

张世阳



男 | 年龄: 34岁 | 13681994834 | zsytsk@gmail.com

12年工作经验 | 求职意向: 前端开发工程师 | 期望薪资: 20-25K | 期望城市: 上海

个人优势

10+年前端经验, 包括网页开发和html5游戏开发;

以下均为我熟练使用的技能

游戏: layabox

前框架端: react技术栈

小程序框架: taro

工具: webpack+ts+git

其他: flutter+ rust + zig + solidjs (都是初级)

编程思想: 面向数据编程 + 组件化

熟悉的设计模式: 工厂模式 单例模式 观察者模式 接口模式

经验总结: <https://zsytsk.github.io>

工作经历

帷幄匠心科技(杭州)有限公司 前端

2022.03-2023.10

内容:

- 维护公司平台 [营销中心]和[会员中心]项目
- 开发客户项目 [喜家德小程序] 包含微信和支付宝客户端 (管理3人前端团队)

业绩:

在公司的季度的考核中获得 ME+ (B), 工作中最重要的包含

•更新公司项目的画布组件

- 我使用一个基类 在 logicFlow 中插入 react 节点, 给节点添加提示和错误信息 (这个功能我原来以为自己无法实现)
- 更新了 logicFlow 版本
- 更新了画布组件的接口, 使得它更直观更方便的使用。
- 优化了重新渲染的逻辑, 提高了性能

•喜家德小程序 (从零开始开发)

- 没有使用外接的 ui 组件库, 所有组建都是自己实现的, 比如以 Modal 为基础我实现了 alert, picker 和 selectTime 等基础组建, 微信小程序代码控制在1.2M左右。
- 更好的用户体验: 更好的 loading 等动画
- 将所有微信支付宝关联代码 提取到 platform 中提供统一的接口

上海普娱网络科技有限公司 web前端

2020.03-2022.03

- 负责前端游戏开发, 包括 layabox 游戏和 cocos 游戏;
- 负责平台网站和后台 admin 开发, 主要使用 react 技术栈+typescript;
- 负责平台区块链钱包开发, 包括 metamask、coinbase 等钱包开发;

在本公司几乎每年都获得优秀员工。钱包代码总结

<https://zsytsk.github.io/#%E5%8E%BB%E4%B8%AD%E5%BF%83%E5%8C%96%E9%92%B1%E5%8C%85%E4%BB%A3%E7%A0%81>

使用laya/cocos写了几个html5游戏，同时制作网页。

上海朱雀科技 前端开发工程师

2013.07-2016.02

在这个公司做过很多网站, 里面有商城页面 公司介绍网站, 壁纸程序嵌套等等手机端页面, 微信公众号页面. 公司业务变化比较大, 里面就我一个前端, 我感觉能够将自己的工作比较好的完成.

上海量维科技有限公司 前端开发工程师

2012.06-2013.05

工作时间参与编写www.meitaojia.com等其他工作;

项目经历

rust经验 rust初学者

2018.01-2023.10

我对 rust 非常感兴趣, 在工作之余自学 rust ,同时也会开发一些工具方便自己的日常工作, 以下是我用 rust 做的工具。

1. 切割大图生成缩略图 clip-img
2. 合并图片生成图集 combine-image
3. 2022 年 advent_of_code
4. rust 内部发布镜像工具 publish-cli

详情请看 <https://zsytsk.github.io/#rust-%E7%9B%B8%E5%85%B3>

github项目 游戏开发

2016.01-2022.03

工作之余会不断的学习的新的技术, 写工具提高自己的效率, 正在学习rust.

[https //github.com/zsytsk/combine_image](https://github.com/zsytsk/combine_image) (rust写一个一个图片打包的工具)

[https //github.com/zsytsk/clip_img](https://github.com/zsytsk/clip_img) (rust 图片切割的工具)

[https //github.com/zsytsk/cmd_flow](https://github.com/zsytsk/cmd_flow)(vscode 插件在terminal中一条一条的运行命令)

[https //github.com/zsytsk/script](https://github.com/zsytsk/script)(工作中工具脚本总结, ts)

业绩:

总结: <https://zsytsk.github.io/#%E5%85%B6%E4%BB%96>

小程序开发经验 前端主程

2022.07-2023.06

内容:

从零开始开发喜家德小程序, 项目中使用 taro 框架开发, 使用 zustand 作为状态管理。(可以在微信小程序中直接搜索 "喜家德" 第一个就是)

业绩:

1. 所有公共组建都是自己开发, 没用外面的组件库 (微信版本控制在 1.2m左右);
2. 微信小程序和支付宝 socket 使用统一的接口, 不同的实现方式;
3. 抽离公共 usePageActive, useLoadingOnce useAppActive 等 hooks;
4. 使用统一的 prettier+eslint 统一格式化代码规范;

react 前端 前端

2018.09-2022.03

从事多年前端页面开发, 熟练掌握react技术栈; 包括不仅限于react+redux+antd;

深入的理解hooks的运行机制, 在实际项目中编写过很多自定义的hooks;

在实际项目中写过很多react自定义组件, 甚至自己总结了一个react UI库;

从2016年开始使用typescript, 跟踪typescript发布版本了解最新特性, 作为一个老tser说精通ts也不为过, 所有的项目都是首选typescript;

