

李朝

电话: +86 15927762230

邮箱: yy_lichao@outlook.com

微信: yy_lichao

主页: <https://yylichao.gitee.io/cv/>

博客: [https://lichabbs.herokuapp.com/grammy li blog](https://lichabbs.herokuapp.com/grammy_li_blog)



教育经历

2017.09 - 2021.06 华中科技大学文华学院 计算机科学与技术 本科

实习经历

2020.07 – 2021.05 Ponycody 美国硅谷 前端工程师

教务系统平台 / 艺术馆系统平台

1. 应用技术: React + Redux + Antdesign + Echarts + ES6。
2. 跟美国同事远程沟通合作, 创新性解决业务逻辑问题。
3. 独立实现公司的页面制作, 客户端获取数据接口的封装及优化, 同时也会联调后端相应接口。
4. 解决页面的自适应、自动横屏、悬浮可拖拽弹窗、学生答题卡的制作或者打印单页成绩单等功能。
5. 实现视频、图片、代码和音频等文件的上传、显示、删除和在线下载功能, 如音频的可视化、PDF 预览或者相机拍照上传等。
6. 熟悉 Socket 实时更新数据功能的使用。
7. 熟练使用 JS 可视化图表, 如 使用 Echarts 学生成绩等级分类、用户的游览记录可视化等。
8. 独立实现拖拽智能表单组件 (类似于低代码开发)。

2020.06 – 2020.07 深圳悠悦天成科技有限公司 游戏 h5 前端工程师

广告技术和数字营销服务游戏平台

1. 应用技术: JavaScript + HTML + CSS。
2. 负责页面的布局和数据渲染, 并且配合后端完成页面的嵌套。
3. 使用 JavaScript 实现某些功能的逻辑处理和某些页面的动态效果。
4. 负责一些在线游戏制作, 例如数独、扫雷、poptstar、记忆纸牌等。
5. 解决一些性能优化问题。

简介

1. 计算机专业, 爱好编程, 实现过近二十种在线游戏, 学习前后端有四年时间 实习经验快有一年。
2. 前端技术不限, 后端 Node 或者 Python, 乐观积极向上, 喜欢与同事交流合作, 解决技术难题。

个人技能

◆ 前端语言:

1. 熟悉 HTML、CSS、JavaScript。
2. 熟练掌握 HTML 以及 CSS 的样式与动画。并能结合运用构建网页及实现复杂布局。
3. 熟练掌握 HTML5 新增内容: 语义化标签, 视频, 音频标签以及 localStorage、sessionStorage 的离线存储功能及清除功能。
4. 熟悉 Javascript 在各个浏览器下的兼容问题, 能脱离 jQuery 等类库编写基本的原生 Javascript 代码。
5. 熟练掌握 ES6 新特性, 如箭头函数, class, set 等知识。
6. 熟练掌握 JavaScript 操作 DOM 方法, 实现事件委托, 动态变更元素样式及其他复杂页面效果。
7. 熟悉 AJAX/ axios 的封装和使用, 能熟练使用 AJAX/ axios 进行客户端与服务器端的数据交互。
8. 熟练在项目中熟练运用能够编写自动化测试, 利用 Chrome DevTools 进行代码调试, 快速定位和解决 bug。
9. 熟悉使用 WebStorm、GithubDesktop、Zeplin 等开发工具。

◆ 前端框架:

1. 熟悉 Bootstrap、Ant、jQuery、ECharts、Lodash、React、Vue 等前端框架开发。
2. 熟练掌握组件运行中的渲染原理与组件的生命周期, 能够开发高效可复用的 UI 组件。
3. 熟悉 jQuery 的常用 API, 能使用 jQuery 制作网站、轮播等的组件, 并且用原生 JavaScript 实现 jQuery 的大部分功能。
4. 熟悉 ECharts 等第三方库的使用, 能使用 ECharts 进行数据可视化。
5. 能使用 Webpack、Babel 等开发项目脚手架。

◆ 后端语言:

1. 熟悉 Node.js、Python。
2. 掌握网络爬虫, 配合 syncrequest 与 cheerio 实现网络请求与网页分析。
3. 熟悉 Websocket 协议, 实现过基于 Websocket 的在线聊天室。
4. 深入理解 MVC 原理, 掌握 MVC 模式的 Web 架构的工作原理。
5. 熟悉网络编程, 深入理解 HTTP 协议在前后端的数据交互原理。
6. 熟练掌握常见的数据结构 (栈 / 队列 / 链表 / 搜索树 / hashTable) 的性质, 并能实现这些数据结构。

个人项目

◆ 拼音输入法

1. 用户输入字符, 选择当前汉字, 并且可以翻页或者点击汉字即可选择。

小鹅mo

mo

1. 魔 2. 沫 3. 陌 4. 抹 5. 寞 ▲ ▼

◆ 图像处理

1. 使用 JavaScript 或者 python 实现二十多种图片滤镜（其中包含双重曝光效果）并制作 gif 图
2. 图像裁剪 图像旋转（狗头左转、右转，上下旋转中文字位置改变） 图像对比



