本上线)
- 追踪应用反馈问题，快速定位并妥善处理
- 优化应用性能、缩小包体积、提升可视启动速度、降低内存泄漏

二、深圳亿达高科技技术有限公司 - 软件部门**软件开发****2022.05 - 2024.03**

- 根据客户需求准确制作模拟/数字/智能电视系统，并跟踪处理完善客户提出问题
- 负责智能电视(AOSP)原生应用二次开发，Setting、Launcher、SetupWizard
- 修复测试反馈解决framework层定制开发存在的bug

二、贵州灵劲科技有限公司 - 软件部门**Unity开发实习****2021.05 - 2021.11**

- 负责公司网站建设与管理维护(使用wordpress制作,[贵州灵劲科技有限公司](#))
- 学习Unity相关开发，参与项目场景下相机交互、示例场景制作(军事雷达演示)

==📁工作项目==**一、一键抠图****主力开发****2024.07.09 - 2024.07.25**

- 主要内容：重构输出透明图、高级消除笔

- 输出透明图：使用扫描线算法对服务器返回图进行积极裁剪优化展示(使用自定义二叉树以及并发处理结果性能并不理想)，总共分4个子页面(Activity+fragment),画布大小、调整内容、裁剪内容、手动抠图
- 高级消除笔：优化预处理(使用Tiny压缩处理保持分辨率不变)、预上传(信号量控制)、Glide展示，自定义View实现Path绘制仿美图秀秀AI消除，优化与服务器接口交互逻辑
- 启动优化：优化启动页动画、优化启动页跳转逻辑(预下载so库)
- 包体积优化：资源压缩、远程加载(124MB优化至97MB)
- 通过此项目学习掌握了应用App优化方向、自定义View绘制，bitmap、canvas、paint、path进一步深入使用

二、智能修复老照片

主力开发

2024.04.12 - 2024.04.26

- 主要内容：根据抠图改图王v1.6.1.0制作马甲包
- 重构代码逻辑包结构、提升代码规范
- 对部分界面进行了UI重构，提高代码易读性、提升页面加载速度
- 高度还原蓝湖设计，适配各机型屏幕显示
- 新增云控功能，优化存储方案
- 通过此项目学习掌握了应用层的开发、布局适配，glide构建脚本偏好、垃圾代码插件androidJunkCode使用、jenkins自动化部署

三、AppManager

主力开发

2023.10 - 2023.122

- 背景：公司业务需求以及为了适配第三方应用而开展的应用商城而开发
- 主要内容：负责移动端全部开发、后端协同开发
- 移动端采用 OkHttp+Rxjava+Retrofit2 网络请求框架实现下载，采用 EventBus 通知 UI 交互
- 阅读 PackageManagerService 并实现静默安装
- 服务端采用 ruoyi 框架套用，主体使用 SpringBoot、MySQL 8.0 等
- 采用 AEC-256 进行双向加密保证数据安全
- 进行 ApiPost 对接口进行测试，并采用 Docker 部署，并进行了简单的模拟测试业务流程
- 在短期内实现了效果展示，并完成了基本功能需求，解决了系统对第三方软件的适配性、完善了公司的生态环境
- 通过此项目了解了双向加密、前后端交互业务实现，完整产品的开发流程

四、RemoteSimulation

主力开发

2023.02 - 2024.03

- 背景：方便测试验证遥控配对功能是否正确，需要 AOSP 适配 SONY 遥控
- 主要内容：开发遥控模拟红外 App（支持 NEC、SANSUNG、SONY）
- 使用示波器对红外波形协议进行捕捉，了解基础协议架构
- 分析 AOSP 的 drv 层 SONY 协议匹配流程，进行客制化补位，方便 xml 统一配置
- 制作简单 UI，调用 AOSP 自带的红外服务并发送数据包进行模拟波形
- 提高了示波器仪器的熟练度，了解了红外协议以及按键处理相关源码，包括蓝牙遥控的适配

五、SystemSettings

主力开发

2023.02 - 2024.03

- 背景：需要定制 Android 系统原生的 Setting 页面，推动公司产品售卖，形成自己的风格
- 主要内容：Network、Time、Common、Bluetooth、Accounts、System Info 六个模块