实际项目中使用编写页面表单提交等业务功能就不再一一的说了;

业绩:

组件库请见: <https://zsytsk.github.io/#bitui>

自己写的react状态管理请见: <https://zsytsk.github.io/#event-state-%E7%8A%B6%E6%80%81%E7%AE%A1%E7%90%86>

其他react相关: <https://zsytsk.github.io/#%E5%85%B6%E4%BB%96%E6%9C%89%E5%85%B3-react-%E5%85%B6%E4%BB%96>

js 游戏 游戏主程

2016.04-至今

内容:

主要做的游戏

王牌斗牛: 一个牛牛游戏 [独立完成]

捕鱼: 一个2d捕鱼游戏 [独立完成]

炸弹狗: 模仿炸弹猫的卡牌游戏 [前端主程]

深海荣耀: 2d英雄对战游戏 [移动纠正+其他杂七杂八]

三国: 类似传奇的html5 2d网游, 功能完成, 没有上线 [前端主程-前端主管]

● [捕鱼]这个游戏比上一个大的多, 我是游戏的前端主程, 完成游戏的架构+游戏内的所有逻辑.

在这个游戏中我最宝贵的经验是:

1. 实现了mvc模式: 数据处理和显示分离, 其中model是纯粹的js实现的游戏主逻辑, 不依赖浏览器环境, 基本上可以运行在任何js环境中;

2. typescript: 在这个游戏中我第一次使用typescript, 它给我给我提供很多的便利; 让我这这么大的项目这么多的文件保持清晰的逻辑; 通过这次的尝试, 我认为强类型是做大型开发的必备工具;

3. 还有组件化测试和主逻辑分离等功能, 其他细节可见

游戏难点: 鱼路径(贝塞尔曲线+函数式), 鱼群(多种组合鱼群), 自动锁定 冰冻等技能;

捕鱼是2017年做的, 当时市面上所有的html5捕鱼游戏, 我的效果是最好, 大鱼群来临屏幕上几百个骨骼动画, 实现60帧运行;

业绩:

捕鱼最能体现出我H5游戏开发实力, 这是详细的介绍: <https://zsytsk.github.io/fish/>;

前网站制作总结 网页制作

2012.06-2016.02

这作为我的工作的第一阶段:

和IE6作斗争占了我工作的一半内容, IETest是我最长使用的工具;

每次我都需要为它单独写一个ie6.css, 再通过浏览器的黑魔法只在ie6中加载, 为此我还总结了一套IE6通用css;

<https://github.com/zsytsk/common/blob/master/www/website/other/ie/ie.css>

当时还是jquery是前端的拿手绝活, 一个`\$`简直是无往而不利;

所有的公司面试必然要问你jquery吗, 此时我就自豪的拿出我自己写的jquery插件, 所有的面试官都在心中给我竖起大拇指;

<https://github.com/zsytsk/common/tree/master/www/js>

IE是所有前端的噩梦, firefox成了前端的最美丽的女神;

如果世界上只有firefox就成了所有前端的梦想, 虽然每次打开都需要等几分钟, 都无法改变这一切;

人群中突然看到别人打开的chrome, 自从用上就再也无法摆脱;

从此firefox成了遥远的回忆, 毕竟谁也无法拒绝秒开的诱惑;

当我还在使用notepad++，左右分栏一边html一边样式左右开弓，自以为天下虽大舍我其谁；我也一度使用过vim，毕竟在程序员世界里vim的使用者简直就是的神一般的存在，但是几个月的挣扎最终败下阵来；即使再现在我也会每隔一段时间，下载下vim | neovim，然后又不得不放弃，唉看来我还是是天份不够，每次使用我都感觉自己的抽筋。

突然发现别人用的sublime，这是什么神器？如此快速的搜索如此简洁的界面，简直就是我这样的强迫症患者的福音。为此我还学过python，写过sublime插件，我以为我以后一直会和它相伴到永远，直到另一个横空出世，而那又是另一段故事了。

<https://github.com/zsytsk/QuickOpen>

当时html5和css3才刚刚发布，移动开发方兴未艾；我自己总结了一套方法去写一套样式同时适用h5和pc；当时我的主要工作内容是写一套模版，html+css+一些js动画，然后丢给我的partner php；写模版时每次频繁的重复，让我痛苦不已；为此我还在stackoverflow提了一个问题

<https://stackoverflow.com/questions/14017584/is-there-a-way-to-make-html-modular>

没有人能给我想要的答案，甚至我的问题被以描述不清给close了；

这个问题直到很久以后才得到了完美的解决，那时php朋友们不得不转向另一个语言，世事就是这样的无常；

在这样的日子里，我紧随前端最前沿的技术，每次乐此不疲；

完美的工作效率是我一贯的追求，我一直在寻找优化自己工作的方式；

为此我自己总结了一套 workflow, gulp(自动化编译前端页面) + postcss (css预处理，压缩css) + jade (html模板发动机，编写 dom)；

总结出自己一套布局的套路：

常见的dom结构[<https://github.com/zsytsk/common/blob/master/www/dom.md>]

同时常用的css[<https://github.com/zsytsk/common/blob/master/www/css.md>]

在工作中不断积累经验, 不断提高自己的效率. 工作虽然一直在变化也比较多, 但是我都可以胜任

教育经历

安徽师范大学 本科 地理科学

2007-2011