

## 📞 联系方式

电话: 13681994834

微信号: zsytsk

邮箱: zsytsk@gmail.com

## 📄 求职信息

工作时长: 12年

求职意向: 前端开发工程师

期望薪资: 25-35K

期望城市: 上海

# HELLO

## 张世阳

男 | 34岁



### 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(初级) + rust(初级)

编程思想: 面向数据编程 + 组件化

经验总结: <https://zsytsk.github.io>

因为我从事过平台和h5游戏, 在实际工作中会使用各种设计模式, 对自己的js能力还是蛮有信心.

### 工作经历 ◆◆◆◆◆

帷幄匠心科技(杭州)有限公司      前端      2022.03-2023.10

#### 内容:

1. 维护公司平台 [营销中心]和[会员中心]项目
2. 开发客户项目 [喜家德小程序] 包含微信和支付宝客户端

#### 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

1、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)

2、更新了 logicFlow 版本

3、更新了画布组件的接口, 使得它更直观更方便的使用。

4、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)

1、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。

2、更好的用户体验: 更好的 loading 等动画

3、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>

**杭州边锋网络技术有限公司**      移动web前端      2019.12-2020.03

- 哈哈贵阳捉鸡麻将，是egret写的。
- 维护牵手跑得快，是cocos写的。

**链盟（上海）数字科技有限公司**      前端工程师      2019.09-2019.11

**内容：**

在游戏平台开发游戏

**业绩：**

用 layabox 写捕鱼游戏

**上海友玩网络科技有限公司**      HTML5      2016.04-2019.09

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 ◆◆◆◆

**cocos creator 游戏**      游戏主程      2017.04-至今

用cocos creator做过一个麻将项目和一个slot游戏；可以熟练的使用cocos creator，同时完成了一个cocos 游戏框架；

cocos框架详情请见：<https://zsytsk.github.io/#cocos-%E7%9B%B8%E5%85%B3>

**laya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]

任务描述:

● [王牌斗牛]是我第一个独立完整的laya游戏人人游戏, 在游戏中我实现了:

es5 参考ts的继承方法, 完成 全局继承,弹出层管理,laya常用工具类方法url监听切换页面等;

这是我第一个全权做上线的js游戏, 也是第一个人人游戏;

在这游戏中我将ui包裹在ctrl, 来控制ui, 这独立于ui;

这样具有非常好的灵活性 而且他独立于ui, 非常方便的组织串联游戏逻辑;

我就是通过ctrl继承来时来组织代码, 多个ui使用同一个ctrl, 实现了代码的复用;

这个项目为捕鱼的打好基础, 捕鱼在许多方向拓展延伸到原来没有触及的部分;

● [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;

● explodingdog 是一个简单的卡牌游戏, 使用和捕鱼相同的方式组织代码, 比较简单游戏本身有点意思.

● game deepseaglory这个是html5对战游戏, 在这个游戏中我实现了前端的移动纠正, 还有些英雄+游戏模式;

● 三国项目

这个是一个类似传奇的html5网游项目, 我在项目中主要做项目的架构, 底层框架, 也会参与具体的功能. 这个项目对我最大的益处是团队的协调沟通, 我是项目的主程序+前端管理, 这是我以前没有经历过的, 非常有意思; 虽然游戏没有上线, 我们基本完成自己的所有任务.

**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/>;

## 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>

## 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>

## cocos

游戏主程

2017.04-2022.03

用cocos creator做过一个麻将项目和一个slot游戏; 可以熟练的使用cocos creator, 同时完成了一个cocos 游戏框架;

cocos框架详情请见: <https://zsytsk.github.io/#cocos-%E7%9B%B8%E5%85%B3>

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>

## 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工作流,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, 但是我可以胜任

---

## 教育经历 ◆◆◆◆

安徽师范大学	本科	地理科学	2007-2011
--------	----	------	-----------