

## 开发技能 >>

### //iOS应用开发

- 熟悉常用UI控件，及基础类库如CoreFoundation，UIKit，MapKit，CoreMedia，Security、CoreImage，OpenGL ES，JavascriptCore等。
- 熟悉与设备相关系统接口如：通讯录，邮件，地图，陀螺仪，重力加速。
- 熟练使用iOS开发常用第三方库，如ASIHTTPRequest，EGORefreshTableHeaderView，AsyncImageView，MBProgressHUD，Flurry，GData client，SFHFKeychainUtils，GTMBASE64，GPUImage，JSONKit，FMDB，GDataXML等。
- 深刻理解iOS SDK 中常用的设计模式，如MVC，工厂模式，单例模式，观察者模式，代理模式等，并能灵活用于实际开发中。
- 熟练使用NSKeyedArchiver，NSUserDefaults，Write写入方式，SQLite 进行本地数据的存取操作。
- 熟练使用SharedApplication定义变量，NSUserDefaults共享本地存储数据，单例Class，代理Class，NSNotificationCenter 等方式，实现Controller间的数据传递。
- 熟练使用Apple 框架中的CFNetwork、CFNetworkServices、BSD socket 各层中的OC或C接口进行网络编程，熟悉常用的HTTP、TCP、UDP、FTP网络协议的基本原理，以及POST和GET传输方式。
- 熟练使用NSThread，Cocoa NSOperation，GCD（结合Block） 三种方式进行多线程，异步编程。
- 熟悉UITableView中的复用机制以及Cell的自定义，熟练使用其进行数据的异步加载和缓存，数据的插入、删除、更新等。
- 快速搭建基于TabBarController的自定义常用架构，快速实现自定义TabBar,Slider,Table,Progress等常用UI控件。
- 熟悉OAuth协议，熟练使用ShareSDK实现QQ、微信、新浪微博、开心网、豆瓣、facebook、twitter等的分享接口。
- 熟悉App的真机测试，Adhoc打包，appstore发布流程和相关证书管理，熟练使用Instrument中的工具进行性能调优。
- iOS多屏幕适配经验，多target维护经验，国际化/本地化经验。

### //2D手机游戏开发（cocos2d-iphone/cocos2d-x）

- 熟悉cocos2d 2.0/cocos2d-x 2.0 开源引擎框架、源码
- 理解，并能熟练使用引擎中CCNode，CCDirector，CCScene，CCLayer，CCMenu，CCScheduler，CCSprite，CCSpriteBatchNode，CCLabelTTF，CCLableBMFont，CCTexture2D等常用控件。
- 熟练处理用户输入事件，复杂Layer中单点、多点触摸事件分发，重力感应事件处理
- 熟练使用SimpleAudioEngine 和 CDSoundEngine实现背景音乐、特效音的播放，CCVideoPlayer 播放游戏中视频。
- 配合使用tiled 地图生成软件，实现瓦片地图的绘制，配合使用Particle Designer实现粒子效果，配合TexturePacker 工具实现图片一次性写入，配合glyphdesigner 实现特殊字体效果
- 熟练基于spritesheet 的动画实现，移动、放大、闪烁、渐变、贝赛尔曲线、回调方法等Action的实现。
- 熟练使用Box2d物理引擎实现爆裂、模拟引力、锁链、弹跳等较为复杂的动作
- 游戏中添加对Game Center的支持，以及使用Store Kit Framework实现商品的购买
- 熟悉基于CCHTTPRequest网络同步、异步数据请求的实现，基于跨平台接口的 XXTEA的加密解密
- 熟悉基于CCLuaEngine，CCScriptEngineManager的Lua脚本嵌套，实现Lua和Objective-c 以及Lua和Java的集成
- 熟练使用CocosBuilder编辑器快速搭建UI界面，实现基本动画、粒子效果
- 了解静态库和动态库的编译及使用方法,了解 OpenGL 基本渲染流程
- 熟练使用CCProfiler和CCProfilingTimer内置性能测试工具进行游戏性能测试、优化

