

18610830584

yaongfeng@gmail.com

yaongfeng@163.com

籍贯：甘肃·会宁

户籍：天津

暂居：北京

经历

北京·朝阳 cocos2D-iphone 游戏开发工程师 2013.01 ~ 2013.11 因果律工作室（创新工厂孵化）

参与开发战歌online中文版，独立完成战歌online英文版——Odyssey RPG，英文版由R2Games运营发行，官网——<http://odysseyrpg.r2games.com/pc>

北京·朝阳 iOS研发工程师 2013.11 ~ 2014.08 魔方网 (<http://www.mofang.com/>)

参与开发游戏宝(SNS), 魔方游戏助手, 新游宝贝, 塔防迷, 魔方游戏攻略系列App。

魔方移动App网址: <http://app.mofang.com>

2014.08 —— 现在 KTPlay(友盟)

游戏社交引擎SDK开发。 <http://cn.ktplay.com/>

教育

甘肃省，会宁县，第二高级中学 希望工程班 2006 - 2009

天津市，北辰区，天津商业大学 软件工程 2009 - 2013

技能

Language

熟练使用 swift/Objective-C/C ， 了解 C++/php/java/ruby/JS/Node.JS/HTML/SCSS/

Framework

熟练使用 Cocoa Touch 进行开发；甄选,学习,使用优秀的 third party framework；了解 SAE，阿里云，七牛云，Octopress。

Architecture

热衷于探讨研究：对于不同的业务流需求，恰当的使用MVC，或者由MVC衍生出的MMVC，MVCS等进行架构；恰当划分业务模块，定义模块间的耦合度。熟练使用UML绘制流程图。

Feature

引导页；邮箱/手机号/SNS注册、登录；个人资料；设置；轮播图片；位置信息；通讯录；相册；图片处理（尺寸，质量，展示）；通知（红点）；社区；举报；搜索；好友体系；1v1聊天/群聊（文字；图片；表情；语音）；地图；动画；队列上传下载；后台任务处理；内部跳转；SNS分享；第三方支付SDK；视频（播放，录制，录屏）；SDK开发（接口；framework，xxx.a）；

Security

对iOS安全有浓烈的兴趣，理解iOS基本安全架构：比PC更少的对外接口；用户授权机制；Code Signing；DEP；ASLR；Sandboxing；了解基于此进行的攻击方式，以及ROP，Kernel Debugging。

Test

熟悉XCTest, Kiwi, KIF等 unit and acceptance testing framework; 熟练使用 Jenkins , Travis CI 等Continuous Integrations Platforms。

Mobile Game

熟悉 cocos2D系列游戏引擎, 有开发RPG卡牌手游经验。

Design&Product

熟练使用 Photoshop 对 PSD 原文件进行切图、抠图, 修改; 使用Origami构造动态原型; 使用Sketch获取图像元素, 转换为代码实现; 习惯以产品和设计的角度考虑技术实现。

Script

使用 bash/rake 简化编译操作/重复性 terminal command/使用频繁的git操作等

Package Manager Tools

homebrew ; gem; cocoapods/Carthage

GFW

云梯

参考

微博: <http://weibo.com/336525266> twitter: <https://twitter.com/yaongphy>

Blog: <http://yaonphy.github.com> (<http://yaongphy.sinaapp.com/> 旧blog)

GitHub: <https://github.com/yaonphy>

<http://news.ios-wiki.com/newest> 与 <http://weekly.ios-wiki.com/> 贡献者

知乎:<http://www.zhihu.com/people/yang-yong-feng-24>

objc.io,NSHisper,Hacker News,iosdevweekly..... 站点忠实访问者

创建现有100多人的iOS开发交流微信群组