- 模仿同行热卖产品的 Setting 模块进行设计开发，采取横向布局，自定义切换效果
- 自定义 View，Layout，fragment 为项目交互提供实现
- 采取运行时配置，并利用反射加载资源类，为软件模块增添了动态可变性
- 对网络模块增添 Pppoe 功能，在 github 上寻找 pppoe 模块并嵌入至 framework 中
- 对时间模块进行限制改动，原系统时间戳会引发 2038 问题
- 对蓝牙连接模块进行预配置绑定，方便客户使用
- 自定义内存展示 View，更加直观展现使用情况
- 增添关机流程(真待机-假待机)模式
- 解决假待机下唤醒 WIFI 无法使用问题等 bug
- 完善网络切换优先情况(WIFI AP、STA、P2P 模式切换、有线无线优先级)
- 掌握了 GDA 反编译技术、在规定时间内一个人实现了基本产品上线，深入了解了 Setting 模块，增加了公司产品对外的销售量

六、SetupWizard	主力开发	2022.07 - 2022.08
<ul style="list-style-type: none">• 背景：原项目交互简单、代码冗余，对 Android 电视开机向导进行重新开发• 主要内容：将原来的三个单页面整合一起，做出画卷展开效果，并修改已知 bug• 采取 ViewPager+View 的方式，重写 Scroller，定制 Animation• 采用 MVC 结合面向对象特性，将代码进行解耦，实现软件的高内聚低耦合• 降低了原项目的 50%的体积，并为后期扩展功能页面预留了接口，增强了代码可读性• 通过此项目掌握了系统应用的开发流程以及适配、mk转gradle构建、framework sdk的优先级引入，android.bp构建方式		

七、军事演示	协作开发	2021.07 - 2021.08
<ul style="list-style-type: none">• 背景：公司业务需求，需要做演示动画• 主要内容：空中飞机接收信号塔发送信号后，向地面坦克投送炸弹、碰撞后坦克四分五裂周围显示爆炸画面• 对飞机、坦克模型绑定动画机，引入三方插件模拟碎裂效果• 使用c#写script脚本控制信号塔发送信号、飞机发送炸弹、结合物理系统模拟炸弹运动轨迹• 在Unity 资源库 寻找免费爆炸粒子效果，提高真实度• 通过项目了解Unity编程、刚体、物理系统、粒子系统		

八、场景展示	协作开发	2021.09 - 2021.09
<ul style="list-style-type: none">• 背景：公司业务需求，对场景需要进行缩放旋转平移展示• 主要内容：有几个模型，选中后可以在大屏上进行缩放、旋转、平移• 对相机的进行控制• 通过项目了解相机的使用，Unity学习之Camera		

==🚀个人项目==		
一、校园通	毕设项目	2021.12 - 2022.04
<ul style="list-style-type: none">• 教务管理系统为智慧学校的基础管理而开发，更是一款多平台个性化定制系统		

- 主要内容：登录与权限、师生基本信息管理、课程与成绩管理、通知与公告以及多平台化等
- 项目初期进行需求分析并建立数据模型，设计数据表，选用关系型数据库 MySQL
- 整体框架采用：IOC 容器 Spring Boot，ORM 框架 mybatis-plus，安全框架 shiro，前端 layui
- 多平台化设计：使用引擎 Unity UGUI 进行个性化定制页面，通过第三方 SDK 进行打包发布(IOS，Android，Linux 等)
- 采用黑盒测试，输出测试用例 100+
- 通过此项目，将自学的技术栈整理并运用到实际开发，了解了一个产品的开发流程。项目地址：[校园通](#)

二、Seeyou

协作开发

2024.04 - 至今

- 一个交友娱乐类 app，采用 kotlin 作为开发语言
- 主要内容：负责页面撰写、根据蓝湖设计原型图以及 Apifox 后端接口写业务逻辑
- 采用 MVP 框架、第三方框架 Retrofit2、Okhttp、EventBus 等
- 采用 git多人协作敏捷式开发
- 1 个月内上线 app
- 掌握了 kotlin 基础开发，并学习了相关框架使用，实践了 git 的扩展用法，对应用层上线 App 有了直观的认识以及开发流程，并在短时间内超额完成了自己负责的内容模块

==🧐个人评价==

- 热爱编程，以此为乐，对软件自研开发有极强的驱动力
- 重度 linux 爱好者，使用过 Ubuntu、kali、Arch linux 等操作系统
- 善于解决问题，喜欢前沿技术、如 AI 领域，手机生态、物联网等
- 善用工具、比如 chatgpt、GPT4All、stackoverflow、Google 等
- 喜欢阅读源码以及官方文档
- 时常反思自己、对时间观念比较看重，环境抗压适应性强