## //团队协作、代码管理、学习新技术

- 熟悉Git 工作流程，熟练使用Terminal/SourceTree 进行代码提交管理，conflict处理。
- 熟悉App的真机测试，Adhoc打包，appstore发布流程和相关证书管理。
- 熟悉常见的 英文 计算机术语，有坚持读苹果官方文档和发布会PPT的习惯。
- 熟练使用trello, mantisbt等任务管理，bug追踪工具。
- 跟随SCRUM 开发模式，进行团队协作的高效率开发。
- 能够独立完成UI、逻辑、网络数据的开发，积极和后端、策划、美术配合工作。
- iOS6中AutoLayout, PassBook, In-App Purchase, Automated Testing的学习，
- iOS7中基于Constraints的自动布局，Segue, imageset, TextKit, Git Source Controll, SpriteKit 的学习。

## 项目经验 >>

### //手游项目《战歌Online》中文版本、英文版本、android移植

时间：2013.1-2013.5 中文1.0版， 2013.6-2013.8 中文1.1 版本，  
2013.9-2013.10 中、英文版本统一， 2013.9 -- android移植

平台工具：OS X 10.8, Xcode4.5, cocos2d-2.0, Cocos2d-x 2.0, android-ndk-r8b, JDK, ADT

项目简介：《战歌》是一款奇幻硬派风格的集换式卡牌对战游戏，玩家可以通过收集卡牌和阵型并制定策略来与剧情关卡和全球玩家对战，不同于市面上的其他类卡牌游戏，战歌使用独创的自动布阵和战斗，让新手玩家也能很快领略到卡牌游戏的独到乐趣，共包含220张原创卡牌原画及其技能特效  
开发要点：游戏数据管理、内存管理、地图、动画、游戏模块、多媒体、分享、性能优化，游戏中主要模块：登陆系统，教程模块，大地图，牌库，PVP，商城，战报，设置

技术要点：

1. 场景架构：自定义TabBar式整体结构，嵌套子TabBar结构，自定义scrollView结构
2. 数据存储：本地XML格式数据，网络XML格式数据加密、解密、解析，网络json数据解析，XML通过NSXMLParserDelegate来实现
3. 网络接口：MKNetworkEngine 实现网络的get/post 数据请求，内置异步、多线程、缓存
4. 事件处理：复杂层的单点、多点触摸事件处理，卡牌布阵拖动事件处理
5. 多媒体：游戏开场视频，背景音乐，按钮、动画中特效音乐
6. 卡牌动画：战斗界面中卡牌飞入、翻转动画，短程、远程精细技能动画，ScrollView中Cell飞入动画
7. SDK接入：R2SDK接入，微博、微信、facebook等分享接口接入
8. 粒子效果：领取奖励、任务完成时粒子特效，战斗场景粒子特效
9. 游戏逻辑：游戏主线任务，内嵌副本逻辑，复杂UI切换逻辑的实现
10. 针对R2games英文版特定需求的调整，向android平台的移植。

责任描述：团队项目(上线)

对策划提出需求的理解、细化分析，相关需求文档的撰写，各个功能模块的技术实现，与后端网络接口的对接，版本发布前打包、内测，解决玩家反馈的bug。与R2games本地化团队的沟通。

游戏论坛：<http://bbs.appgame.com/forum-118-1.html>

核心玩法：[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNTY0OTI2MjE2.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNTY0OTI2MjE2.html)

中文版本appStore：<https://itunes.apple.com/cn/app/zhan-geonline/id607402419?mt=8>

工作中遇到的细节问题：

ios7升级后不支持设备直接登录的解决(使用keychain实现直接登录)，当xcode工程中引入第三方库时，search path 是静态的，当用git 同步代码时，会出现错误。应当使用\$(SRCROOT)来标示路径。一些三方库中网络请求超时，无法获取超时的NSError，界面停滞。

## 其他 >>

---

### 服务器、运维：SAE（新浪云）

了解SAE平台架构、原理，在SAE上成功搭建个人网站。了解SAE中MySQL，Storage，Memcache，Mail，Image等服务，了解PHP相关开发接口。在SAE上进行代码管理，预算设置、资源监控等。

---

### TaoSDK：

大学期间，使用TaoSDK开放接口，以及HTML、Widget、DOM，CSS,开发淘宝店铺/商城装修模板

---

### 算法：

大学期间：较深入的研究两种智能优化算法：蜂群优化算法和蚁群优化算法

---

### 教育背景：

高中：2006-2009 会宁县第二高级中学希望工程班

大学：2009-2013 天津商业大学信息工程学院软件工程专业

---

### 个人标签：

世界因你而不同，设计是一种态度，责任，creation，旅游爱好者，手机控，天秤座，网球，追求极致，爱i系列，钻研