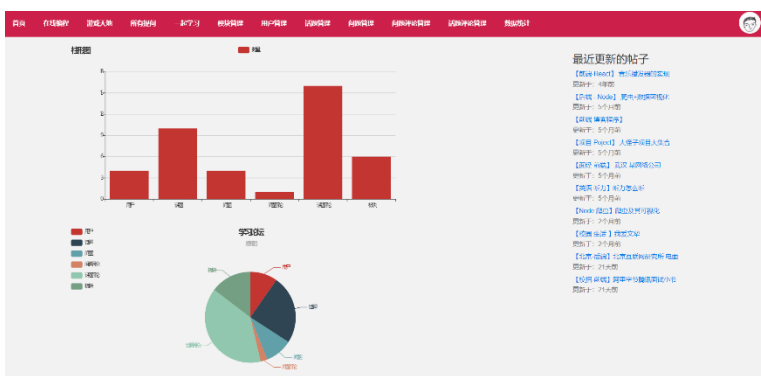
◆ 钢琴

1. 使用原生 JavaScript 实现，用户可以用鼠标点击白键或者黑键，有不同的音效
2. 用户也可以按键盘的 SDGHj 或者 ZXCVBNM(1-7)，有不同的声音效果



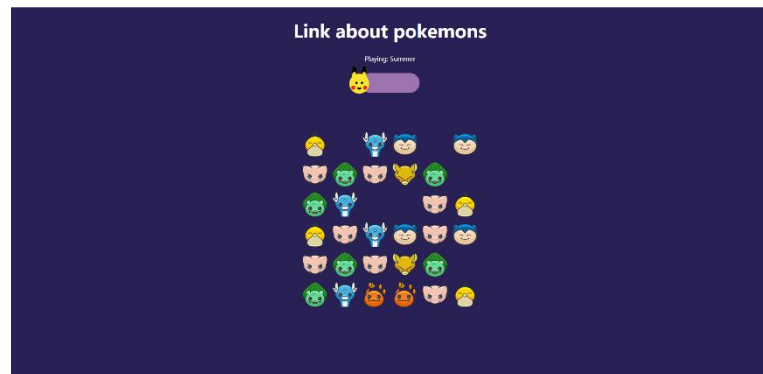
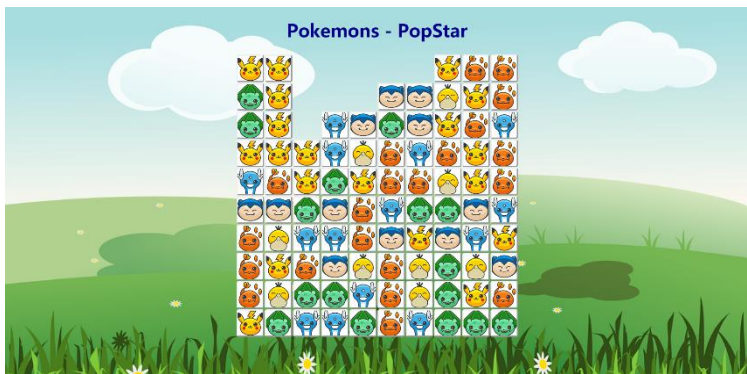
◆ 学习论坛

1. 在学习论坛系统内，注册用户、在线提问、在线多人聊天、在线模拟编程、试玩在线游戏、评论等。
2. 可以提问自己的问题，当找到相应的解决办法或者看到满意的回答时，可以把提问设置成已解决状态
3. 用户可以在模拟编程页面中写代码，并且执行代码或者清空画布。
4. 选择编程模块，点击不同橙色按钮可以显示一些参考的动画案例（如一些国旗、龙、美国队长盾牌或者统计图等）。
5. 用户密码实现加盐加密、XSRF token 防御等多级手段提高安全性，保障用户数据的安全。



◆ 在线游戏

1. **Sudoku**: 将数字 1-9 填入空格内, 使每行、每列、每宫及每条斜线内数字均不重复。
2. **Sweeping**: 用户右键可以标记雷, 选择不同的关卡功能, 并且可以记录时间, 第一次点击必不为雷。
3. **2048**: 用户可以重新开始游戏或者悔棋功能, 同时还可以记录最大分数。
4. **Popstar**: 用户选择的六只宝可梦, 才能体验 Popstar 游戏。
5. **Link**: 用户点击两个相同的宝可梦, 才能显示路径, 同时消除宝可梦。
6. **Puzzle**: 用户用鼠标点击空白处, 或者键盘按 wsad 来移动图块。
7. **Fill**: 用户点击宝可梦, 来填充整个画布, 同时可以设置主题或者画布的宽高。
8. **Card**: 纸牌能够一起被拖入另一列。



Fill The Pokemons Game

Try to fill the grid with a pokemons before you run out of moves.



Magician-Dunk-Puzzle

Move-Times : 0

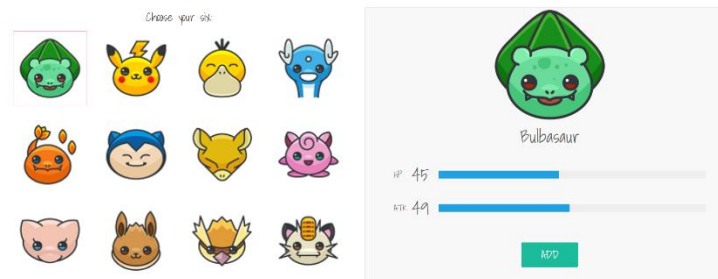
Original-Image: Dunk



Magician Pokemons

This is a Pokemon themed memory game. Flip the cards and match until you find all the matching pairs!

Starting



其他

英语: CET-4

代码: <https://github.com/DaZhiZi>